

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Pre-experimental Design* dengan menggunakan model *One Group Pretest Posttest Design*, dimana peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum melakukan *treatment* pada sampel penelitian. Pembuktian hipotesis dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu menggunakan uji t. Pengambilan data dilakukan beberapa tahap diantaranya *pretest* (tes awal), *treatment* (perlakuan) serta *posttest* (tes akhir). *Treatment* yang dilakukan menggunakan model *Project Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti selama *treatment* berlangsung. Penelitian ini mengujicobakan model *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Indikator yang dijadikan acuan penilaian pada penelitian ini adalah kemampuan berimajinasi, logika siswa, pengetahuan serta kemampuan motorik siswa. Keempat indikator ini telah digabungkan kedalam penilaian aspek pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif serta psikomotorik siswa dengan menggunakan kata kerja operasional dari teori Bloom. Penelitian yang mengujicobakan pengaruh model *Project Based Learning* (PBL) melalui stimulus cerita legenda dengan menggunakan waktu kurang lebih 3 bulan, yaitu dari bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2019.

Hasil penelitian ini telah dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Perhitungan grafik dari *pretest* dan *posttest* membuktikan bahwa adanya perbedaan dan peningkatan yang signifikan. Nilai terendah pada saat *pretest* dilakukan yaitu sebesar 57, sedangkan pada saat *posttest* nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 93.

Giska, 2019

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan data-data perhitungan pada BAB IV, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada kreativitas siswakeselas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Padalarang dan dari keseluruhan peberian *treatment* terhadap seluruh aspek penilaian terjadi peningkatan yang signifikan. Dengan demikian penelitian ini dinyatakan berhasil. Hal tersebut terbukti dari perbandingan perolehan nilai rata-rata siswa dari *pretest* dengan *posttest*, serta hasil analisis uji t dengan perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $41 > t_{tabel} 1,699$.

5.2. Implikasi dan Saran

5.2.1. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, penerapan model *Project Based Learning* melalui stimulus cerita legenda ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa. Implikasi dari kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran seni tari menggunakan Model *Project Based Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk menjadikan siswa lebih mandiri dalam memecahkan permasalahan disertai dengan solusinya juga membantu siswa untuk bekerjasama dengan temannya.
2. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran seni tari, karena pembelajaran seni tari mengharuskan siswa untuk memiliki kreativitas yang tinggi yang dapat menjadikan kemampuan siswa dalam berkreativitas lebih meningkat karena siswa akan mengeksplorasi keadaan sekitar.
3. Pembelajaran seni tari menggunakan model *Project Based Learning* ini dapat dijadikan alternatif untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, karena siswa lebih berani mengemukakan ide-ide dan gagasan selama pembelajaran di kelas berlangsung.

5.2.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Saran bagi Siswa

Giska, 2019

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman lebih dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu membuat sebuah tarian kreasi siswa. Dengan penerapan model *Project Based Learning*, siswa dapat lebih bertanggungjawab serta dapat belajar secara aktif dan kreatif, mengemukakan ide dan gagasan, menemukan hal-hal baru dalam belajar, serta dapat bekerjasama dengan teman.

2. Saran bagi Guru

Untuk para guru khususnya guru mata pelajaran seni budaya dapat menerapkan model *Project Based Learning* ini kedalam proses pembelajaran di kelas, selain dapat meningkatkan kreativitas siswa juga, model ini cocok digunakan bagi sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif baik melalui kegiatan fisik maupun kegiatan berfikir. Melalui pembelajaran berbasis proyek (*project based Learning*), guru perlu sering melatih siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, selain itu guru juga perlu memonitoring setiap siswa dalam berpartisipasi menyelesaikan pembelajaran proyek, sehingga dapat meningkatkan kinerja kelompok dan mengurangi sifat pasif anggota dalam bekerja kelompok.

3. Bagi Departemen Pendidikan Seni Tari

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu literatur mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Tari serta menjadikan *model Project Based Learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam pemberian materi seni tari pada saat mahasiswa terjun kedalam dunia pendidikan.