

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

##### 5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh suatu simpulan umum bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* ini mampu meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 SMAN 21 Garut dalam pembelajaran PKn. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada seluruh indikator dari kreativitas peserta didik pada setiap siklus yang telah dilaksanakan yaitu kreativitas peserta didik dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kreativitas peserta didik dengan berani mengemukakan pendapat, kreativitas peserta didik dengan berwawasan luas dan penuh imajinasi, kreativitas peserta didik dengan aktif mengajukan pertanyaan yang baik, kreativitas peserta didik dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan kreativitas peserta didik dengan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.

##### 5.1.2 Simpulan Khusus

Di samping simpulan umum di atas, pemaparan simpulan khusus ini berdasarkan rumusan masalah yang sudah dibuat sebelumnya dan hasil pembahasan yang sudah peneliti lakukan. Simpulan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model *Discovery Learning* pada tindakan siklus I, II, dan III yaitu dengan menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar menurut Kurikulum 2013, menyiapkan bahan ajar yang akan ditampilkan, menyiapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa, menyiapkan media yang cocok untuk diterapkan dengan model yang sudah

ditentukan dan materi yang akan diajarkan, melakukan penilaian individu untuk melihat sejauh mana peningkatan kreativitas siswa yang dialami siswa, serta mengembangkan format observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik.

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 SMAN 21 Garut dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Proses pembelajaran pada pelaksanaan setiap siklus terdiri atas kegiatan pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I sampai dengan tindakan siklus III fokus penelitian dan penilaian guru dalam proses pembelajaran telah mengalami peningkatan. Pada tindakan siklus I fokus penelitian dan penilaian aktivitas terhadap guru dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* pada pembelajaran PKn masuk ke dalam kategori “Baik” dengan jumlah skor yaitu 70, pada tindakan siklus II fokus penelitian dan penilaian aktivitas terhadap guru dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* pada pembelajaran PKn masuk ke dalam kategori “Baik” dengan jumlah skor 89, dan pada tindakan siklus III fokus penelitian dan penilaian aktivitas terhadap guru dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* pada pembelajaran PKn masuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dengan jumlah skor 104. Selain itu, fokus penelitian dan penilaian terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada tindakan siklus I menunjukkan klasifikasi pada kategori “Baik” dengan perolehan jumlah skor 62, pada tindakan siklus II menunjukkan klasifikasi pada kategori “Baik” dengan perolehan jumlah skor 75 dan pada pelaksanaan tindakan siklus III diklasifikasikan pada kategori “sangat baik” dengan perolehan jumlah skor 88. Hal tersebut dikarenakan ketika pelaksanaan tindakan siklus III ini peserta didik sudah dapat mengembangkan indikator-indikator pemahamannya seperti kreativitas dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kreativitas

dengan berani mengemukakan pendapat, kreativitas dengan berwawasan luas dan penuh imajinasi, kreativitas dengan aktif mengajukan pertanyaan yang baik, kreativitas dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan kreativitas dengan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Hal tersebut terlihat ketika proses diskusi dan pembelajaran sedang berlangsung.

3. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 SMAN 21 Garut juga terbukti mampu untuk meningkatkan talenta peserta didik di dalam keterampilan dan kecakapan hidup, keterampilan dalam berkelompok, keterampilan dalam berkomunikasi, keterampilan dalam memecahkan masalah secara kreatif serta keterampilan dalam berpikir kritis. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perolehan nilai dari setiap indikator tindakan siklus yang terus menerus meningkat. Indikator tersebut diantaranya yaitu kreativitas peserta didik dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kreativitas peserta didik dengan berani mengemukakan pendapat, kreativitas peserta didik dengan berwawasan luas dan penuh imajinasi, kreativitas peserta didik dengan aktif mengajukan pertanyaan yang baik, kreativitas peserta didik dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan kreativitas peserta didik dengan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Yang semula perolehan skor pada tindakan siklus I hanya memperoleh skor 62 dengan kategori “Baik”, pada tindakan siklus II ini perolehan skor meningkat menjadi 75 dengan kategori yang masih dengan sebelumnya yaitu “Baik”. Namun, pada tindakan siklus III ini barulah terlihat jelas peningkatan talenta peserta didik yang berubah secara signifikan dengan jumlah skor 88 dan masuk kepada kategori “Sangat Baik”.
4. Hasil pembelajaran PKn dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* pada pembelajaran PKn terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas peserta didik yang meningkat secara signifikan. Pada tindakan siklus I, secara umum kreativitas peserta didik

dikategorikan “Cukup” dengan perolehan peserta didik yang masuk ke dalam kategori cukup berjumlah 20 orang dan peserta didik yang masuk ke dalam kategori baik berjumlah 11 orang. Pada tindakan siklus II mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana kreativitas peserta didik secara umum masuk ke dalam kategori “Baik” dengan perolehan jumlah siswa yaitu 20 orang dengan kategori baik. Dan peningkatan kreativitas peserta didik terus mengalami peningkatan dimana pada tindakan siklus III kreativitas peserta didik masuk ke dalam kategori “Baik” dengan perolehan peserta didik yang masuk ke dalam kategori cukup berjumlah 22 orang dan peserta didik yang masuk dalam kategori sangat baik berjumlah 10 orang.

5. Kendala yang dihadapi oleh peneliti pada saat penelitian berlangsung ketika menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PKn di kelas X IPS 2 SMAN 21 Garut diantaranya: 1. Model Pembelajaran *Discovery Learning* membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga guru terkadang kewalahan dalam hal mengatur waktu pembelajaran, 2. Peneliti mengalami kesulitan ketika menerapkan dan memberikan arahan mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* dikelas karena model ini baru pertama kali digunakan dalam pembelajaran PKn, 3. Kurangnya fasilitas yang tersedia di sekolah, 4. Kurangnya rasa percaya diri peserta didik menjadikan peserta didik takut serta belum berani untuk menunjukkan keterampilan dan mengemukakan pendapat yang dimilikinya, 5. Perbedaan karakter yang dimiliki oleh setiap peserta didik, 6. Terdapat beberapa peserta didik yang mendominasi jalannya sesi diskusi. Dengan adanya kendala tersebut perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang terjadi dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Adapun upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki kendala dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* tersebut adalah sebagai berikut: 1. Guru melakukan refleksi pada setiap akhir tindakan pada proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Discovery Learning*, 2. Guru menyempurnakan penyusunan

RPP, 3. Guru harus bisa memberi motivasi lebih dan menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik, 4. Guru sebagai peneliti harus lebih rinci dalam menjelaskan serta memberi arahan terkait dengan langkah-langkah pelaksanaan model *Discovery Learning*, 5. Peneliti harus lebih sabar dalam membimbing peserta didik dalam proses penerapan model *Discovery Learning*, 6. Peneliti harus lebih memahami setiap karakter peserta didik, 7. Peneliti terus meningkatkan kemampuan dengan menambah wawasan ilmu pengetahuan baik tentang metode pembelajaran, media pembelajaran, cara pengelolaan kelas, materi pembelajaran maupun mengenai evaluasi pembelajaran, 8. Menjadikan pembelajaran PKn lebih interaktif, 9. Mencari topik diskusi yang menarik.

## 5.2 Implikasi

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Komalasari (2010, hlm. 57) bahwa model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran juga merupakan satu komponen yang memiliki peranan strategis di dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran dapat mengakomodasi dari penerapan metode, pendekatan, strategi dan teknik pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dari awal hingga akhir pembelajaran.

Begitupun dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada pembelajaran PKn, adalah hal yang sangat penting berkenaan dengan kajian mata pelajaran PKn yang di dalam penyampainnya tidak hanya dari segi konseptual saja melainkan juga harus secara kontekstual. Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam penggunaannya diharapkan dapat menciptakan suasana diskusi yang menarik di dalam kelas, dimana peserta didik dihadapkan kepada sebuah permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini merupakan deskripsi terkait penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran PKn. Dengan dilaksanakannya penerapan model ini

diharapkan proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien agar seluruh aspek pembelajaran PKn dan tujuan PKn yang mana diharapkan dapat menjadikan warga negara yang baik dapat tercapai. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu untuk melatih peserta didik untuk memiliki kreativitas dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki kreativitas dengan berani mengemukakan pendapat, memiliki kreativitas dengan berwawasan luas dan penuh imajinasi, memiliki kreativitas dengan aktif mengajukan pertanyaan yang baik, memiliki kreativitas dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan memiliki kreativitas dengan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Sehingga diharapkan dapat menjadikan peserta didik yang berkualitas dan mampu berpartisipasi dengan baik, dimana ketika nanti akan mulai memasuki lingkungan yang lebih luas seperti lingkungan masyarakat, berbangsa dan bernegara diharapkan dapat menunjukkan keterampilannya dalam memecahkan setiap masalah yang terjadi serta memberikan solusi yang baik terkait permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan hal tersebut, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada pembelajaran PKn harus terus dikembangkan serta dipelajari secara lebih mendalam. Model pembelajaran *Discovery Learning* ini juga secara umum dapat diterapkan di dalam setiap materi apapun dalam mata pelajaran PKn. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menjadikan peserta didik memiliki keterampilan yang baik khususnya dalam kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri yang kemudian akan menjadikan peserta didik tersebut memiliki kualitas diri yang tinggi di dalam lingkungan masyarakat.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama tiga tindakan siklus yang telah diterapkan, bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya suatu peningkatan yang selalu terjadi pada setiap siklusnya, yaitu kreativitas peserta didik dengan memiliki rasa ingin tahu yang

Suci Alawiyah, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBASIS SOFT SKILLS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS X IPS 2 SMAN 21 GARUT)

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

tinggi, kreativitas peserta didik dengan berani mengemukakan pendapat, kreativitas peserta didik dengan berwawasan luas dan penuh imajinasi, kreativitas peserta didik dengan aktif mengajukan pertanyaan yang baik, kreativitas peserta didik dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan kreativitas peserta didik dengan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.

Dengan demikian, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

- a. Ketika menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*, guru hendaknya menyempurnakan penyusunan perencanaan seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) karena persiapan atau perencanaan yang baik akan mendukung terhadap berjalannya suatu proses pembelajaran selain itu pembelajaran bisa optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Model pembelajaran memiliki memiliki peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Maka dari itu guru hendaknya memilih dan menentukan suatu model pembelajaran yang akan digunakan, guru memilih model pembelajaran yang lebih kreatif, unik, inovatif, dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Model yang telah dipilih pun harus sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik dimana akan memunculkan suatu model pembelajaran yang baru dan memperkaya model pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.
- c. Guru harus mampu memberikan stimulus dan motivasi kepada peserta didik dimana partisipasi dan keaktifan peserta didik memiliki peran yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran.

### **2. Bagi Peserta Didik**

- a. Peserta didik harus terus mengembangkan kreativitasnya agar ke depannya semakin terampil dalam mengidentifikasi, menganalisis, serta memecahkan suatu masalah.

- b. Peserta didik harus terus mengembangkan kreativitasnya ketika masuk ke dalam lingkungan masyarakat yang mana akan melatih untuk menunjukkan keterampilannya saat mengkomunikasikan pendapatnya, yaitu ketika diadakan musyawarah ketika terjadi perbedaan pendapat.
- c. Peserta didik juga diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran PKn tetapi juga pada mata pelajaran lainnya.

### **3. Bagi Sekolah**

- a. Sekolah memberikan dukungan dan memfasilitasi guru untuk terus mengembangkan dan menciptakan model pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif yang akan diterapkan di sekolah sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di SMAN 21 Garut.
- b. Sekolah dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih berkualitas.
- c. Sekolah mendukung dan memfasilitasi terhadap pengembangan keterampilan khususnya dalam keterampilan kreativitas peserta didik, seperti dengan mengadakan berbagai lomba yang akan memunculkan kreativitasnya.
- d. Sekolah menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran lainnya yang beragam yang mana akan menunjang kreativitas peserta didik.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dapat dijadikan sebuah referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji sebuah model pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan efektif.
- b. Penelitian ini masih kurang dari kesempurnaan sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih lanjut lagi dari apa yang telah dilaksanakan dan dihasilkan serta dapat mengkaji lebih mendalam dan menyeluruh dari penelitian ini.



## **5. Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan UPI**

- a. Departemen Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas dan lebih baik tentang suatu model pembelajaran terutama model pembelajaran yang menarik untuk bekal mengajar ketika sudah menjadi guru.
- b. Dosen Departemen Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan dan menerapkan secara langsung model-model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas, agar mahasiswa dapat melihat secara langsung berbagai model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan khususnya pada mata pelajaran PKn yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan pembelajaran ketika sudah menjadi guru.