BAB V
SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas III salah satu Sekolah Dasar Negeri di Bandung. Berdasarkan pertanyaan pada rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan permendikbud no.22 tahun 2016 dengan menggunakan kurikulum 2013. Adapun sistematika RPP yakni; identitas sekolah (nama satuan pendidikan, identitas mata pelajaran atau tema, sub tema, kelas/semester, dan alokasi waktu), kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan/metode/strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian. Sistematika RPP pada dasarnya sama dengan RPP yang disusun guru pada umumnya, adapun perbedaan terdapat pada kegiatan inti pembelajaran karena peneliti menerapkan model *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas. Yang dilaksanakan melalui langkah sebagai berikut: 1) orientasi siswa kepada masalah dengan kegiatan guru dan siswa merumuskan sebuah permasalahan melalui sebuah pertanyaan dan memperlihatkan gambar 2) mengorganisasikan siswa dengan kegiatan guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, 3) guru cara pengerjaan kelompok dan membagikan LKS 4) membimbing penyelidikan dengan kegiatan guru dan siswa memulai penyelidikan dan pengerjaan LKS, 5) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan kegiatan siswa menyiapkan hasil karya, 6) mengevaluasi roses pemecahan masalah dengan kegiatan siswa mempresentasikan hasil pengerjaan, dan 7) guru dan siswa mengevaluasi mengenai permasalaahan dan sikap yang harus dimiliki.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan melihat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang pada pembelajaran saat sebelum diterapkan model PBL ini siswa hanya mendengan penjelasan guru, menulis berdasarkan materi yang diberikan, berlatih melalui buku siswa. Namun di dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* kreativitas siswa meningkat dengan dilakukannya pemecahan masalah, mencari jawaban sebanyak-banyaknya, membuat karya atau artefak dengan kreativitas sendiri, mengemukakan pendapat, presentasi kelompok, merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran serta mengerjakan evaluasi. Sedangkan peranan guru yakni sebagai fasilitator, motivator dan evaluator dalam pembelajaran.

3. Peningkatan Kreativitas

Kreativitas siswa mangalami peningkatan setelah diterapkannya model *problem based learning*. Dilihat dari siklus I, siklus II dan Silus III dimana ketuntasan kreativitas siswa meningkat. Dengan peningkatan pada siklus I sebesar 38,7%. Pada siklus II ketercaapaian kreatvitas siswa sebesar 80,6%. Kemudian pada siklus III kreativitas siswa mengalami peningkatan kembali menjadi 90,3%. Peningkatan ini disebabkan karena menerapan model *problem based learning* yang berorientasi pada masalah dan membutuhkan penyelidikan dalam mendapatkan solusi, sehingga mengharuskan siswa berpikir mencari berbagai alternatif jawaban yang memungkinkan menjawab permasalahan.

B. Rekomendasi

Atas dasar penelitian yang telah dilakukan, peneliti bermaksud menyampaikan beberapa rekomendasi untuk perbaikan dan peningkatan kreativitas dengan penerapan model *problem based learning*, pada penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Bagi guru

Untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD, guru bisa menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajarannya. Dengan demikian seoranng guru diharuskan perlu menguasai teori model yang diterapkan, menyusun RPP

yang sesuai dengan teori model, sebagai acuan untuk pelaksanaan pelaksanaan pembelajarannya. Guru harus mengarahkan masalah kepada siswa dengan jelas, agar siswa dapat merumuskan masalah dengan tepat. guru harus menginstruksikan pengerjaan LKS dengan jelas. Guru harus membimbing siswa agar siswa berperan aktif pada setiap langkah pembelajaran, sehingga setiap indikator kreativitas dapat tercapai dengan maksimal.

2. Bagi kepala sekolah

   Karena media diperlukan dalam mendukung pelaksanaan model *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas, maka disarankan kepada kepala sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana bagi guru yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

   Model *problem based learning* dapat diterapkan pada pembelajaran lain, seperti pada pembelajaran matematika dalam mengembangkan kreativitas siswa mencari pemecahan cara lain, berpikir kritis, keterampilan proses, kemampuan menyelesaikan masalah, kemampuan bertanya, kemampuan-kemampuan lain yang berkaitan dengan kegiatan melatih daya pikir siswa, sehingga peneliti lain dapat menerapkan model ini dalam penelitiannya. Dalam perumusan instrumen penelitian yaitu lembar observasi kreativitas dapat disesuaikan kembali dengan karakteristik siswa dan karakteristik kreativitasnya itu sendiri yang menyeimbangkan antara berpikir kreatif dan sikap kreatifnya itu sendiri.