

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa RPP yang dirancang harus mampu membuat siswa lebih kreatif dalam mendesain kebay. Selain itu, RPP juga harus mampu mengkondisikan pembelajaran dalam suasana yang aktif, kreatif dan kolaboratif.
2. Penerapan RPP desain modifikasi kebay berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran membantu guru lebih mudah untuk mengkondisikan siswa belajar lebih aktif, kreatif dan kolaboratif. RPP yang dirancang memiliki ciri khas yaitu mampu mengkondisikan siswa untuk aktif, kreatif dan kolaboratif.
3. RPP desain modifikasi kebay dengan pendekatan *project based learning* yang telah dikembangkan dari hasil validasi menunjukkan bahwa skenario pembelajaran harus berorientasi pada aktifitas siswa yang aktif, kreatif dan kolaboratif. Namundemikian, RPP yang dirancang sudah memiliki keunikan untuk menggali *creative thinking skill* siswa SMK.
4. Hasil implementasi penggunaan pendekatan *project based learning* dalam meningkatkan *creative thinking skill* desain modifikasi kebay tergolong pada kategori tinggi berdasarkan uji *gain*.

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *creative thinking skill* desain modifikasi kebay dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan *project based learning*. Sehubungan dengan itu, perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *project based*

learning perlu diterapkan pada siswa Tata Busana karena dapat meningkatkan *creative thinking skill* siswa dalam pembelajaran desain modifikasi kebaya. Selain itu juga sumber referensi harus diperbanyak supaya siswa dapat berkreasidengan berbagai sumber yang ada.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut dapat diajukan rekomendasi sebagai berikut:

1. Untuk Siswa Jurusan Tata Busana

Hasil penelitian memperlihatkan *creative thinking skill* desain modifikasi kebaya dengan pendekatan *project based learning* termasuk dalam kategori tinggi. Sehubungan dengan itu, siswa perlu meningkatkan keahlian dalam membuat desain modifikasi kebaya untuk meningkatkan kreativitas dengan menggunakan pendekatan *project based learning*.

2. Untuk Penelitian Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti tentang *creative thinking skill* dengan menggunakan pendekatan yang lainnya seperti pendekatan *problem based learning*.