

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup pada rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP (seni tari) yang telah dibuat peneliti. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

5.1.1 Kegiatan Pendahuluan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, kegiatan pendahuluan pada rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari) adalah sebagai berikut; “siswa mengucapkan salam dan menyapa guru”, “siswa menjawab pertanyaan mengenai kabar siswa”, “siswa dikondisikan agar siap belajar”, “siswa dan guru berdoa bersama”, dan “siswa diperiksa kehadirannya”. Membina keakraban dan menciptakan kesiapan peserta didik akan membuat siswa merasa nyaman dan siap untuk mengikuti pembelajaran, sehingga proses pengembangan kreativitas siswa akan berjalan dengan maksimal. Langkah kegiatan apersepsi diantaranya “siswa mendengarkan penjelasan serta menjawab pertanyaan guru mengenai pembelajaran sebelumnya” dan “menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari”, “siswa diberi motivasi dan stimulus untuk menarik perhatian siswa agar antusias mengikuti pembelajaran”, stimulus yang digunakan berupa alat dan media yang akan digunakan dalam mata pelajaran SBdP (seni tari), membuat siswa antusias dan tertarik terhadap pembelajaran sehingga pengembangan kreativitas siswa akan maksimal.

5.1.2 Kegiatan Inti

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, kegiatan inti pada rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam mata pelajaran SBdP (seni tari) meliputi langkah-langkah

permainan yang dapat memunculkan indikator-indikator kreativitas siswa. Langkah-langkah kegiatan tersebut diantaranya; “siswa diberi waktu untuk memikirkan salah satu gerak kijang”, “siswa yang terakhir memegang bola, harus memeragakan gerak keseharian kijang dalam hitungan 1x8 dan siswa yang lain menebak makna gerakan yang dilakukan”, “siswa yang mendapat bola selanjutnya tidak boleh mengulangi gerak keseharian kijang yang sudah dilakukan oleh siswa sebelumnya”, “siswa mengikuti gerak kijang yang sudah diperagakan oleh temannya”, “siswa mempraktikkan gerakan-gerakan tersebut secara berurutan (gerak siswa a, siswa b, siswa c, siswa d, siswa e) diiringi lagu “Tari kijang”. “siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan yang dianggap sulit serta hambatan yang dirasakan ketika melakukan permainan, siswa menyimpulkan inti dari permainan yang telah dilakukan”.

5.1.3 Kegiatan Penutup

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, kegiatan penutup pada rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam mata pelajaran seni tari meliputi 4 hal, yaitu rangkuman/simpulan pembelajaran SBdP (seni tari), refleksi dan umpan balik, tindak lanjut, penyampaian kegiatan pembelajaran berikutnya. Langkah kegiatan penutup diantaranya “siswa dibimbing oleh guru membuat rangkuman/simpulan pembelajaran hari ini”, “siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan kesulitan, manfaat yang dirasakan selama kegiatan pembelajaran hari ini”, dua kegiatan ini dapat memunculkan indikator indikator merespon dan memberi jawaban mengenai tema pelajaran tari dengan cepat dan lancar (*fluency*). Selanjutnya ada kegiatan “siswa diberi tindak lanjut oleh guru (pengayaan dan remedial)” dan “siswa menyimak guru yang menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya”.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran-saran yang dapat diberikan berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

5.2.1 Bagi Guru

Rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam mata pelajaran (SBdP) seni tari, disarankan digunakan oleh guru dan siswa sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP (seni tari), dan dapat dikembangkan menggunakan materi yang memiliki karakteristik yang sama dengan materi SBdP (seni tari) pada penelitian ini.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Rancangan pembelajaran rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam mata pelajaran (SBdP) seni tari memerlukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, guna terbentuknya kesempurnaan pada rancangan pembelajaran, dan memerlukan uji coba untuk mengetahui hasil pelaksanaan rancangan pembelajaran ini.