

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan dan merekomendasikan kepada berbagai pihak mengenai hasil yang telah dicapai. Implikasi dan rekomendasi bertujuan sebagai bahan kajian dan interpretasi, baik untuk pihak sekolah, guru, peserta didik, peneliti serta penelitian berikutnya yang mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini. Adapun kesimpulan dan rekomendasinya adalah sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Pengembangan kompetensi *entrepreneurship* pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan melalui pembelajaran berbasis proyek (penelitian tindakan partisipatif pada pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-1 Bandung) dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Dalam merencanakan pengembangan kompetensi *entrepreneurship* pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan melalui pembelajaran berbasis proyek peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu untuk mendapatkan gambaran kondisi kelas yang akan diteliti untuk dijadikan sebagai rumusan masalah. Selanjutnya menetapkan materi dan KI/KD yang tepat dan relevan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan kompetensi *entrepreneurship*. Ini sangat penting sebagai hal utama agar terciptanya proses pembelajaran yang bermakna, sebagai proses pencapaian tujuan pembelajaran. Didalam tujuan pembelajaran, memuat materi pembelajaran yang selanjutnya dikembangkan peneliti dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Selanjutnya peneliti mengembangkan materi pembelajaran, membuat rubrik berdasarkan kebutuhan dan tujuan yang ingin diketahui perkembangannya, serta membuat lembar observasi aktivitas peserta didik. Kemudian sebagai langkah operasional, peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran kepada tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang disesuaikan

dengan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu pembelajaran berbasis proyek. Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dalam penelitian ini dimulai dari penentuan proyek, perencanaan langkah-langkah penyusunan proyek, memproses aktivitas, dan evaluasi dari hasil proyek. Langkah-langkah pembelajaran tersebut disusun untuk mampu mengembangkan kompetensi *entrepreneurship* peserta didik yang jabarkan melalui tiga dimensi yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengimplementasian perencanaan pembelajaran, memperhatikan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Agar peserta didik dapat menyalurkan minat dan potensi yang dimilikinya kedalam pembelajaran IPS. Selain itu peneliti juga menyertakan aspek kolaborasi dalam pembelajaran, kolaborasi antar peserta didik, peserta didik dan guru, serta peserta didik, guru dan narasumber. Hal ini dilakukan sebagai salah satu strategi agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang diberikan dari berbagai sudut pandang.

- 2) Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diberi kebebasan untuk menyalurkan minat dan bakatnya kedalam proses pembelajaran yang lebih bermakna. Memang, sudah sepatutnya proses pembelajaran IPS dijadikan wadah oleh peserta didik untuk menuangkan kreativitasnya agar mereka dapat mengenali dirinya dan keadaan orang-orang yang ada disekitarnya. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu:
 - a. Kegiatan awal
 - Salam, doa, memeriksa kebersihan kelas, dan memeriksa kehadiran peserta didik
 - Apersepsi: memberikan pertanyaan kepada peserta didik sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada pertemuan ini, bisa melalui pemberian stimulus berupa menampilkan gambar atau tayangan video yang terkait. Lalu guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil apresiasi

- Guru menyampaikan topik pembelajaran mengenai pengembangan kompetensi *entrepreneurship*
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai pengembangan kompetensi *entrepreneurship*
- Guru memberikan motivasi mengenai ketercapaian kompetensi *entrepreneurship* yang harus dimiliki oleh peserta didik

b. Kegiatan inti

Aktivitas guru

- Guru menyajikan materi tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan di hubungkan dengan kompetensi *entrepreneurship*
- Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran untuk pencapaian kompetensi *entrepreneurship*
- Guru memberikan contoh masalah social di hubungkan pada keadaan lingkungan sekitar peserta didik hidup dan tinggal
- Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya mengenai materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan di hubungkan dengan kompetensi *entrepreneurship*
- Guru mengarahkan pembekalan pengetahuan mengenai materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan ke pembentukan keterampilan dan sikap peserta didik

Aktivitas peserta didik

Penentuan proyek

- Peserta didik mengeksplorasi materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk mencari sebuah masalah yang harus dirumuskan alternatif solusi terbaiknya
- Dalam menentukan proyek, merujuk pada pemahaman kehidupan sehari-hari peserta didik
- Perencanaan pembuatan proyek memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar peserta didik

Perencanaan langkah-langkah penyusunan proyek

- Menerapkan konsep, ide, dan gagasan yang telah dirumuskan sebelumnya
- Berpikir terbuka dan responsive terhadap perubahan yang sedang terjadi agar dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan proyek
- Menerapkan proses kreatif agar menciptakan nilai tambah pada proyek yang akan dibuat sehingga dapat membuat proyek yang menarik dan bermanfaat

Memproses aktivitas-aktivitas

- Peserta didik mempresentasikan proyek yang dibuat dihadapan teman-temannya
- Peserta didik menjelaskan dengan detail proyek yang dibuatnya

Evaluasi proyek dan hasil poryek

- Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya, terhadap tanggapan, komentar, dan masukan yang diterima selama tahap memproses aktivitas-aktivitas agar proyek yang dibuatnya dapat lebih baik.

c. Kegiatan penutup

- Guru dan peserta didik bersama-sama membuat rangkuman dan kesimpulan pembelajaran
- Guru menyampaikan informasi mengenai materi selanjutnya
- Guru melakukan penilaian dan refleksi
- Guru dan peserta didik bersama-sama menutup pembelajaran dengan mengucapkan terimakasih dan salam

Pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya serta dinilai sangat baik, karena peserta didik selalu diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Misalnya, untuk bertanya, menjawab, menanggapi, ataupun memberikan komentar. Peserta didik tidak lagi menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan, melainkan pelajaran menyenangkan. Dalam pembuatan proyek pembelajaran peserta didik melakukan dengan cara bekerja sama dan saling memotivasi dengan teman-

teman yang ada di kelompoknya untuk memberikan proyek terbaik. Proyek *business plan* yang dibuat, dilatarbelakangi oleh ide atau masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari, dan setiap kelompok berusaha mencari solusinya dengan memanfaatkan sumber daya yang ada lingkungan mereka. Selain itu, setiap kelompok juga menampilkan proyek *business plan* yang menarik. Memiliki ciri khas, kreatifitas, dan daya tarik masing-masing. Setiap pengerjaan proyek *business plan* yang selalu dalam pantauan guru, peserta didik terlihat melakukannya dengan sepenuh hati dan bekerja keras untuk mencapai tujuan bersama. Setelah langkah-langkah proyek selesai di aplikasikan, selanjutnya adalah mempresentasikan hasil proyek *business plan* didepan kelas disaksikan oleh teman-teman yang lainnya. Setiap kelompok pasti akan menerima komentar, tanggapan, maupun masukan dari guru maupun kelompok lain untuk pengembangan proyek yang lebih baik lagi. Pada saat presentasi, kegiatan yang dilakukan lebih banyak kepada saling bertukar pikiran. Saling memberikan informasi satu dengan yang lainnya. Dan peserta didik terlihat sangat antusias dengan proses pembelajaran seperti ini. Setelah setiap kelompok menampilkan proyek *business plan*, langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi dengan kelompoknya masing-masing untuk hasil akhir proyek yang akan dikumpulkan. Proyek *business plan* yang telah dibuat dengan sebaik mungkin, akan di implementasi-kan secara nyata untuk mata pelajaran Prakarya karena memiliki tujuan pembelajaran yang sama. Peserta didik memberikan respon yang positif, karena selain efektif mereka juga menilai bahwa satu proyek untuk dua mata pelajaran yang berbeda adalah hal baru yang mereka akan lakukan. Peserta didik sangat antusias dan berusaha memberikan hasil terbaik pada kedua mata pelajaran yaitu IPS dan Prakarya.

Melalui pembelajaran berbasis proyek sebagai upaya pengembangan kompetensi *entrepreneurship* peserta didik merasa lebih memahami makna konsep yang disampaikan oleh guru secara mendalam, selain itu peserta didik juga lebih memahami tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dan memberikan motivasi

kepada mereka untuk terus menggali segala potensi yang ada di dalam diri untuk dikembangkan, sehingga akan berguna di kehidupan yang akan datang.

- 3) Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek sebagai upaya pengembangan kompetensi *entrepreneurship* pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan bisa dinilai berada pada kriteria baik, karena peserta didik mampu menciptakan suasana kelas yang mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, selain itu karakter dan perilaku *entrepreneur* sudah ada dalam diri peserta didik yang dibekali melalui pengetahuan *entrepreneurship*. Dari segi capaian dimensi pengetahuan, peserta didik mengeksplorasi ide/gagasan dari materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan yang disampaikan oleh guru dijadikan sebagai dasar pembuatan proyek business plan. Dari segi capaian dimensi keterampilan dan sikap, setelah mampu mengeksplorasi ide/ materi peserta didik mengimplementasikan ide tersebut kedalam proyek business plan dengan semenarik mungkin, menggunakan kreatifitas dan inovasi masing-masing sehingga. Menghasilkan daya tariknya. Pembelajaran IPS menggunakan metode berbasis proyek dirasa efektif untuk diterapkan dalam rangka pengembangan kompetensi *entrepreneurship*, dilihat dari beberapa peningkatan dari setiap siklus yang telah dilakukan. *Entrepreneurship* merupakan kemampuan penting yang diperlukan peserta didik untuk mengatasi tuntutan dan tantangan sehari-hari. Kenapa penting? Karena membentuk sikap mandiri dan adaptif pada peserta didik, mendorong kreativitas peserta didik, berguna bagi pembentukan karakter peserta didik, membantu pembentukan kecerdasan social dan kecerdasan personal, serta meletakkan dasar perilaku untuk peserta didik di masa depan.

1.2 Implikasi

Adapun implikasi secara teoritis dari hasil temuan dan analisis yang telah dilakukan adalah pengembangan kompetensi *entrepreneurship* melalui pembelajaran berbasis proyek sudah diaplikasikan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direkomendasikan oleh ahli, seperti menitikberatkan pada peran aktif

peserta didik, berorientasi pada aktivitas peserta didik, dan penilaian yang tidak hanya pada arah pengetahuan saja, namun juga melibatkan keterampilan dan sikap peserta didik selama mengikuti proses belajar di kelas. Langkah-langkah tersebut sudah dirumuskan secara sistematis, bagi peneliti merupakan sebuah langkah yang tepat untuk mengembangkan kompetensi peserta didik. Namun, teori untuk mengembangkan kompetensi *entrepreneurship* yang khusus diimplementasikan pada pembelajaran IPS masih minim. Untuk itu adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bahwa diperlukan teori lebih banyak lagi mengenai pengembangan kompetensi peserta didik melalui berbagai model pembelajaran yang direkomendasikan. Sedangkan manfaat praktis yang dihasilkan dari penelitian ini adalah dapat dikembangkannya ide pembelajaran secara lebih meluas, tidak di lebel ruang kelas saja. Peserta didik dapat dengan bebas mengeksplorasi materi pembelajaran untuk menghasilkan produk yang relevan, sehingga pembelajaran dapat dimaknai secara lebih nyata. Dan melalui penelitian ini, diharapkan baik partisipan maupun pembaca dapat mengaplikasikan disekolah lain yang berbeda karakteristiknya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian dalam pengembangan kompetensi *entrepreneurship* pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS untuk mengembangkan kompetensi *entrepreneurship* peserta didik. Berikut rekomendasi bagi beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini yang ditujukan untuk mengembangkan kompetensi *entrepreneurship* peserta didik adalah sebagai berikut:

1) Bagi pihak sekolah

Peneliti menyarankan agar pihak sekolah memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat menggali segala potensi yang ada pada dirinya serta dapat menyalurkan minatnya ke dalam pembelajaran agar lebih bermakna. Sebab, memiliki kemampuan di abad-21 adalah hal yang sangat penting agar peserta didik

dapat mengatasi tuntutan dan tantangan sehari-hari. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah *entrepreneurship*. Pihak sekolah juga harus tetap mendukung dan memotivasi para guru-guru untuk memberikan materi pembelajaran yang mendukung terbentuknya kompetensi peserta didik. Pihak sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang mendukung tercapainya peserta didik yang memiliki kompetensi dari setiap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu, pelatihan bagi guru perlu diadakan secara konsisten agar setiap periodenya guru dapat memperbaharui cara belajar/ metode belajar yang digunakan.

2) Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini berharap menjadi masukan bagi guru-guru khususnya guru IPS untuk melakukan variasi menggunakan model-model pembelajaran agar pelajaran IPS di dalam kelas menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu juga, untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik mengenai kompetensi/ kemampuan karena hal ini berguna bagi kehidupan peserta didik di masa yang akan datang. Peneliti menyadari bahwa guru bukan hanya sebagai sumber informasi, namun sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu memberikan gambaran bahwa penilaian peserta didik itu tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan saja akan tetapi dinilai secara keseluruhan yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akhirnya akan membentuk sebuah kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Selama penelitian ini dilakukan, dimulai perencanaan pembelajaran hingga keberhasilannya mengalami perubahan yang cukup baik, untuk mengembangkannya lebih jauh sebaiknya setiap guru IPS mengadakan pertemuan rutin untuk membahas tahapan-tahapan proses belajar yang akan diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan harus disesuaikan dengan metode yang digunakan sehingga output pembelajaran yang diberikan oleh peserta didik dapat mencapai hasil yang maksimal.

3) Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik terkait pengembangan kompetensi *entrepreneurship* dalam pembelajaran IPS, dimana peserta didik dapat memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk mengatasi tuntutan dan tantangan sehari-hari melalui pembelajaran IPS. Selain kompetensi *entrepreneurship*, peserta didik juga dapat memiliki kompetensi lainnya dari materi pembelajaran yang berbeda.

Demikian simpulan, implikasi dan rekomendasi yang dapat penulis kemukakan. Semoga dapat memberikan manfaat terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dan secara khusus menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam mengembangkan kompetensi *entrepreneurship* dalam pembelajaran IPS pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek.