

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab v peneliti akan bahas mengenai simpulan dari penelitian yang telah terlaksana beserta rekomendasi dari peneliti bagi beberapa pihak terkait berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai.

#### 5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah peneliti laksanakan, peneliti akan memaparkan beberapa kesimpulan. Dimana peneliti dapat menyimpulkan bahwa proyek infografis mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring. Diawali pada tahap perencanaan yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan adalah dengan melakukan observasi prapenelitian di kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung pada saat berlangsungnya pembelajaran sejarah baik itu sebelum adanya pandemi *covid-19* (secara luring) dan setelah adanya pandemi *covid-19* (secara daring melalui *zoom* dan *google classroom*) peneliti menemukan permasalahan rendahnya kreativitas siswa. Melalui tahap identifikasi masalah, maka peneliti memutuskan untuk membuat rencana untuk menerapkan proyek infografis sebagai upaya memperbaiki masalah rendahnya kreativitas siswa XI IPS 1 dalam pembelajaran sejarah daring melalui *google classroom*. Pertama tahap yang dilakukan peneliti adalah perencanaan dengan mempersiapkan serangkaian tindakan beserta instrumen penelitian seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi dan media pembelajaran, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan catatan lapangan yang telah disesuaikan dengan pelaksanaan penelitian dalam pembelajaran sejarah secara daring.

Selanjutnya pada saat pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan. Setiap tahapan pembelajaran menggunakan proyek infografis ini mengacu pada indikator kreativitas yang sudah disesuaikan sebelumnya untuk diamati. Adapun tahapan tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah daring menggunakan

Hanna, 2021

**PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)**

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

proyek infografis dimulai dari tindakan I diamati kreativitas siswa dalam merencanakan proyek infografis dengan menuangkannya kedalam LKS bagian I berisikan ide-ide, konsep, dan kerangka desain proyek infografis. Tindakan II, diamati kreativitas siswa dalam mengembangkan ide-ide yang sudah direncanakan dengan menggali kedalaman informasi dari berbagai sumber dan menemukan ide-ide pendukung untuk proyek infografis. Tindakan III, diamati kreativitas siswa dalam cara penyampaian infografis melalui rekaman suara, penguasaan infografis selama jalannya diskusi, serta proyek infografis itu sendiri.

Pada saat pelaksanaan siklus I, seluruh tindakan dilakukan berdasarkan perenanaan yang sudah peneliti buat. Berikutnya, pada saat peneliti sudah melakukan tahap reconnaissance dan refleksi. Peneliti memutuskan untuk melakukan beberapa penyesuaian pada saat akan melaksanakan siklus II seperti pemberian materi yang lebih ringkas dan petunjuk pengerjaan LKS yang lebih disederhanakan, memberikan sumber bacaan serta perubahan jadwal pengumpulan hasil proyek pada H-1 kegiatan persentasi. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran sejarah daring menggunakan proyek infografis dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil temuan selama melakukan menerapkan proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 13 Bandung dalam pembelajaran sejarah daring melalui *google classroom*, baik dari hasil pengamatan, pengerjaan tugas (LKS dan produk infografis), dan hasil wawancara diperoleh hasil bahwa kreativitas siswa kelas XI IPS 1 ini mengalami peningkatan pada setiap tindakan. Pada siklus I rata-rata persentase kreativitas siswa yaitu 12,8 atau sebanyak 53%. Hasil pada siklus I ini meningkat yaitu 7,8 atau sebanyak 33% pada siklus II menjadi 20,6 atau sebanyak 86%. Angka tersebut menunjukkan suatu peningkatan kreativitas yang signifikan dari siklus I hingga siklus II setelah penerapan proyek infografis dalam pembelajaran sejarah daring di kelas XI IPS 1.

Adapun dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring ini terdapat beberapa kendala yang dialami seperti kesiapan atau kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, siswa yang masih

Hanna, 2021

**PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)**

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

cenderung pasif atau tidak memberikan pendapat, mayoritas siswa yang lebih mengutamakan sumber informasi dari internet, rekaman suara mayoritas kelompok yang hanya berisikan pengulangan informasi dari infografis, dan kendala yang terjadi pada kelompok 2 yang terlambat dalam mengikuti kegiatan persentasi dan diskusi karena adanya kesalahpahaman antar anggota.

Beberapa solusi atau upaya guru untuk menanggulangi kendala yang terjadi diantaranya dengan menjaga komunikasi yang lebih intens dengan setiap perwakilan kelompok untuk mengingatkan dan melaporkan siswa yang pasif atau acuh (*offline*), memberi arahan dan memancing siswa agar lebih semangat dengan memberikan *reward point plus*, memberikan masukan kepada setiap kelompok bahwa pada saat membuat rekaman suara ini diibaratkan seperti sedang persentasi di kelas sehingga bisa lebih interaktif dan tidak hanya membaca ulang infografis, memberikan file sumber bacaan (buku paket elektronik/*e-book* dan jurnal) sesuai tema kelompok dan mengarahkan siswa untuk mencoba menggunakannya, dan yang terakhir adalah memberikan arahan untuk mengumpulkan produk infografis dan rekaman suara pada H-1 sebelum persentasi dan diskusi daring dimulai serta memastikan kesiapan setiap anggota untuk mengantisipasi agar kendala yang terjadi pada siklus I tidak terjadi kembali pada siklus II.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada bab IV. Maka dapat disimpulkan bahwa proyek infografis efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung dalam pembelajaran sejarah daring. Terlihat dari peningkatan yang dialami setiap kelompok dari pencapaian indikator atau peningkatan angka pertindakan dan persiklusnya.

## 5.2. Rekomendasi

Adapun dalam penelitian yang sudah terlaksana ini, terdapat beberapa rekomendasi dari peneliti yang sekiranya dapat diamati oleh beberapa pihak terkait seperti:

1. Untuk Guru, selama pembelajaran daring ini diharapkan dapat menyesuaikan dan mengikuti perkembangan pembelajaran di abad ke-21 dengan merancang suatu pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan memfasilitasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sejarah daring dan tidak hanya sekedar melakukan kegiatan transfer ilmu semata. Proyek infografis dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam membuat pembelajaran daring menjadi lebih menarik, kreatif dan melibatkan siswa secara aktif. Sebagai rekomendasi, proyek infografis ini dapat membuat pembelajaran sejarah daring menjadi lebih hidup dan menarik. infografis ini memiliki sifat fleksibel dan luas dimana infografis dapat disesuaikan dengan berbagai macam materi pembelajaran sejarah yang dapat dikreasikan sekreatif mungkin dan semenarik mungkin.
2. Untuk Siswa, selama berlangsungnya pembelajaran daring ini, diharapkan siswa dapat memenuhi tuntutan kehidupan di abad ke-21 dengan memahami pentingnya mengembangkan potensi kreativitas yang ada pada setiap siswa untuk terus diasah dengan mengikuti pembelajaran dengan baik dan semangat walaupun dilakukan secara daring.
3. Untuk Sekolah, diharapkan penelitian yang sudah dilaksanakan bisa memberikan sumbangan ide/gagasan/pemikiran yang berarti dan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran daring di sekolah. dengan dukungan dari berbagai pihak sekolah yang terlibat aktif dan saling mendukung untuk meningkatkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran daring.
4. Untuk Calon Peneliti lain, peneliti-peneliti lain yang memiliki ketertarikan pada topik pembahasan yang serupa dengan penelitian ini seperti kreativitas, proyek infografis dll, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan. Dimana peneliti selanjutnya diharapkan dapat menemukan kekurangan atau kelemahan penelitian ini sehingga dapat membuat penelitian yang lebih baik.