

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini, akan disajikan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi, peneliti akan menjelaskan kesimpulan dari perencanaan, pelaksanaan, observasi terhadap peningkatan kreativitas siswa melalui proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah, serta kendala dan solusi yang dirancang oleh guru untuk mengatasinya. Peneliti akan membahas hal – hal yang akan diusulkan berdasarkan temuan dari penelitian ini di bagian rekomendasi. Rekomendasi ini ditujukan kepada semua pihak yang terkait dalam penelitian, termasuk di dalamnya siswa, guru, sekolah dan peneliti selanjutnya.

5.1 Simpulan

Penelitian ini didasarkan pada temuan observasi pra – penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran sejarah khususnya oleh peneliti di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Hasil observasi pra-penelitian mengungkapkan sejumlah indikasi permasalahan pembelajaran sejarah khususnya pada siswa kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Seperti yang peneliti telah jelaskan pada bagian latar belakang penelitian di bab satu, permasalahan tersebut di atas mengakibatkan pada rendahnya kreativitas siswa ketika belajar sejarah. Oleh karena itu, sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, peneliti menerapkan proyek *flipchart*. Sehingga, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pengimplementasian proyek *flipchart*. Upaya dan temuan penelitian telah dibahas pada bab sebelumnya. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa

Pertama, tahap awal yang dilakukan peneliti adalah merencanakan penelitiannya. Pada tahap perencanaan, peneliti berusaha untuk memastikan bahwa penelitian berjalan seperti yang direncanakan, agar tujuan yang ditetapkan sebelumnya dapat terpenuhi. Peneliti menyiapkan berbagai hal yang diperlukan

untuk mendukung penelitian sebagai bagian dari proses perencanaan. Ketika merencanakan di awal tahap penelitian, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penelitian berjalan sesuai rencana. Observasi pra-penelitian diperlukan terlebih dahulu bagi peneliti. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang dialami siswa di kelas dalam belajar sejarah. Selanjutnya, perlu bagi peneliti untuk berkomunikasi dengan pihak terkait, seperti dari pihak sekolah untuk melakukan perizinan dalam melaksanakan penelitian yang dapat diminta kepada wakil kepala sekolah bidang kurikulum atau kepala sekolah yang memimpin sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian. Selain itu juga berkomunikasi dengan guru yang mengajar mata pelajaran sejarah yang dijadikan subjek penelitian sebagai mitra dalam penelitian untuk berkoordinasi baik sebelum dan selama penelitian dilakukan.

Peneliti kemudian membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk setiap siklus sebagai perangkat pembelajaran. RPP peneliti disesuaikan dengan tahapan yang akan dilaksanakan dalam pembuatan proyek *flipchart* di kelas. Selain itu, peneliti juga menentukan *platform* untuk pelaksanaan penelitian yang disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang sebelumnya sepenuhnya masih dilakukan secara daring serta kondisi siswa di kelas agar dapat mempermudah dalam pengerjaan proyek *flipchart*. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian untuk digunakan di kelas saat melakukan penelitian. Setiap elemen proses perencanaan harus dipersiapkan dengan matang agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan memenuhi tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kedua, tahap pelaksanaan penerapan proyek *flipchart* sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan diselesaikan dalam tiga siklus. Perbaikan dilakukan pada setiap siklus tergantung pada siklus sebelumnya guna meningkatkan hasil penelitian dalam hal peningkatan kreativitas siswa. Pelaksanaan penelitian diawali oleh guru yang menjelaskan mengenai pelaksanaan proyek *flipchart* dan media *word* serta aplikasi *whats app* yang digunakan sebagai *platform* yang akan membantu selama proses pengerjaan proyek *flipchart* dan dalam mengkoordinasi

kerja siswa. Penerapan pembelajaran berfokus pada kegiatan kelompok seperti mencari informasi, merencanakan konsep atau desain *flipchart*, membuat *flipchart* dengan memanfaatkan media *word* dan menyajikan *flipchart*.

Setiap langkah pembelajaran di kelas membutuhkan pendampingan guru dalam melaksanakan tindakannya. Baik itu selama proses perencanaan, pembuatan dan penyajian *flipchart* yang dihasilkan kelompok. Hal ini dikarenakan, pada pelaksanaannya siswa tidak akan langsung bisa dan terbiasa dengan penerapan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dikarenakan sebelumnya siswa belum pernah belajar dengan proses yang demikian. Sementara itu, selama pembuatan proyek, guru akan memantau dan membimbing siswa untuk memastikan bahwa mereka dapat mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran berbasis proyek.

Ketiga, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian melalui pelaksanaan proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi, didapati hasil berupa peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan ini diukur berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dalam pembelajaran, khususnya pada kreativitas siswa. Melalui penerapan proyek *flipchart*, siswa sudah mulai terbiasa untuk mengemukakan ide dan gagasannya selama merencanakan rancangan dan konsep *flipchart* yang akan dibuat. Mengembangkan ide dan gagasannya selama proses pengerjaan *flipchart*. Menunjukkan kemampuannya dalam mengolah kata dari berbagai informasi yang didapat. Mampu mengkombinasikan dengan baik berbagai komposisi yang terdapat dalam *flipchart* nya. Berkerja sama dengan kelompok melalui strategi yang mereka tetapkan, serta menyajikan hasil produk *flipchart* yang telah dibuat bersama kelompoknya. Sebagai hasil dari penelitian ini, kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan melalui penerapan proyek *flipchart*. Setelah penelitian dan observasi selesai dilakukan, diperoleh hasil berupa peningkatan pada siklus I, siklus II dan siklus III.

Selain itu, selama pelaksanaan penelitian didapati kesan yang dirasakan baik oleh siswa maupun peneliti. Melalui penerapan proyek *flipchart* ini, siswa memberikan respon positif yang menjadi kesan berharga bagi peneliti selama melaksanakan penelitian. Peneliti merasa bahwa penerapan proyek *flipchart*

bukan hanya upaya memperbaiki permasalahan pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4, tetapi menjadi pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti kelak jika menjadi guru agar lebih memperhatikan setiap detail proses pembelajaran baik itu dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian/evaluasi. Sehingga proses pembelajaran sejarah dapat lebih bermakna dan ada unsur kebaruan atau *novelty* bagi siswa. Adapun kesan yang dirasakan siswa bahwa mereka juga memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru. Penelitian ini juga menjadikannya senang belajar sejarah karena unsur kebaruan atau *novelty* bagi mereka melalui pembelajaran berbasis proyek ini. Siswa merasa pembelajaran sejarah dengan proyek *flipchart* menjadikan mereka lebih aktif dan tidak monoton. Membantu siswa untuk lebih mengembangkan berbagai keterampilan baru yang berguna atau *useful* bagi mereka, serta materi pembelajaran sejarah menjadi lebih mudah dipahami atau *understandable*.

Keempat, setelah peneliti menyelesaikan tindakan, peneliti menemukan banyak hambatan yang harus diatasi agar tidak menghalangi atau bahkan mengganggu penelitian di setiap siklusnya. Meskipun di setiap siklusnya terdapat peningkatan, hal itu tidak luput dari kendala yang dialami selama penelitian berlangsung. Misalnya kendala yang terjadi pada siklus I dimana siswa masih belum sepenuhnya mengerti pengerjaan proyek *flipchart* terlebih dalam proses pembuatannya memanfaatkan media pengolah kata seperti *word*. Selain itu, siswa belum disiplin dalam mengikuti jadwal pengerjaan proyek pada setiap langkah-langkah pengerjaannya, terutama pada saat menyajikan produk *flipchart* di kegiatan presentasi. Siswa masih kurang dalam menunjukkan kemampuannya menyajikan gagasannya yang dituangkan dalam narasi *flipchart* yang dibuat sendiri oleh siswa di siklus I dan II. Pada siklus II ini juga, kendala yang dialami di siklus I mulai berangsur berkurang.

Adapun pada siklus III, setiap kelompok sudah terbiasa untuk membuat *flipchart* dengan menggunakan *word* yang terlihat dari produk yang dihasilkan, sudah disiplin dalam mengikuti jadwal pelaksanaan proyek *flipchart* dan membuat narasi berdasarkan gagasannya sendiri walaupun beberapa kelompok masih mengkombinasikannya dengan informasi yang mereka dapat. Dalam pelaksanaan upaya – upaya perbaikan ini dilakukan oleh peneliti dengan berkoordinasi dan

berdiskusi bersama guru mitra serta rekan observer. Sehingga pada akhirnya, kendala yang dialami pada saat pelaksanaan penelitian dapat diatasi oleh guru berkat kerjasama dengan guru mitra, observer dan tentu atas kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

5.2 Rekomendasi

Salah satu jawaban dan variasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah penggunaan proyek *flipchart* di dalam kelas untuk meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti mengharapakan peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas sebagai hasil dari penelitian ini, khususnya dalam hal pembelajaran sejarah dan peningkatan kreativitas. Peneliti juga ingin memberikan rekomendasi kepada pihak – pihak yang terlibat dalam penelitian ini, khususnya siswa, guru, sekolah dan bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa, berdasarkan temuan penelitian. Berikut adalah beberapa rekomendasi peneliti :

1. Bagi siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini didapati implikasi bagi siswa yang terlihat dari adanya peningkatan kapasitas kreatif dalam pembelajaran sejarah. Peningkatannya didasarkan pada karakteristik kreativitas yang telah ditetapkan, melalui ruang kreatif yang guru fasilitasi dengan penerapan proyek *flipchat*. Adapun dari penelitian penerapan proyek *flipchart* ini, diharapkan selanjutnya akan membantu memperkuat kapasitas kreatif siswa dan tentunya kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran, khususnya pelajaran sejarah secara menyeluruh. Siswa juga harus dibiasakan untuk mengungkapkan pikiran dan gagasannya selama proses pembelajaran, baik melalui kegiatan diskusi maupun dengan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Mampu mengembangkan berbagai konsep yang telah ada menjadi unik atau dapat digabungkan dengan komposisi sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang menarik. Dapat mendisiplinkan diri dalam belajar, khususnya pada setiap tahapan pembelajaran yang dilaksanakan guru selama proses pembelajaran. Bekerja dalam kelompok untuk bertukar pikiran dan berbagi tugas dalam pengembangan strategi kerja harus terbiasa dengan

Shanti Fatiarif Zashiyah Aly, 2022

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PROYEK FLIPCHART DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH : PENELITIAN TINDAKAN KELAS BERBANTU APLIKASI WHATS APP DI KELAS X IPS 4 MAN 2 KOTA SUKABUMI

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

kegiatan tersebut, serta lebih percaya diri lagi untuk tampil dan dalam menyampaikan ide/gagasannya. Maka dari itu, untuk ke depannya siswa harus senantiasa membiasakan diri dengan proses pembelajaran yang peneliti rekomendasikan, agar konsistensi keterampilan kreativitas mereka dapat terjaga atau bahkan lebih meningkat lagi.

2. Bagi guru

Dari penelitian ini didapati implikasi terhadap guru dimana lebih bervariasi lagi media pembelajaran yang digunakan. Model dan metode pembelajaran yang dikembangkan pun dapat memberikan unsur *novelty* atau kebaruan kepada siswa saat melaksanakan pembelajaran sejarah. Adapun untuk ke depannya, diharapkan guru mampu menyusun rencana pembelajaran yang akan membantu pengembangan potensi kreatif siswa. Temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi guru dalam merancang pembelajaran dengan proyek *flipchart* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengungkapkan dan mengembangkan ide dan gagasannya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, sumber belajar yang membantu dalam proses penelitian dapat menjadi alternatif bagi guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penting bagi guru untuk senantiasa memperhatikan detail kondisi kelasnya dan melakukan perbaikan serta pembaharuan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi zaman.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini berdampak pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas yang memang diharapkan dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pelajaran sejarah yang dibantu dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang disediakan sekolah. Diharapkan dari hasil penelitian ini juga akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas, khususnya mata pelajaran sejarah umumnya semua mata pelajaran di sekolah untuk memajukan kualitas pendidikan menjadi lebih baik dan mengoptimalkan berbagai potensi yang ada.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau referensi bagi orang – orang yang tertarik untuk melakukan penelitian sejenis. Temuan penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan keahlian secara teoritis dan praktis dalam penerepan proyek *flipchart* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Lebih lanjut, mengingat hasil penelitian ini masih mengandung banyak kekurangan, diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai landasan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih baik, terutama dengan membuat model dan metodologi yang lebih menarik dan baru. Hal ini didasarkan pada faktor perbedaan karakteristik tiap zaman dan kebutuhan akan keterampilan yang harus dimiliki tiap individunya. Penting bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji secara mendalam pengembangan yang lebih baik lagi dari hasil penelitian ini dengan menyesuaikan zamannya, jika hendak melakukan penelitian serupa. Hasil penelitian ini juga berdampak pada semakin beragamnya pengembangan model, metode dan media yang dapat digunakan dalam upaya perbaikan pembelajaran sejarah terutama yang fokusnya pada permasalahan kreativitas.