

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan terkait dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan juga rekomendasi dari peneliti kepada para pihak yang terkait dalam penelitian ini.

#### 5.1 Simpulan

Berkaca dari masalah dan tujuan penelitian mengenai usaha untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* dengan membuat video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok, peneliti dapat simpulkan bahwa:

1. Dalam tahap merencanakan untuk penerapan model *Project Based Learning* pada pembelajaran sejarah, peneliti melakukan observasi sebagai langkah awal pra penelitian di kelas XI IPS 2, sehingga dari hasil observasi tersebut membawa peneliti menemukan masalah yakni minimnya tingkat kreativitas siswa di kelas tersebut. Setelah melakukan observasi, peneliti kemudian membuat perencanaan untuk menerapkan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok. Dalam tahap ini, peneliti menyiapkan beberapa hal yang perlu disiapkan seperti catatan lapangan, lembar pedoman observasi guru, pedoman wawancara, rubrik penilaian kreativitas siswa, Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa *story line*, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta media pembelajaran berupa PPT.
2. Ada beberapa tahapan yang dilakukan pada proses pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital, yakni penjelasan secara singkat oleh peneliti sebagai guru, kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan baik secara tatap maya maupun tatap muka, proses pengerjaan LKS *story line*, dan penayangan hasil video digital. *Story line* tersebut merupakan lembar kerja yang harus dikerjakan oleh siswa berisikan ide/gagasan untuk rancangan-rancangan video digital

3. yang akan dibuat oleh masing-masing kelompok sesuai dengan tema yang didapatkan. Guru menggunakan media pembelajaran berupa PPT. Setelah itu, guru langsung membagi kelompok siswa sesuai dengan absen agar memudahkan kegiatan diskusi ketika dilaksanakan saat pembelajaran tatap muka yang dibagi menjadi dua sesi serta membagi tema untuk semua kelompok menggunakan website *Wheel of Names*. Pada Daur I Tindakan I, setelah guru menjelaskan materi secara sekilas dan menjelaskan teknik pengerjaan tugas proyek ini melalui zoom, siswa kemudian diberikan tugas untuk mengerjakan LKS berupa *story line* 1 yang berisikan ide rancangan untuk video digital yang akan mereka buat. Kegiatan diskusi dilaksanakan melalui grup *whatsapp* kelompok masing-masing, yang di dalamnya juga terdapat peneliti agar bisa memonitoring kegiatan diskusi. Pada pertemuan selanjutnya yakni Daur I Tindakan II, masih dilanjutkan kegiatan diskusi untuk menyempurnakan *story line* yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya, kegiatan diskusi masih dilakukan melalui grup WhatsApp kelompok. Setelah menyelesaikan *story line* 1 dan 2, masing-masing kelompok langsung diinstruksikan untuk membuat video digital sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada Daur I Tindakan III, seluruh kelompok mulai membuat video digital sesuai dengan tema yang didapatkan Pada daur I tindakan IV, dilakukan penayangan melalui zoom meeting berupa hasil video yang telah dibuat oleh semua kelompok. Pada Daur II Tindakan I, berbeda dengan pertemuan sebelumnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka. Namun perencanaan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan sebelumnya. Hanya saja, jika pertemuan sebelumnya pembelajaran dilaksanakan secara tatap maya dan diskusi dilaksanakan melalui *whatsapp*, kali ini dilaksanakan di kelas. Pada Daur II Tindakan II, jadwal pembelajaran sejarah pun kembali dilaksanakan secara tatap maya, namun diskusi dilaksanakan melalui zoom meeting dengan menggunakan fitur *breakout room* agar dapat membebaskan siswa dalam berdiskusi terkait dengan rancangan video digital yang akan mereka buat. Kegiatan diskusi melalui fitur *breakout room* juga melibatkan rekan-rekan peneliti sebagai observer untuk mengamati jalannya diskusi kelompok. Pada Daur II

Tindakan III, seluruh kelompok mulai membuat video digital sesuai dengan tema yang didapatkan. Pada Daur II Tindakan IV, dilaksanakan penayangan hasil video digital semua kelompok secara tatap muka kembali. Setelah semua tindakan dilaksanakan, guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok.

4. Hasil dari pembelajaran sejarah dengan menerapkan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital menunjukkan hasil yang baik. Pada Daur I, diperoleh rata-rata skor kreativitas yakni 18,8 atau jika dikonversikan ke dalam persentase, diperoleh hasil sebesar 62,66%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada Daur I termasuk ke dalam kategori cukup baik. Pada Daur II, diperoleh rata-rata skor kreativitas yakni 26 atau jika dikonversikan ke dalam persentase, diperoleh hasil sebesar 86,66%. Angka tersebut mengalami peningkatan dan termasuk ke dalam kategori baik.
5. Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh peneliti ketika pembelajaran sejarah menerapkan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital di kelas XI IPS 2, diantaranya adalah pada awal pelaksanaan, terdapat siswa yang belum mengerti terkait dengan teknis pengerjaan *story line* sebagai rancangan untuk video digital yang akan mereka buat. Mengatasi hal itu, guru langsung menjelaskan kembali melalui fitur *voice note*. Kemudian, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi kelompok. Melihat hal itu, guru memberikan memotivasi siswa agar turut berkontribusi dalam diskusi dan mengirim pesan secara personal kepada siswa yang bersangkutan, ditakutkan ada hal yang memicu siswa tersebut sehingga mereka tidak aktif dalam berdiskusi. Selain itu, masih juga terdapat kelompok siswa yang merasa bingung dalam menemukan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video digital. Peneliti pun langsung memberikan rekomendasi beberapa aplikasi yang mudah digunakan serta memberikan link berupa tutorial dalam membuat video digital. Beberapa kelompok masih ada yang hanya menggunakan sumber terbatas, seperti buku paket, internet, dan PPT yang guru berikan. Menyikapi hal tersebut,

6. guru memberitahu kepada siswa bagaimana cara mencari sumber yang sudah tervalidasi kebenarannya yakni dengan mengakses jurnal-jurnal yang tersedia. Secara keseluruhan, guru senantiasa selalu mengingatkan siswa serta memberikan motivasi kepada siswa dalam mengerjakan tugas proyek video digital.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dituliskan pada bab sebelumnya, dapat terlihat bahwa penerapan model *Project Based Learning* melalui pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah berhasil meningkatkan kreativitas siswa di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok.

## 5.2 Rekomendasi

Peneliti telah melaksanakan sebuah penelitian mengenai penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok, untuk itu di bawah ini akan peneliti rekomendasikan beberapa saran yang perlu diperhatikan, sebagai berikut.

1. Bagi pihak sekolah, dapat peneliti harapkan jika sekiranya pihak sekolah dapat lebih memperhatikan sarana dan prasarana untuk mendukung peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah penyediaan *infocus*, meskipun semua kelas sudah ada *infocus* di dalamnya, namun tidak semua dapat digunakan dengan baik.
2. Bagi guru-guru, peneliti berharap dapat merancang suatu pembelajaran agar lebih menarik minat siswa dalam belajar. Guru dapat menjadi fasilitator siswa dalam melakukan pembelajaran dengan melibatkan siswa di dalamnya. Salah satunya adalah dengan menerapkan model *Project Based Learning* ini yang dilihat mampu meningkatkan kreativitas siswa serta melatih kerja sama antar siswa. Dengan model *Project Based Learning* ini, pembelajaran berpusat kepada siswa dan hal itu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang memiliki minat untuk melakukan penelitian yang sejenis, bahwa penelitian peneliti ini sekiranya dapat dijadikan sebagai sumber referensi. Namun, peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih bisa menarik

Nabila Jasmine, 2022

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)**

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

antusiasme siswa serta mampu menemukan kekurangan yang terdapat pada penelitian ini, sehingga penelitian yang akan dilakukan selanjutnya dapat menjadi sebuah penelitian yang lebih matang.

