

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu peneliti memperoleh kesimpulan dari data yang telah diambil dari penelitian mengenai Penerapan Media *Papercraft* untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dalam Mata Pelajaran SBDP di SDN 043 Cimuncang Kota Bandung dengan hasil sebagai berikut yaitu ditemukan oleh peneliti bahwa dilihat dari hasil produk yang di analisis dengan indikator kreativitas siswa dan juga pedoman wawancara maka disimpulkan bahwa :

1. Hasil pengembangan kreativitas siswa kelas IV B di SDN 043 Cimuncang dilihat dari jenis karya yang dibuat oleh siswa adalah dari 21 orang siswa sebanyak 7 jenis karya yang dibuat berdasarkan imajinasi masing-masing siswa dan kerincian karya yang dibuat, hal tersebut dapat dilihat dari kreativitas siswa berdasarkan indikator kreativitas yaitu *fluency*, *fleksibilitas*, *originality* dan *elaborasi*. Dalam aspek *fluency* yang terdiri dari dua indikator terdapat 21 orang siswa atau seluruh siswa sudah memenuhi aspek tersebut. Kemudian, dalam aspek *fleksibilitas* yang terdiri dari tiga indikator terdapat 6 orang siswa yang memenuhi ketiga indikator, 9 orang siswa yang memenuhi dua indikator, 2 orang siswa yang memenuhi satu indikator, dan 4 orang siswa yang tidak memenuhi aspek. Kemudian, dalam aspek *originality* yang terdiri dari dua indikator, terdapat 11 orang siswa yang memenuhi kedua indikator, 8 orang siswa yang memenuhi satu indikator, dan 2 orang siswa yang tidak memenuhi aspek. Kemudian, dalam aspek *elaborasi* yang terdiri dari dua indikator terdapat 8 orang siswa yang memenuhi kedua indikator, 3 orang siswa yang memenuhi satu indikator, dan 9 orang siswa yang tidak memenuhi aspek. Maka dapat disimpulkan bahwa dari 21 orang siswa sebanyak 13 orang siswa sudah memenuhi lebih dari 50% keseluruhan indikator kreativitas.
2. Pembelajaran dengan menerapkan media *papercraft* pada pembelajaran SBdP berdasarkan pendapat guru kelas IV SDN 043 Cimuncang adalah media

papercraft dapat diterapkan pada materi wujud karya seni rupa tiga dimensi. Penerapannya yaitu memberikan proses pembelajaran kepada siswa dengan membuat karya seni *papercraft*. Penerapan media *papercraft* dapat menjadi variasi pembelajaran baru bagi siswa dalam mata pelajaran SBdP. Guru meminta siswa untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya melalui media *papercraft*. Dengan menerapkan media *papercraft* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi wujud karya seni rupa tiga dimensi. Dalam pembelajaran SBdP di kelas IV dengan penerapan media *papercraft* sebagai inovasi pembelajaran akan menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan implikasi dan rekomendasi bagi orang tua dan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa membuat karya menggunakan media *papercraft*, serta untuk perbaikan bagi penelitian selanjutnya.

5.2.1 Implikasi

1. Pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar harus dikembangkan dengan adanya kemampuan siswa dalam berkarya seni. Pembelajaran seni rupa dapat memberikan kemampuan bagi siswa untuk memperoleh ide dan berimajinasi sehingga menjadikan membuat suatu kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa hasil ciptaan siswa sendiri.
2. Kreativitas dalam kemampuan siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik berupa bentuk ciri-ciri yang baik dalam karya maupun kombinasi yang sudah ada, yang semuanya itu relative berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Sehingga siswa dapat menciptakan hasil karyanya sendiri.
3. Kreativitas dengan *papercraft* bagi siswa Sekolah Dasar merupakan kemampuan berolah seni rupa yang diwujudkan dalam bentuk keterampilan menggambar, mewarnai, menggunting, melipat dan mengelem bentuk.

5.2.2 Rekomendasi

1. Bagi Guru

Peran seorang guru sangat penting dalam membentuk kreativitas siswa maka seorang guru harus dapat melatih kreativitas siswa dalam mengajar yang salah satunya bisa diterapkan dengan pembelajaran SBdP membuat karya dengan *papercraft*. Dengan menerapkan media pembelajaran variasi dari biasanya akan menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

2. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik terutama dalam pemilihan media pada proses pembelajaran. Sekolah hendaknya mampu menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan sebagai penunjang perkembangan siswa. Sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan lebih bermakna.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih variatif dalam pemilihan media ataupun menggunakan media pembelajaran yang digunakan pada penelitiannya. Selain itu untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode penelitian lain seperti penelitian eksperimen dan tindak lanjut, agar semakin berkembang kajian penelitian dalam kreativitas siswa.