

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini peneliti akan memaparkan simpulan dari penelitian tindakan kelas yang telah peneliti laksanakan serta rekomendasi untuk beberapa pihak yang mempunyai keterlibatan dalam penelitian ini.

#### 5.1 Simpulan

Peneliti akan memaparkan sejumlah kesimpulan yang diambil dari temuan hasil penelitian tindakan kelas. Peneliti menyimpulkan secara umum bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan melalui model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling*. Secara lebih rinci, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Pertama, peneliti melakukan perencanaan terlebih dahulu sebelum memasuki tahap pelaksanaan dengan tujuan agar proses penelitian menjadi terarah dan tujuan penelitian dapat tercapai. Pada tahap perencanaan dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi untuk menemukan permasalahan yang harus segera di atasi. Permasalahan yang ditemukan peneliti berupa rendahnya kreativitas siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti kemudian membuat perencanaan untuk menerapkan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan. Peneliti kemudian meminta izin kepada beberapa pihak terkait, antara lain dosen pembimbing dan pihak sekolah. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP untuk siklus I dan siklus II untuk pelaksanaan pembelajaran dan melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran untuk siklus I dan siklus II berupa *powerpoint*, bahan ajar, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kemudian peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen penelitian yang akan dipakai di dalam tindakan diantaranya lembar catatan lapangan, lembar observasi kreativitas siswa, lembar observasi guru, dan pedoman wawancara.

Peneliti juga menghubungi para observer untuk ikut serta dalam memantau pelaksanaan pembelajaran.

2. Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan sistematis. Terdapat tiga tahapan yang dilakukan menerapkan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan. Tiap-tiap tahapan pembelajaran mempunyai indikator tersendiri yang merujuk pada kreativitas. Adapun tahapan dalam melaksanakan pembelajaran dimulai dari diskusi ide konsep *storytelling* dan penyusunan rancangan naskah cerita *storytelling*, presentasi produk rancangan proyek *storytelling* dan pembuatan *storytelling*, serta presentasi produk *storytelling* yang disajikan dalam bentuk video. Pada siklus I, secara keseluruhan pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* berjalan dengan baik. Selama kegiatan diskusi ide dan penyusunan rancangan naskah cerita *storytelling*, guru memberikan arahan kepada semua kelompok, dan siswa dapat mengikuti instruksi dengan baik. Penampilan *storytelling* yang dikemas dalam bentuk video dan diunggah ke YouTube pun dapat terimplementasikan dengan baik. Pada siklus II, pembelajaran pun terlaksana dengan baik. Siswa tidak terlalu mengalami kesulitan karena mereka telah mengerjakan tugas yang sama sebelumnya. Pada siklus ini guru memberikan contoh video *storytelling* yang sesuai. Pada saat diskusi ide dan pengerjaan rancangan naskah cerita *storytelling* terlaksana dengan baik dan kondusif. Siswa juga mampu mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Penampilan *storytelling* yang dikemas dalam bentuk video dan diunggah ke YouTube pun dapat terlaksana dengan baik.
3. Pembelajaran sejarah dengan menerapkan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* telah meningkatkan kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas siswa di kelas XI IPS 1 dapat dilihat dari perolehan nilai setiap kelompok dalam sub indikator kreativitas siswa pada siklus II. Pada siklus II, semua kelompok sudah tampak lebih baik dalam mengerjakan proyek *storytelling*. Pada tahap mendiskusikan ide dan membuat rancangan naskah cerita *storytelling* (tindakan I), siswa sudah mampu mencetuskan ide

lebih dari tiga dan mampu membuat judul *storytelling* yang unik (tidak menjadikan tema sebagai judul), naskah cerita yang mereka susun sudah jelas dan kronologis. Pada tahap presentasi produk rancangan proyek *storytelling* dan pembuatan *storytelling* (tindakan II), siswa mencantumkan sumber referensi yang mereka gunakan, siswa juga sudah mampu mencetuskan ide atas pemikirannya sendiri atau tidak meniru ide milik kelompok lain, dan siswa dapat mengatasi permasalahan yang mereka hadapi pada saat membuat proyek *storytelling*. Kemudian pada tahap presentasi produk *storytelling* yang disajikan dalam bentuk video (tindakan III), siswa dapat bercerita dengan artikulasi yang jelas, terdapat intonasi, terdapat mimik wajah dan gestur tubuh yang sesuai. Kemudian siswa membuat *storytelling* sesuai dengan rancangan yang telah mereka buat sebelumnya, dan siswa mampu menyampaikan jalan cerita dengan jelas dan kronologis secara lisan.

4. Selama melaksanakan penelitian ini, peneliti mengalami beberapa kendala dalam menerapkan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1. Beberapa kendala yang dihadapi pada siklus I antara lain jumlah siswa masih belum maksimal dalam berpartisipasi mencetuskan ide bahkan terdapat satu kelompok yang meniru ide konsep *storytelling* kelompok lain. kendala lainnya yaitu siswa menyalin tema untuk dijadikan judul *storytelling*, siswa juga tidak mencantumkan sumber referensi yang mereka gunakan, dan belum terlihat *storytelling* yang sesuai (artikulasi tidak jelas, tidak disertai intonasi, gestur tubuh, dan mimik wajah). Sedangkan kendala yang dihadapi selama siklus II yaitu masih terdapat kelompok yang belum percaya diri ketika melakukan *storytelling*. Adapun upaya yang dilakukan untuk mengatasi beberapa kendala yang terjadi antara lain guru lebih mengarahkan dan memantau siswa untuk membuat judul yang tidak meniru tema yang telah diberikan oleh guru, guru menegaskan agar siswa menyampaikan idenya sendiri, guru juga memberikan contoh ide kepada masing-masing kelompok. Upaya lainnya yaitu guru menegur siswa yang meniru ide konsep *storytelling* kelompok lain, guru memberikan contoh

bagaimana format mencantumkan sumber referensi, dan memotivasi siswa untuk tampil percaya diri dengan maksimal.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan dalam menerapkan model *project based learning* dengan pemanfaatan *stoeytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan, peneliti merekomendasikan hal-hal sebagai berikut terhadap beberapa pihak.

### 1. Bagi Guru

Para guru khususnya guru sejarah hendaknya dapat merancang suatu model pembelajaran yang menarik, serta dapat membuat siswa turut terlibat secara aktif. Dengan begitu, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi dan pendengar. Di samping itu, pembelajaran juga hendaknya dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam menghadapi abad 21. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 khususnya kreativitas adalah model *Project Based Learning* dengan pemanfaatan *storytelling*. Dengan menerapkannya model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling*, kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dapat meningkat, dan hal tersebut tentu akan berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran para siswa. Melalui model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* ini, pembelajaran dapat berpusat kepada siswa dan hal tersebut memberikan kesempatan agar siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas yang mereka miliki.

### 2. Bagi Sekolah

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat memberikan gagasan agar pihak sekolah bisa mendukung guru dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini karena kreativitas siswa sangat penting bagi keterampilan siswa dalam menghadapi abad 21. Selain itu, peneliti berharap pihak sekolah sekiranya

lebih memberikan perhatian pada sarana-prasarana untuk mendukung peningkatan mutu pembelajaran di sekolah seperti menyediakan proyektor.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selama peneliti melakukan penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, terdapat hal yang belum terimplementasikan yaitu menghubungkan konten sejarah dalam naskah cerita yang disusun siswa dengan kehidupan mereka saat ini. Dengan kata lain, *storytelling* yang siswa lakukan lebih terfokus pada sebuah peristiwa sejarah atau konten sejarah, siswa tidak merelevansikan antara konten sejarah dengan kehidupan masa kini. Untuk peneliti selanjutnya, lebih mengarahkan siswa agar dapat menghubungkan konten sejarah dengan kehidupan masa kini yang kemudian dikemas menjadi sebuah naskah cerita *storytelling* yang dapat menyampaikan konten sejarah serta relevansinya dengan kehidupan saat ini.