

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama di SDN Ngegong kota Madiun dilaksanakan dalam 2 siklus dengan satu kali pertemuan di setiap siklusnya. Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan berdasarkan sintaks atau dari model *Project Based Learning*. Adapun langkah-langkahnya yaitu membuat pertanyaan mendasar, membuat desain perencanaan proyek, menyusun jadwal pembuatan, melakukan monitoring keaktifan dan perkembangan proyek, menguji hasil proyek, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa selama 2 siklus dapat diperoleh bahwa pada siklus I perolehan total skor kreativitas siswa sebesar 438 dengan presentase 70,6%. Mengacu pada kategori yang sudah ditentukan perolehan skor tersebut berada pada kategori kreativitas sedang. pada siklus II perolehan skor kreativitas siswa sebesar 482 dengan presentase 78,7%. Mengacu pada kategori yang sudah ditentukan perolehan skor tersebut berada pada kategori kreativitas tinggi.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebesar 19 dengan presentase 61% dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebesar 26 ddengan presentase 84%. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah

ditentukan maka perolehan nilai siswa pada siklus II dapat dikatakan berhasil.

Selain itu penelitian ini juga menilai pada hasil proyek yang dihasilkan siswa, dengan perolehan skor dan nilai yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan memperoleh nilai yang maksimal pada siklus II. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama berhasil meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V pada kurikulum merdeka.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Ngegong maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Dengan diterapkan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama peneliti berharap peserta didik dapat lebih meningkatkan pengetahuannya, lebih bersemangat dalam belajar dan mampu meningkatkan kreativitasnya.

2. Bagi Guru

Penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama dapat meningkatkan kreativitas dan hasil siswa. Maka guru diharapkan bisa membiasakan melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang variatif dan inovatif seperti model *Project Based Learning* dan media diorama, karena

dengan menggunakan model dan media ini dapat menstimulus siswa untuk mengikuti pembelajaran dan membebaskan siswa untuk mengeksplorasi pemahamannya sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya jika menerapkan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama yaitu untuk lebih memperhatikan durasi waktu pelajaran. Sebab penerapan model ini memerlukan banyak waktu untuk pengerjaan proyek. Dalam menerapkan model *project based learning* dengan media diorama bisa menambah jam pelajaran agar pengerjaan proyek lebih mak