

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran seni rupa di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) Ma'arif Nurul Yaqin Pondokgebangsari melalui penerapan pendekatan STEAM berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dengan materi makrame. Penelitian ini berupaya menjawab rumusan masalah mengenai langkah-langkah, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dan kendala serta solusi. Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dua siklus tindakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Langkah-langkah pembelajaran seni rupa berbasis STEAM-PjBL telah berhasil disusun secara komprehensif. Melalui kolaborasi antara peneliti dan guru, Modul Ajar dirancang dengan terperinci, mengikuti tahapan model R-P-P-A-K (Refleksi, Penelitian, Penemuan, Aplikasi, Komunikasi). Perencanaan ini tidak hanya memastikan materi makrame relevan, tetapi juga mengintegrasikan konsep-konsep STEAM secara bertahap, menjadikannya fondasi yang kokoh bagi pelaksanaan tindakan.
2. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, siswa menunjukkan antusiasme awal namun masih memerlukan bimbingan intensif dan partisipasi mereka dalam eksplorasi ide masih terbatas. Setelah dilakukan refleksi mendalam dan perbaikan, pelaksanaan pada Siklus II jauh lebih efektif. Guru

mampu memfasilitasi setiap tahapan R-P-P-A-K dengan lebih baik, mendorong kemandirian, kolaborasi, dan mengintegrasikan konsep-konsep Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika secara eksplisit dan bermakna.

Peningkatan ini terlihat pada setiap aspek kemampuan berpikir kreatif. Dalam aspek kelancaran, siswa mampu menghasilkan ide-ide yang lebih banyak dan bervariasi. Keluwesan meningkat, di mana siswa menunjukkan fleksibilitas dalam memadukan berbagai jenis simpul dan pola. Keaslian ide mereka juga meningkat, terbukti dari munculnya desain makrame yang lebih unik. Terakhir, kemampuan elaborasi siswa berkembang, terlihat dari detail yang lebih kaya dan penyelesaian yang lebih rapi pada produk makrame yang dihasilkan.

Keberhasilan peningkatan kemampuan berpikir kreatif ini tidak terlepas dari karakteristik unik pendekatan STEAM berbasis PjBL. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang otentik, memotivasi siswa untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah melalui proyek nyata, dan secara inheren mendorong pemikiran interdisipliner. Integrasi Seni dalam STEAM khususnya memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk berekspresi, berimajinasi, dan mewujudkan ide-ide inovatif mereka melalui medium makrame.

3. Kendala utama yang dihadapi pada awal penelitian adalah kurangnya inisiatif siswa akibat kebiasaan pembelajaran yang konvensional. Siswa cenderung pasif dan enggan berpartisipasi aktif dalam diskusi atau

mengeluarkan ide-ide orisinal. Selain itu, keterbatasan pengetahuan guru dalam mengintegrasikan semua elemen STEAM (Sains, Teknologi, Teknik, Seni, Matematika) ke dalam materi seni rupa juga menjadi tantangan yang signifikan, yang berpotensi menghambat jalannya proses pembelajaran yang inovatif.

Namun, kendala-kendala tersebut berhasil diatasi dengan efektif melalui proses refleksi dan perbaikan yang sistematis dari Siklus I ke Siklus II. Solusi yang diterapkan berfokus pada perubahan peran guru dari instruktur menjadi fasilitator yang memberikan scaffolding atau bimbingan bertahap. Selain itu, kolaborasi antara peneliti dan guru dalam merancang pembelajaran menjadi kunci utama untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan. Berkat solusi-solusi ini, pembelajaran menjadi lebih kondusif, siswa lebih mandiri, dan kendala-kendala yang muncul tidak menghambat tercapainya tujuan penelitian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan STEAM berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran seni rupa. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa inovasi pembelajaran melalui integrasi disiplin ilmu dan pendekatan berbasis proyek adalah kunci dalam mempersiapkan siswa dengan keterampilan esensial di abad ke-21.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan beberapa saran.

### **1. Bagi Guru Kelas V**

- a. Disarankan untuk terus menerapkan dan mengembangkan pendekatan STEAM berbasis PjBL dalam pembelajaran seni rupa, mengingat efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- b. Guru dapat bereksperimen dengan berbagai materi seni rupa lainnya yang juga memungkinkan integrasi konsep STEAM secara alami, serta terus menciptakan proyek-proyek yang menantang dan relevan dengan kehidupan peserta didik.
- c. Meningkatkan kemampuan guru dalam memfasilitasi proses inkuiri dan memberikan scaffolding yang tepat untuk mendorong kemandirian dan orisinalitas peserta didik.

### **2. Bagi Peserta Didik**

- a. Diharapkan peserta didik dapat terus mengembangkan rasa ingin tahu, keberanian untuk bereksperimen, dan tidak takut salah dalam mengeksplorasi ide-ide baru dalam berkarya seni.
- b. Meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi untuk saling berbagi ide dan membangun kreativitas bersama teman-teman

### **3. Bagi MI Ma'arif Nurul Yaqin Pondokgebangsari**

- a. Pihak sekolah diharapkan dapat mengadopsi dan mendukung penerapan pendekatan STEAM berbasis PjBL sebagai salah satu model pembelajaran unggulan, tidak hanya di mata pelajaran seni rupa tetapi juga di mata pelajaran lain.
- b. Menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai (misalnya, bahan dan alat untuk proyek STEAM) untuk mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif ini.
- c. Mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru-guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam mengimplementasikan pendekatan STEAM-PjBL.

#### **4. Bagi Peneliti Lain**

- a. Penelitian ini dapat menjadi referensi awal untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai efektivitas pendekatan STEAM berbasis PjBL pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda.
- b. Disarankan untuk melakukan penelitian dengan populasi yang lebih besar atau dalam setting yang beragam untuk menguji generalisasi temuan.
- c. Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada dampak jangka panjang dari pendekatan STEAM-PjBL terhadap aspek lain dari keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah kompleks, berpikir kritis, atau literasi digital.