

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti bahas mengenai *“Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa dalam Membuat Flipbook pada Materi Bangun datar”* maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa dalam pembuatan media flipbook pada materi bangun datar. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menstimulasi kemampuan kreatif siswa. Melalui tahapan perancangan hingga penyelesaian proyek, siswa diberikan ruang artikulasi untuk mengeksplorasi konsep geometri secara visual dan struktural, yang secara empiris terbukti lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran PjBL memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. seperti:
 - a. Menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan perancangan dan penyelesaian proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata sehingga mendorong siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi, sehingga memfasilitasi munculnya ide-ide kreatif.
 - b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir lebih luas, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai alternatif solusi terhadap suatu permasalahan. Dalam proses pengerjaan proyek, siswa dituntut untuk

merancang, memodifikasi, dan mengevaluasi ide, sehingga kreativitas berkembang secara alami.

2. Terdapat peningkatan kreativitas siswa yang terukur setelah penerapan model Project Based Learning (PjBL), Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata skor kreativitas siswa yang semula 48,26 pada saat pretest menjadi 59,11 pada saat posttest. Peningkatan kreativitas yang terjadi juga mendukung teori Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas mencakup aspek yaitu kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengambil resiko, keingintahuan yang tinggi, kemampuan beradaptasi, karya seni dan kolaborasi. Melalui aktivitas membuat flipbook, siswa dilatih untuk menghasilkan banyak ide konten, mengembangkannya dengan variasi desain, serta menciptakan karya yang orisinal.

PjBL mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Proses pembuatan flipbook menuntut siswa untuk memahami konsep bangun datar secara mendalam, bukan sekadar menghafal rumus. Hal ini mendorong siswa menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari serta memvisualisasikan konsep secara kreatif.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menjadikan model Project Based Learning sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media flipbook dapat

dimanfaatkan untuk menumbuhkan kreativitas siswa serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Guru juga disarankan untuk memberikan ruang kebebasan berekspresi kepada siswa agar potensi kreatif mereka dapat berkembang secara optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Melalui kegiatan pembuatan flipbook, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, bekerja sama, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide dan hasil karyanya.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta mendorong guru untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, salah satunya kreativitas.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji penerapan model PjBL pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan variabel lain, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, atau literasi digital, guna memperoleh hasil penelitian yang lebih inovatif.