

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben, Kecamatan Kesamben, Kabupaten Blitar, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

5.1.1 Implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben menunjukkan bahwa :

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*), siswa berperan aktif sebagai subjek belajar melalui diskusi, kerja kelompok, dan proyek kreatif, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator.
- b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*), pembelajaran dirancang melalui eksperimen sederhana, proyek berbasis seni, dan penerapan *Problem Based Learning (PBL)* sehingga siswa memperoleh pengalaman nyata dan bermakna.
- c. Fleksibel dan tidak kaku, guru menyesuaikan strategi, metode, dan materi pembelajaran dengan kondisi kelas serta karakteristik siswa, termasuk memberikan soal terbuka untuk mendorong kebebasan berpikir.
- d. Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, materi dikontekstualisasikan dengan pengalaman nyata siswa sehingga lebih mudah dipahami dan aplikatif.
- e. Membangun suasana menyenangkan dan bermakna, pembelajaran diawali dengan ice breaking, permainan, atau kuis interaktif.

- f. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa, siswa didorong untuk menghasilkan karya kreatif seperti gambar, cerita, drama, tari, hingga proyek seni yang ditampilkan di kelas.
 - g. Kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran, guru memanfaatkan media konvensional (poster, kartu angka) dan digital (YouTube, kuis digital, TikTok) untuk memperkaya pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.
 - h. Pemberian tantangan dan kebebasan berpikir, siswa diberi tugas menantang seperti membuat video tari atau karya kerajinan, sekaligus kebebasan menentukan cara penyelesaian sesuai minat dan kemampuannya.
- 1.1.2 Faktor Pendukung Implementasi Pembelajaran Kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar antara lain:
- a. Kompetensi dan aktivitas guru, dalam menyusun perangkat ajar dan menggunakan media pembelajaran yang variative;
 - b. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa, dalam kegiatan belajar yang bersifat kolaboratif dan eksploratif;
 - c. Dukungan sarana prasarana sekolah, seperti LCD, laptop, ruang belajar yang fleksibel, dan dukungan teknologi;
 - d. Penguatan ekstrakurikuler dan ruang ekspresi siswa, adanya dukungan melalui fasilitas sekolah misalnya kegiatan seni tari, teater, dan kerajinan.
 - e. Pemanfaatan sumber belajar tambahan, seperti, video pembelajaran, artikel daring, dan aplikasi digital yang membuat pembelajaran lebih menarik.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Disarankan kepada Bapak/Ibu Guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang variatif, termasuk media digital dan sumber belajar dari lingkungan sekitar untuk menciptakan suasana belajar yang relevan dengan kehidupan siswa, dan sebaiknya sekolah memberikan ruang eksplorasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang variatif.
- 5.2.2 Disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih lanjut efektivitas pembelajarana kreatif terhadap hasil belajar, minat, atau motivasi belajar siswa.