

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *RADEC* pada proses pembelajaran dilakukan dengan 5 tahap yaitu tahap pertama siswa diarahkan untuk membaca materi yang akan dipelajari, kedua guru bertanya terkait materi yang telah dibaca oleh siswa lalu kemudian siswa menjawab pertanyaan dari guru sebagai pemahaman awal, ketiga guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi terkait materi yang belum dipahami oleh siswa, keempat guru mengarahkan peserta didik untuk menjelaskan atau mempresentasikan hasil diskusi mereka, tahap terakhir siswa diarahkan oleh guru untuk menghasilkan ide-ide baru untuk membuat sebuah karya/produk dari materi yang telah dipelajari guna untuk meningkatkan kerativitas siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipellajari, seperti karya seni anyaman baik dari kertas maupun dari sedotan yang telah dibuat oleh siswa.

Peningkatan keterampilan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran *RADEC* di kelas V UPT SDN 10 Makale, serta partisipasi siswa dalam pembuatan karya anyaman, menunjukkan perkembangan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata keterampilan kreativitas siswa pada Siklus II yang mencapai 85% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Peningkatan ini dipengaruhi oleh peran guru yang telah menjalankan proses pembelajaran secara maksimal sesuai dengan modul ajar yang telah disusun menggunakan model pembelajaran RADEC. Selain itu, siswa juga semakin terampil dalam membuat karya seni anyaman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas V UPT SDN 10 Makale mengalami peningkatan, khususnya dalam mata pelajaran SBdP.

B. Saran

Adapun saran melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menerapkan model pembelajaran *RADEC* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP.
2. Bagi Sekolah, diharapkan melalui penerapan model pembelajaran *RADEC* guru dapat menerapkan dalam proses pembelajaran sehingga kreativitas siswa semakin meningkat.
3. Bagi peneliti berikutnya, mencari hal baru yang terkait dengan penerapan model pembelajaran *RADEC* dalam pembelajaran SBdP, khususnya materi Berkreasi Seni Rupa.