

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir kreatif siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis kolaboratif terdapat perbedaan daripada keterampilan berpikir kreatif siswa yang dibelajarkan dengan model *Direct Instruction* di SD Negeri 066045 Medan. Hal tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis pertama bahwa *significance anava* ($=0,000$) lebih kecil dari taraf signifikansi ($=0,05$), dan F_{hitung} ($=81,347$) lebih besar dari F_{tabel} ($=4,08$) sehingga H_0 ditolak, dan juga berdasarkan analisis skor keterampilan berpikir kreatif yang dibelajarkan dengan model *Discovery Learning* berbasis kolaboratif ($= 82,78$) lebih tinggi dibanding dengan model *Direct Instruction* ($=61,24$).
2. Aktivitas belajar tinggi mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif siswa lebih tinggi dibanding aktivitas belajar rendah Hal tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis kedua bahwa *significance anava* ($=0,000$) lebih kecil dari taraf signifikansi ($=0,05$), dan F_{hitung} ($=73,333$) lebih besar dari F_{tabel} ($=4,08$) sehingga H_0 ditolak, dan juga berdasarkan analisis skor keterampilan berpikir kreatif siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi ($=88,64$) lebih tinggi dibanding dengan aktivitas belajar rendah ($=68,86$).

3. Ada interaksi antara model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis kolaboratif dan model *Direct Instruction* dengan tingkat aktivitas belajar siswa dalam mempengaruhi hasil keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis ketiga bahwa *significance anava* ($=0,012$) lebih kecil dari taraf signifikansi ($=0,05$), dan F_{hitung} ($=6,904$) lebih besar dari F_{tabel} ($=4,08$) sehingga H_0 ditolak.

5.2 Implikasi

Ikhtisar Model Pengajaran Konstruktivisme yang berpusat pada siswa, siswa terlibat langsung untuk berperan aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari berinteraksi, berpartisipasi dalam kegiatan penyelidikan dengan pembelajaran penemuan. Dalam model pembelajaran penemuan, keterampilan berpikir kreatif merupakan landasan bagi pembelajaran lebih lanjut termasuk belajar untuk belajar, sebelum siswa dapat menemukan konsep-konsep penting, memecahkan masalah, atau menulis secara kreatif seperti menarik kesimpulan dari data dan informasi dasar dari diskusi, dengan diskusi dapat membantu siswa dalam memperkuat dan memperluas pengetahuan siswa dengan materi tumbuhan hijau serta meningkatkan kemampuan siswa untuk memikirkannya, diskusi juga dapat mengaitkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar untuk pemahaman konseptual dan keterampilan dalam proses berpikir untuk dapat mengkomunikasikan, salah satu cara yang tepat dalam proses berpikir untuk dapat mengkomunikasikan adalah pola tempat duduk bentuk U dengan pola tempat duduk bentuk U memberikan kebebasan gerak bagi guru untuk pengolalan

kelompok siswa yang tidak memiliki keterampilan diskusi untuk membuat kontak yang lebih dekat dengan siswa tertentu ketika dibutuhkan dan melatih keterampilan-keterampilan siswa dalam mendukung proses pembelajaran, upaya agar proses pembelajaran guru memerlukan kolaborasi yang bertujuan untuk dapat mendokumentasikan kemajuan dalam proses pembelajaran sebagai acuan untuk merefleksi diri mengembangkan proses pembelajaran yang menjadi kekurangan untuk dapat mengambil pengetahuan dari guru yang lain agar hasil pembelajaran yang memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa belajar dan guru mengajar dalam melaksanakan pembelajaran. Tahapan piaget dalam tahap operasional konkret rentang usia 7-11 tahun dalam jenis kemampuan berpikir siswa dapat memecahkan masalah nyata dengan cara logis dan mampu menggolongkannya (Arends, 2013:34), artinya dalam proses dapat mengajarkan siswa cara berpikir dan cara membantu siswa menjadi pembelajar yang dapat menemukan prinsip dan konsep-konsep penemuan dari sebuah permasalahan. Pendekatan pemerolehan konsep sebaliknya membalikkan urutannya dan menggunakan proses induktif contoh-menuju ke-aturan Brunner (1996) dalam Arends (2013:36). Konsep penemuan tersebut dapat dimasukkan ke dalam beberapa katagori yaitu konsep penghubung, konsep pemisah, konsep relasional, konsep yang dipelajari melalui contoh dan bukan contoh, konsep dipengaruhi oleh konteks sosial, konsep memiliki defenisi dan nama, konsep memiliki atribut penting dan atribut tidak penting. Menurut Arends (2013:42) mengemukakan empat tahap pelajaran pengajaran konsep yaitu, mengklarifikasikan tujuan dan membuka pelajaran, menggunakan contoh dan

bukan contoh, menguji pencapaian, menganalisis proses pemikiran siswa dan integrasi belajar. Model pembelajaran penemuan dikembangkan terutama untuk mengajarkan konsep-konsep kunci yang berfungsi sebagai landasan bagi pemikiran tingkat tinggi siswa dan untuk memberikan dasar bagi saling pemahaman dan komunikasi. Konsep dalam penelitian ini dimaksudkan dalam materi pembelajaran yaitu pembuatan makanan pada tumbuhan hijau memerlukan cahaya dan makanan yang terbentuk disimpan sebagai makanan cadangan di dalam umbi, buah, biji, bunga, dan batang, serta digunakan untuk keperluan hidup. Jerome Brunner (1996) dalam Arends (2013:35) mengemukakan anak-anak antara 7 dan 11 tahun masih bergantung pada mode pengaktifan, tetapi mulai mempelajari konsep dan anak-anak dapat belajar konsep di usia muda dan bahwa pembelajaran penemuan menemukan konsep dini memfasilitasi apa yang dapat dipelajari kemudian. Mode pembelajaran yang dikemukakan oleh Brunner (1996) dalam Arends (2013:35) memiliki tahap-tahap konseptualisasi cara siswa belajar yaitu belajar sambil melakukan, disebut mode pengaktifan, belajar dengan membentuk gambar mental, yang disebut mode ikonik, dan belajar melalui sederet simbol atau representasi abstrak, yang disebut mode simbolik.

Implikasi dari perbedaan karakteristik siswa dari segi tingkat aktivitas belajar mengisyaratkan kepada guru untuk memilih model pembelajaran yang dipertimbangkan pada tingkat aktivitas belajar siswa. Hal ini patut dilakukan karena tingkat aktivitas belajar siswa akan berperan terhadap siswa pada tahapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kognitif, afektif maupun psikomotornya. Pemberian masalah-masalah konseptualisasi dapat menarik perhatian dan mengundang rasa ingin tahu siswa untuk membahas dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan langkah-langkah dan tahapan yang sesuai dengan tingkat aktivitas belajar itu sendiri sehingga pada akhirnya akan memahami keterkaitan antara materi pelajaran IPA di sekolah dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan terdapat interaksi model pembelajaran dan tingkat aktivitas belajar siswa terhadap keterampilan berpikir kreatif. Interaksi tersebut terindikasi dari siswa dengan tingkat aktivitas belajar dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung, sedangkan bagi siswa dengan tingkat aktivitas belajar dibelajarkan dengan model pembelajaran *discovery learning* berbasis kolaboratif secara rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Dengan demikian dapat dipahami bahwa model pembelajaran *discovery learning* sesuai untuk siswa dengan tingkat aktivitas belajar tinggi.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil dan simpulan penelitian ini, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* berbasis kolaboratif dalam mempengaruhi aktivitas belajar terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa hendaknya mengikuti langkah-langkah berikut, yaitu: (1) *Stimulation* (pemberian rangsangan) ; (2) *Problem Statement*

(identifikasi masalah) ; (3) *Data Collection* (pengumpulan data) ; (4) *Data Processing* (pengolahan data) ; (5) *Verification* (pembuktian) ; (6) *Generalization* (menarik kesimpulan).

2. Dalam penggunaan model pembelajaran *Direct Instruction* praktik dan latihan mental yang digunakan dalam pengajaran langsung merupakan proses-proses yang membantu pembelajar mengingat dan menghasilkan perilaku yang diamati, guru menggunakan strategi untuk mendapat perhatian siswa agar penguasaan dari pengetahuan terstruktur dengan baik, membandingkan tujuan pengajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemerolehan dengan tujuan yang dimaksudkan untuk pengembangan keterampilan, langkah yang penting dalam model pembelajaran langsung adalah cara guru mendekati latihan terbimbing.
3. Kepala sekolah agar mendorong guru-guru untuk menggunakan dan menambah kepustakaan, serta dapat menerapkannya ke siswa selama kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengadakan workshop atau pelatihan mengenai model-model pembelajaran yang bervariasi, salah satu model bervariasi dalam pembelajaran IPA *Discovery Learning* berbasis kolaboratif.
4. Untuk penelitian lanjutan, hendaknya menambah variabel-variabel lain, misalnya motivasi , minat belajar, pemahaman konsep IPA, sikap ilmiah dan gaya belajar.