

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian berdasarkan uji coba (dua tahap uji coba) penggunaan perangkat pembelajaran dan penilaian otentik dengan menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, maka dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Uji coba yang dilakukan dengan menggunakan perangkat pembelajaran dalam pembelajaran telah memenuhi efektivitas pembelajaran, dimana:
 - a. Tujuan pembelajaran yang diharapkan telah tercapai dimana pada saat uji coba II, nilai kemampuan berpikir kreatif siswa sudah memenuhi batas ketuntasan klasikal yaitu ada 75% dari 30 siswa (yang menjadi subjek penelitian) mendapat nilai lebih dari 2,51 (B-) walaupun pada uji coba I, nilai kemampuan berpikir kreatif siswa masih dibawah batas ketuntasan klasikal yaitu hanya 73,33% dari 30 siswa (yang menjadi subjek penelitian) mendapat nilai lebih dari 2,51 (B-).
 - b. Aktivitas yang dilakukan siswa pada saat uji coba telah memenuhi batas toleransi waktu ideal, yaitu aktivitas mendengar sebesar 20,5% pada uji coba I dan 20,25% pada uji coba II; aktivitas membaca sebesar 18% pada uji coba I dan 16% pada uji coba II; aktivitas menulis sebesar 31,25% pada uji coba I dan 32% pada uji coba II; aktivitas berdiskusi sebesar 29,75% pada uji coba I dan 31,25% pada uji coba II; aktivitas lain yang tidak relevan sebesar 0,5 pada uji coba I dan II.

- c. Kemampuan guru mengelola pembelajaran termasuk kategori cukup baik pada ujicoba tahap I, dimana nilai kemampuan guru (NKG) sebesar 3,14 dengan rataan nilai kemampuan menerapkan sintaks pembelajaran sebesar 3,27 dan rataan nilai kemampuan mengelola waktu secara efisien sebesar 2,75; mengalami peningkatan pada saat ujicoba tahap II, dimana nilai kemampuan guru (NKG) sebesar 3,18 (telah memenuhi syarat efektivitas) dengan rataan nilai kemampuan menerapkan sintaks pembelajaran sebesar 3,18; rataan nilai kemampuan mengelola waktu secara efisien sebesar 3,25; dan rataan nilai kemampuan pengelolaan kelas sebesar 3,11.
- d. Respons yang diberikan siswa terhadap komponen (perangkat pembelajaran) dan proses pembelajaran merupakan respons yang positif baik pada ujicoba I dan II, siswa yang merasa senang sebesar 88,66% pada ujicoba I dan 92% pada ujicoba II; siswa yang menyatakan bahwa perangkat dan proses yang dilaksanakan termasuk kategori baru sebesar 97,33% pada ujicoba I dan 96% pada ujicoba II, siswa yang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran sebesar 90% pada ujicoba I dan II; dan siswa yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah komunikatif dan menarik sebesar 88,33% pada ujicoba I dan 91,67% pada ujicoba II.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran berdasarkan masalah yang diterapkan pada

kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan.

Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *discovery learning* hendaknya menjadi alternatif model pembelajaran bagi guru SMP khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan menciptakan pembelajaran yang efektif.
2. Pemberian LAS pada siswa hendaklah disertai dengan bimbingan (*scaffolding*) sebagai alternatif dalam mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran.
3. Pengembangan perangkat pembelajaran disini, juga disertai dengan mengembangkan penilaian (otentik) pembelajaran. Namun pengembangan penilaian otentik untuk menilai kemampuan berpikir kreatif belum spesifik dikaji dalam penelitian ini (hanya termuat dalam RPP dan soal pretes/postes), sehingga menarik untuk dikaji lebih dalam.
4. Bagi guru yang ingin menerapkan perangkat pembelajaran menggunakan model *discovery learning* agar memperhatikan kesiapan belajar siswa dan siswa yang menjadi subjek penelitian hendaknya adalah siswa yang sudah terbiasa dengan pembelajaran-pembelajaran yang inovatif.
5. Bagi guru yang ingin menerapkan perangkat pembelajaran menggunakan model *discovery learning* pada topik lain pada pelajaran matematika atau pada mata pelajaran lain yang sesuai dapat merancang sendiri perangkat pembelajaran yang diperlukan dengan memperhatikan komponen-komponen pembelajaran dan karakteristik dari materi pelajaran yang akan dikembangkan.