

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* menggunakan model pengembangan Thiagarajan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD Negeri 060827 Medan Amplas. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Ajar, dan Lembar Aktivitas Siswa (LAS) berbasis *discovery learning*. Proses pengembangan perangkat pembelajaran ini dimulai dari tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Pada tahap ini *design* diperoleh sebuah perangkat pembelajaran (draft I). Selanjutnya masuk ke dalam tahap *develop* dengan memvalidasi draft I kepada tim ahli sebanyak tiga orang ahli kemudian draft II, setelah itu dilakukan revisi dan dilakukan uji coba keterbacaan dihasilkan draft III selanjutnya dilakukan uji coba lapangan dan menghasilkan perangkat final.

1. Perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* telah memenuhi persyaratan dari praktisi yaitu : (1) hasil validasi oleh para ahli, menyatakan bahwa perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan atau digunakan dilapangan dengan sedikit atau tanpa revisi, (2) hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa mengenai perangkat pembelajaran yang dikembangkan ternyata dapat membantu dan

memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar, (3) Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran yang dilakukan pada uji coba lapangan berada pada kategori “baik”. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kategori valid dan praktis.

2. Perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* telah memenuhi dari efektif yaitu: (1) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berada pada kategori baik. (2) ketuntasan siswa pada kemampuan berpikir kreatif dikatakan tuntas . Dengan demikian diambil kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* sudah memenuhi kategori “efektif”.
3. Kemampuan berpikir kreatif setelah menggunakan perangkat berbasis *discovery learning* yang dikembangkan mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari nilai rata-rata kemampuan tes, persentase ketuntasan secara klasikal serta setiap indikator yang di ukur.

5.2. Implikasi

Implikasi dalam penelitian mencakup pada dua hal, yaitu implikasi teoritis dan empiris. Implikasi teoritis berkaitan dengan pembelajaran mengapa dikembangkan dalam analisis temuan, sedangkan implikasi empiris berkaitan dengan kontribusi temuan terhadap data yang diperoleh.

1. Implikasi Teoritis

Discovery Learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Dalam mengaplikasikan *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan.

2. Implikasi Empiris

Kegiatan mencari dan menemukan pengetahuan yang terjadi pada umumnya masih pada tahap yang mampu dijangkau kemampuan kognitif siswa, dimana siswa mampu mengembangkan kreativitas tidak hanya sekedar aktivitas mencari dan menemukan informasi atau pengetahuan dan menerapkannya dalam menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan. Aktivitas pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* berupa kegiatan yang dilakukan untuk mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif dimana siswa mencari sendiri informasi tentang pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator saja.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut ini:

1. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa guru disarankan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* dengan menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif serta dari karakteristik dari materi pelajaran yang di kembangkan.
2. Pada kemampuan berpikir kreatif terdapat empat indikator yaitu kelancaran, keluwesan , orisinil dan elaborasi dimana empat indikator tersebut yang memiliki nilai terkecil yaitu pada indikator elaborasi. Kepada peneliti lain disarankan menggunakan indikator ini agar dapat membantu siswa membangun ide-ide yang sudah ada dalam menyelesaikan soal sehingga siswa dapat menyelesaikan soal dengan berbagai cara yang berbeda.
3. Bagi kepala sekolah, agar mendukung setiap guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* dan melakukan inovasi dalam pembelajaran yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran maupun peningkatan kualitas guru itu sendiri.
4. Perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai perangkat dan model pembelajaran yang efektif untuk pokok bahasan matematika yang lain.

5. Respon siswa positif terhadap pembelajaran dengan penerapan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning*. Oleh sebab itu diharapkan pada guru matematika agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang memberikan respon positif serta menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, siswa tidak akan menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang rumit dan sulit dipahami.

