

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa kreativitas berpikir siswa SMA dalam memecahkan permasalahan pencemaran tanah yang diakibatkan oleh sampah termasuk kategori sedang. Begitu pun hasil yang diperoleh dari laporan praktikum kelompok siswa terungkap bahwa kreativitas berpikir siswa tergolong sedang.

Hasil tes soal essay tentang pencemaran tanah yang diakibatkan sampah menunjukkan bahwa persentase rata-rata untuk aspek kelancaran adalah 76,3%. Aspek keluwesan yang dikembangkan siswa sebesar 63,3%. Dari persentase tersebut dapat ditafsirkan bahwa aspek kelancaran dan keluwesan berpikir siswa tergolong tinggi. Pada aspek keaslian berpikir yang dikembangkan siswa sebesar 41,2%, yang berarti termasuk kategori sedang. Sedangkan pada aspek memerinci dikembangkan siswa dengan kisaran 37,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelancaran dan keluwesan berpikir siswa termasuk kategori tinggi. Aspek keaslian berpikir siswa termasuk sedang, dan kemampuan memerincinya berada pada kategori rendah.

Melalui *Problem Based Instruction*, kebanyakan siswa dapat mengekspresikan kreativitasnya secara bebas. Hal ini ditunjukkan dari persentase frekuensi rata-rata kemunculan perilaku siswa yang mencerminkan aspek

keaktivitas pada pertemuan kedua mengalami kenaikan dibandingkan pada pertemuan pertama. Dimana pada pertemuan kedua ini, kelompok siswa membuat hasil karya berupa daur ulang produk dengan bahan dasar sampah yang dianggap mewakili pemecahan masalah yang mereka temukan. Dari angket respon, kebanyakan siswa menyatakan bahwa penerapan model tersebut sangat menyenangkan karena menantang siswa untuk berkreasi dan mengungkapkan ide, gagasan serta bertukar pikiran dengan leluasa. Oleh karena itu, hampir seluruh siswa merekomendasikan agar siswa lainnya pun dapat menerapkan model *Problem Based Instruction*.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian dan kesimpulan diatas terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan diantaranya adalah:

1. Bagi Guru Biologi
 - a. Pembelajaran dengan model *Problem Based Instruction* dapat dijadikan alternatif untuk menumbuh-kembangkan kreativitas berpikir siswa. Guru harus dapat membuat kombinasi antara kegiatan belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
 - b. Guru dalam menggunakan model *Problem Based Instruction* sebaiknya mengalokasikan waktu yang memadai. Durasi waktu tidak perlu terlalu lama, tetapi harus benar-benar dirancang dengan efektif.
 - c. Guru perlu melatih aplikasi penguasaan konsep dan berbagai ketrampilan siswa, terutama dalam teknik bertanya dan berkomunikasi secara tertulis.

Hal ini merupakan salah satu aspek penting yang mendasari untuk perkembangan pola pikir. Oleh karena itu, siswa perlu dibiasakan untuk terlibat lebih banyak dalam pembelajaran dengan pendekatan ketrampilan yang menuntut keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan belajar.

- d. Guru sebaiknya membiasakan siswa untuk berlatih memecahkan masalah dan mengarahkan siswa untuk dapat memberikan alternatif jawaban yang tidak hanya menekankan aspek ingatan dan jawaban yang seragam. Oleh karena itu, alat evaluasi yang digunakan selain dalam bentuk pilihan ganda, maka tes dalam bentuk essay harus lebih banyak diperkenalkan dan dilatihkan.

2. Bagi Peneliti lain

- a. Peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menerapkan model *Problem Based Instruction* untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang memiliki kolerasi terhadap perkembangan kreativitas siswa, misalnya lingkungan, latar belakang, prestasi belajar, minat, motivasi, hobi dan gender/jenis kelamin.
- b. Perlu dilakukan penelitian pada konsep-konsep biologi yang lain.
- c. Model *Problem Based Instruction* ini membutuhkan banyak perencanaan. Oleh karena itu, persiapan dan perencanaan yang dapat dilakukan meliputi penetapan tujuan, merancang situasi masalah, dan organisasi sumber daya dan rencana logistik.

- d. Perlu dikembangkan metode pembelajaran lain untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa sejak dini. Metode pembelajaran yang diterapkan sebaiknya memiliki keselarasan dengan indikator kreativitas berpikir.