

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE mengenai pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital, peneliti menyimpulkan bahwa desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pengembangan pembelajaran IPS SD telah teruji secara valid, praktis dan efektif untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar. Secara terperinci terdapat beberapa simpulan dari penelitian pengembangan ini meliputi (1) profil kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar, (2) kebutuhan calon guru sekolah dasar untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif dalam pengembangan pembelajaran IPS SD, (3) perancangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital, (4) pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital, (5) implementasi desain pembelajaran dan, (6) hasil evaluasi efektivitas desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital.

5.1.1. Kondisi profil kebiasaan berpikir kreatif mayoritas mahasiswa calon guru sekolah dasar dalam pengembangan pembelajaran IPS SD sebelum dilakukannya tindakan penelitian mayoritas berada pada kategori rendah dan sedang. Hanya sejumlah kecil mahasiswa yang menunjukkan kebiasaan berpikir kreatif tinggi dan sejumlah kecil lainnya masih ditemukan mahasiswa dengan kebiasaan berpikir kreatif sangat rendah. Rendahnya kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru SD terutama dalam pengembangan pembelajaran IPS SD didapatkan dari hasil analisis pengukuran kebiasaan berpikir kreatif yang ditinjau dari empat aspek: (1) profil proses kreatif, (2) profil kepribadian kreatif, (3) profil produk kreatif dan profil lingkungan kreatif yang dirasakan oleh mahasiswa calon guru sekolah dasar dalam pelaksanaan perkuliahan pengembangan pembelajaran IPS SD.

- 5.1.2. Kebutuhan mahasiswa calon guru sekolah dasar untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif dalam pengembangan pembelajaran IPS SD meliputi: (1) adanya desain pedagogi yang dikembangkan pada program pendidikan guru yang menjawab temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa program pendidikan guru turut menyumbangkan akar masalah dalam rendahnya kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru; (2) adanya desain pedagogi yang berorientasi pada pengembangan kebiasaan berpikir kreatif (*skill based learning*); (3) adanya desain pembelajaran pedagogi yang memenuhi kriteria yang sesuai dengan karakteristik MKK dan CPMK mata kuliah Pengembangan pembelajaran IPS SD; (4) adanya desain pembelajaran pedagogi yang memenuhi kriteria pembelajaran IPS SD yang sesuai dengan karakteristik dan tuntutan pembelajaran IPS SD abad 21 dan NCSS; (5) adanya desain pedagogi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21 yang cenderung *digital native*, (6) adanya desain pembelajaran pedagogi yang mampu memenuhi tuntutan RPJM Pemerintah Tahun 2020-2024 untuk pengintegrasian teknologi kedalam pendidikan, pengintegrasian 6C (*Critical Thinking, Collaboration, Creative Thinking, Character Education, Citizenship dan Communication*); serta (7) kebutuhan akan adanya instrumen pengukuran kebiasaan berpikir kreatif bagi mahasiswa calon guru sekolah dasar.
- 5.1.3. Perancangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dilakukan untuk menghasilkan rancangan desain pembelajaran dalam wujud *framework* dan roda pedagogi kreatif berbasis teknologi digital pada pembelajaran IPS SD dengan menggunakan ilustrasi model *nested*. Peneliti juga melengkapinya dengan menciptakan buku pedoman praktik penggunaan pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dan merancang instrumen pengukuran kebiasaan berpikir kreatif bagi mahasiswa calon guru sekolah dasar. Buku pedoman ini dirancang dengan memuat epitome (1) landasan pemikiran yang merunut filsafat yang dirujuk sebagai pondasi, (2) pengertian desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital, (3) unsur, (4) karakteristik, (5) iklim

desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital, (6) karakteristik teknologi digital yang digunakan, (7) karakteristik pembelajaran IPS SD, (8) kebiasaan berpikir kreatif (9) *framework* desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS SD, (10) langkah-langkah penggunaan, (11) contoh praktik penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS SD, serta instrumen yang digunakan untuk mengukur kebiasaan berpikir kreatif.

- 5.1.4. Tahap pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dilakukan melalui validasi ahli dan validasi partisipan untuk mendapatkan masukan sehingga proses pengembangan desain secara iteratif. Penilaian ahli dan validator partisipan dilakukan pada desain secara keseluruhan dan buku pedoman praktik penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital serta instrumen pengukuran kebiasaan berpikir kreatif. Hasil uji validitas dan partisipan rata-rata memberikan kesimpulan bahwa desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dapat digunakan dengan beberapa masukan yaitu: (1) pelengkapan landasan filosofis dari ahli pedagogik, (2) penyajian *framework* yang belum utuh dalam pandangan kurikulum; (3) penyajian roda dalam bentuk model *nested*; (4) penambahan teknologi digital yang lebih relevan; (5) penyempurnaan teori pada kebiasaan berpikir kreatif dengan merujuk pada teori kognitif dan teori *Habit's of Mind* dari Marzano; (6) Penyempurnaan dengan integrasi kriteria pembelajaran IPS menurut NCSS; (7) penyajian gambar desain yang dilengkapi *barcode* untuk memudahkan keterbacaan; (8) perbaikan tata bahasa dan penerjemahan yang lebih baik serta; (9) perbaikan beberapa kesalahan pengetikan.
- 5.1.5. Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba. Tahap uji coba dilakukan dalam tiga langkah yaitu (1) uji coba perorangan yang melibatkan 6 mahasiswa, (2) uji coba kelompok kecil yang melibatkan 11 mahasiswa dan (3) uji coba lapangan melibatkan 31 mahasiswa. Implementasi dilakukan dengan menggunakan desain pembelajaran

pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam rangkaian perkuliahan pembelajaran IPS SD. Peneliti menggunakan buku pedoman praktik penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif dan bahan ajar berupa power point. Peneliti juga menyiapkan prasarana jaringan dan teknologi digital yang digunakan pada implementasi desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital. Peneliti kemudian menyusun agenda implementasi berupa tindakan penelitian dengan merujuk pada penguasaan CPMK mata kuliah pengembangan pembelajaran IPS SD. Implementasi pada kelas uji coba lapangan dilakukan selama 12 pertemuan (12 minggu). Tindakan penelitian dilakukan pada perkuliahan yang dilakukan secara daring dan terekam. Implementasi kelas uji coba lapangan dilakukan desain penelitian *one group pretest-posttest design* untuk kemudian mengukur kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar dan menentukan evaluasi sumatif atas efektivitas penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital.

- 5.1.6. Secara kuantitatif, evaluasi efektivitas penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital untuk menstimulasikan kebiasaan berpikir kreatif dilakukan dengan menganalisis hasil pengukuran kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru SD baik pretes dan *post-test* di kelas uji coba lapangan. Dengan melakukan analisis statistika deskriptif, analisis N-Gain, analisis statistika inferensial baik uji korelasi dan uji perbandingan dua rata-rata pre-tes dan *post-test* kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru. Hasil analisis secara kuantitatif baik melalui pengujian statistika deskriptif, uji efektivitas N-Gain dan uji statistika inferensial melalui uji korelasi dan uji perbandingan T independen, menunjukkan efektivitas penggunaan desain pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS SD untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar. Sedangkan secara kualitatif hasil uji efektivitas penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif dapat dilihat dengan menjabarkan indikator perubahan sikap yang mengiringi pada proses penciptaan produk kreatif berupa

gagasan pengembangan pembelajaran IPS SD. Adanya perubahan kebiasaan berpikir kreatif yang menunjukkan efektivitas penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital terbukti terlihat pada kemunculan indikator kebiasaan berpikir kreatif pada gagasan yang mereka susun serta kebiasaan yang muncul selama tindakan penelitian berlangsung.

5.2 Implikasi

Temuan penelitian pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital ini berimplikasi pada: 1) pemangku kebijakan; (2) para pengguna hasil penelitian seperti LPTK dan Program Pendidikan Guru sekolah dasar, sekolah dasar, dosen, guru dan mahasiswa calon guru sekolah dasar, serta peserta didik sekolah dasar; dan (3) peneliti berikutnya yang berminat melakukan penelitian lanjutan.

- 5.2.1. Bagi pemangku kebijakan seperti Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi terkhusus Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, serta Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, temuan ini berimplikasi pada ditemukannya dasar empirik dan ilmiah dalam menentukan pembinaan dan pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif, dan kebiasaan berpikir kreatif bagi dosen, calon guru, guru dan peserta didik di sekolah dasar.
- 5.2.2. Bagi unit pengelola program studi pendidikan guru sekolah dasar di Indonesia dan asosiasi program studi PGSD Indonesia, temuan ini berimplikasi pada ditemukannya dasar empirik dan ilmiah sekaligus arahan dikembangkannya kurikulum dan pengembangan praktik perkuliahan yang melibatkan pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital terutama terkait pembekalan kemampuan pedagogis calon guru SD.
- 5.2.3. Bagi sekolah dasar di seluruh Indonesia, temuan hasil penelitian ini berimplikasi pada lahirnya dasar empirik dan ilmiah pada: (1) dilaksanakannya praktik pengembangan pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dan kelas-kelas kreatif yang mengintegrasikan teknologi

digital serta ramah dalam pengembangan kreativitas peserta didik; (2) diberikannya keleluasaan bagi guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang *on demand* dengan cara-cara yang variatif dan berfokus pada tujuan *learning for life*, serta (3) penetapan desain pembelajaran desain pembelajaran pedagogi kreatif sebagai alternatif dalam pengembangan kreativitas siswa dalam pendidikan di sekolah dasar.

- 5.2.4. Bagi dosen, guru dan mahasiswa calon guru, temuan hasil penelitian ini berimplikasi pada: (1) lahirnya alternatif gagasan untuk menambah *insight* para dosen, guru dan calon guru dalam mengembangkan desain pembelajaran pedagogi kreatif lainnya dengan penggunaan basis lainnya dan atau *platform* teknologi digital lainnya sebagai upaya mengembangkan kreativitas secara umum dan kebiasaan berpikir kreatif; (2) dimilikinya panduan operasional dalam penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital pada perkuliahan, pembelajaran di persekolahan dan tugas pengembangan pembelajaran.
- 5.2.5. Bagi peserta didik sekolah dasar, temuan hasil penelitian ini berimplikasi pada diterimanya (1) pengalaman pembelajaran kreatif berbasis teknologi digital yang berorientasi pada pengembangan kebiasaan berpikir kreatif dan implementasi literasi media dan literasi teknologi, (2) pengalaman pembelajaran IPS yang lebih bermakna, menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk belajar secara kreatif dengan cara-cara yang tidak biasa, serta (3) pengalaman pembelajaran yang dipersonalisasi.
- 5.2.6. Bagi peneliti berikutnya, temuan hasil penelitian ini berimplikasi pada adanya dasar empirik dan ilmiah untuk dilaksakannya penelitian lanjutan pada fokus pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dan pengembangan kebiasaan berpikir kreatif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian, peneliti juga mengajukan beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada: (1) pemangku kebijakan; (2) para pengguna hasil penelitian seperti LPTK dan Program Pendidikan Guru sekolah dasar, sekolah dasar, dosen, guru dan mahasiswa calon guru sekolah dasar, dan (3) peneliti berikutnya yang berminat melakukan penelitian lanjutan.

Neni Maulidah, 2023

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN PEDAGOGI KREATIF BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENSTIMULASI KEBIASAAN BERPIKIR KREATIF CALON GURU SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 5.3.1. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa desain pembelajaran pedagogi kreatif merupakan salah satu desain pembelajaran yang terbukti valid, praktis dan efektif untuk pengembangan kebiasaan berpikir kreatif, oleh karenanya kami merekomendasikan kepada Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang memiliki kewenangan dalam perumusan kebijakan pembinaan dan pelaksana kebijakan di bidang pembelajaran, SDM, kelembagaan, pengembangan dan asesmen guru, dosen, pendidik lainnya dan tenaga kependidikan untuk menetapkan kebijakan sosialisasi dan pembinaan terkait penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital ini sebagai salah satu alternatif implementasi merdeka belajar dan pembelajaran abad 21 yang menerapkan pendidikan berbasis keterampilan terutama pengembangan keterampilan berpikir kreatif sebagai bagian dari pengembangan 6C pada kurikulum merdeka dengan pendekatan personal yang berdiferensiasi.
- 5.3.2. Bagi unit pengelola program studi pendidikan guru sekolah dasar di Indonesia dan asosiasi program studi PGSD Indonesia, direkomendasikan untuk menetapkan kebijakan dan rekomendasi mengenai penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital sebagai bagian dari kurikulum pengembangan profesional calon guru yang memiliki kemampuan dalam pengembangan pembelajaran kreativitas dan kebiasaan berpikir kreatif (terutama untuk mata kuliah khusus pengembangan pembelajaran).
- 5.3.3. Bagi kepala dinas pendidikan tingkat kabupaten/kota di seluruh Indonesia kami merekomendasikan untuk merumuskan dan menetapkan kebijakan sosialisasi dan pembinaan baik dalam bentuk peraturan maupun edaran bagi kepala sekolah dan para guru sekolah dasar untuk dapat menerapkan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dengan cara: 1) melakukan sosialisasi pada guru sekolah dasar; 2) melakukan pelatihan untuk para guru sekolah dasar mengenai penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital untuk mengembangkan kebiasaan berpikir kreatif.

- 5.3.4. Bagi dosen dan mahasiswa calon guru sekolah dasar, peneliti merekomendasikan untuk menggunakan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital pada perkuliahan, pembelajaran di persekolahan ketika perkuliahan lapangan dan tugas mata kuliah pengembangan pembelajaran. Peneliti juga merekomendasikan pada dosen untuk mengenalkan dan menggunakan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital sebagai sarana untuk menumbuhkan kebiasaan berpikir kreatif terutama dalam mata kuliah khusus pengembangan pembelajaran.
- 5.3.5. Bagi guru sekolah dasar dan pendidik lainnya peneliti merekomendasikan penggunaan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital untuk digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan pembelajaran khususnya pembelajaran IPS di sekolah dasar.
- 5.3.6. Bagi peneliti berikutnya, peneliti merekomendasikan untuk melaksanakan penelitian lanjutan dalam skala yang lebih luas, pengetatan variabel intervensi, penggunaan basis yang berbeda, subjek yang berbeda serta penelitian lanjutan untuk memperjelas karakteristik pedagogi kreatif, iklim dan memperluas khasanah praktik baik desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital pada mata pelajaran lainnya.