

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi, hasil uji hipotesis, pembahasan, dan temuan penelitian, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix sebelum dan sesudah diberi pembelajaran. Hal ini berdasarkan analisis statistik uji t berpasangan nilai rata-rata *pretest posttest*. N-gain kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen terkategori sedang. Ini menunjukkan bahwa penerapan model *Case Method* Pola Pentahelix efektif memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Geografi. Hal ini dapat terjadi karena selama proses pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix, siswa aktif terlibat, berkolaborasi dan termotivasi. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang meningkat paling tinggi di kelas eksperimen adalah indikator berpikir lancar (*fluency*) dengan N-gain terkategori tinggi. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Case Method* yang diterapkan di kelas eksperimen mampu memberikan ruang dan menstimulus siswa siswa menghasilkan ide beragam.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model *Case Method* Pola Diskusi sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini berdasarkan analisis statistik uji t berpasangan nilai rata-rata *pretest posttest*. N-gain kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol terkategori sedang. Ini menunjukkan bahwa penerapan model *Case Method* Pola Diskusi memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Geografi. Hal ini terjadi karena selama proses pembelajaran *Case Method* Pola Diskusi, siswa memiliki peluang kerja kelompok yang baik dan kesempatan memahami kasus secara lebih mendalam. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang meningkat paling tinggi di kelas kontrol

adalah indikator berpikir lancar (*fluency*) dengan N-gain terkategori sedang. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Case Method* yang diterapkan mampu memberikan ruang dan menstimulus siswa siswa ide yang bervariasi.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil uji statistik parametrik *Independent Sample T Test* terhadap hasil rata-rata N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. N-Gain *score* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan N-Gain *score* kelas kontrol. Perbedaan lainnya tampak dari peningkatan kemampuan berpikir siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan sedang (tidak ditemukan siswa yang terkategori peningkatan rendah), sedangkan pada kelas kontrol keseluruhan siswa memiliki peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kategori sedang. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terjadi karena keterlibatan dan pemahaman perspektif siswa di kelas eksperimen lebih baik setelah diterapkannya model pembelajaran.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Laboratorium Percontohan UPI. Hal ini berdasarkan uji regresi yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix terhadap kemampuan berpikir kreatif. Interpretasi lainnya menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan masuk dalam kategori kuat. Hal ini terjadi karena pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix membuat siswa memiliki kesempatan untuk memahami perspektif dari berbagai pihak yang berbeda, merangsang berpikir kreatif mereka dalam memecahkan masalah dan menjelajahi solusi yang beragam yang inovatif terhadap masalah yang dihadapi.

5.2 Implikasi

Penelitian ini mengimplikasikan bahwa model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix, di mana siswa berperan sesuai dengan komponen Pentahelix

Budi Rahmah Panjaitan, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CASE METHOD DENGAN POLA PENTAHELIX TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA (STUDI KUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)

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

(pemerintah, masyarakat, akademisi, pelaku usaha, dan media) memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran geografi. Peningkatan ini mencerminkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, di mana siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model Pentahelix dapat mendorong pembelajaran yang lebih inovatif, yang menekankan pada keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Selain itu, temuan ini menekankan pentingnya kemampuan guru untuk berinovasi dalam pembelajaran guna menghadirkan suasana belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini juga semakin memperlihatkan bahwa berpikir kreatif sangat penting dalam pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan di luar sekolah dan tantangan masa depan. Kemampuan ini membantu siswa menemukan dan mengembangkan potensi mereka, menafsirkan informasi secara baru, serta mendorong imajinasi dan pemecahan masalah. Guru perlu mengenali dan mendukung pemikiran kreatif untuk membantu siswa menjadi lebih kreatif.

Penelitian ini juga mengimplikasikan bahwa model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix secara konsisten lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama bagi siswa dengan kemampuan awal (*pretest*) yang lebih rendah. Pada semua aspek, mulai dari kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, terdapat kecenderungan bahwa siswa dengan skor *pretest* rendah mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang lebih signifikan dibandingkan siswa dengan skor awal tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan awal yang lebih rendah dapat menunjukkan *effort* (upaya) yang lebih besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka ketika diberi pembelajaran dengan model *Case Method* Pola Pentahelix. Sebaliknya, di kelas yang menggunakan model *Case Method* Pola Diskusi, hubungan antara skor *pretest* dan *n-gain* cenderung lemah atau bahkan tidak signifikan, menunjukkan bahwa model *Case Method* Pola Diskusi kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terutama bagi siswa yang memulai dengan kemampuan lebih rendah. Hal ini turut menunjukkan bahwa model *Case Method*

Pola Diskusi kurang mampu memfasilitasi *effort* siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terutama bagi siswa dengan kemampuan awal yang lebih rendah. Secara keseluruhan, temuan ini mengimplikasikan bahwa model *Case Method* Pola Pentahelix lebih cocok untuk diterapkan pada kelas yang siswanya memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung rendah, karena memberikan dukungan lebih bagi siswa yang memulai dengan kemampuan berpikir kreatif lebih rendah.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat diberikan beberapa rekomendasi kepada pembaca dan pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan agar menjadi bahan pertimbangan dan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran yang inovatif. Adapun rekomendasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengimplementasian model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sangat memerlukan waktu pertemuan yang tidak sedikit, untuk itu bagi peneliti lain perlu menyediakan waktu lebih banyak terutama dalam melakukan *scene* bermain peran. Selain itu, penerapan model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix membutuhkan kondusivitas kelas yang baik, untuk itu, waktu penelitian perlu mempertimbangkan jadwal akademik sekolah.
2. Pembelajaran dengan model *Case Method* Pola Pentahelix yang dilakukan dengan bermain peran (*role playing*) membutuhkan *setting* kelas yang diatur sedemikian rupa agar mendukung interaksi aktif dan kolaboratif, tanpa mengganggu proses pembelajaran. Pengaturan meja dan ruang harus fleksibel, memungkinkan setiap kelompok peran untuk berhadapan satu sama lain. Oleh karenanya, perlu diupayakan agar *setting* kelas ini sudah dilakukan sebelum pembelajaran agar tidak mengganggu proses pembelajaran.
3. Model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix dengan bermain peran (*role playing*) adalah tipe pembelajaran aktif yang membutuhkan kesiapan siswa sejak

awal pembelajaran. Oleh karenanya, sebaiknya guru sudah mengondisikan siswa dalam situasi yang aktif sebelum memulai pembelajaran.

4. Belum banyak penelitian yang menghubungkan model pembelajaran *Case Method* dengan kemampuan berpikir kreatif, padahal, berdasarkan kajian literatur dan empiris dari hasil penelitian ini, model *Case Method* menjadi salah satu strategi terbaik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karenanya perlu memperbanyak penelitian yang menghubungkan kedua variabel ini.
5. Terdapat kecenderungan bahwa model pembelajaran *Case Method* Pola Pentahelix lebih efektif bagi siswa yang memulai (*pretest*) dengan kemampuan berpikir kreatif yang lebih rendah. Oleh karenanya, perlu mengintegrasikan strategi pembelajaran berdiferensiasi agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di dalam kelas, sehingga setiap siswa, terlepas dari kemampuan awalnya, dapat diberdayakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka.
6. Masukan dari salah satu penguji dalam sidang tesis ini yaitu memunculkan komponen kelas kontrol dalam judul agar terlihat keseimbangan.