

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar digital model *Creative Problem Solving* DIFRAKTIF (Diferensiasi Gaya Berpikir Kreatif) pada materi gelombang bunyi sangat layak digunakan menurut ahli, dan siswa mampu memahaminya dengan baik, sehingga dapat digunakan secara mandiri. Perbedaan peningkatan kognitif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa kelas kontrol yang menggunakan buku BSE berada pada kategori rendah, sementara kelas eksperimen dengan bahan ajar digital berada pada kategori sedang. Sedangkan perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa kelas kontrol yang menggunakan buku BSE dengan kelas eksperimen dengan bahan ajar digital sama-sama berada pada kategori sedang. Namun, Berdasarkan uji statistik dan effect size, bahan ajar digital ini lebih efektif dalam meningkatkan kognitif dan keterampilan berpikir kreatif dibandingkan buku BSE. Terdapat hubungan korelasi positif antara kognitif dan keterampilan berpikir kreatif dengan koefisien korelasi 0.295, yang termasuk kategori cukup. Siswa memiliki persepsi positif terhadap bahan ajar digital ini dari segi tampilan, struktur, dan manfaat yang dirasakan.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital model *Creative Problem Solving* (CPS) Difraktif yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif serta keterampilan berpikir kreatif siswa, khususnya pada materi gelombang bunyi. Perbedaan gaya berpikir kreatif di antara siswa mengimplikasikan pentingnya pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran, yang dapat menghasilkan peningkatan kognitif dan kreativitas yang lebih baik. Selain itu, bahan ajar ini terbukti lebih efektif dibandingkan bahan ajar BSE, baik dalam aspek kognitif maupun keterampilan berpikir kreatif, serta diterima dengan baik oleh siswa.

Korelasi positif antara kemampuan kognitif dan keterampilan berpikir kreatif lebih lanjut menunjukkan pentingnya desain pembelajaran yang mampu mengembangkan kedua aspek tersebut secara simultan.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini belum mampu meningkatkan aspek *fluency* dan *flexibility* pada subtes *ask and guess*. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lanjutan mempertimbangkan strategi dan pendekatan yang lebih efektif untuk mengembangkan kedua aspek tersebut. Penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi metode intervensi yang lebih bervariasi atau penggunaan teknik yang lebih spesifik, sehingga diharapkan hasilnya dapat memberikan peningkatan yang lebih optimal pada kemampuan *fluency* dan *flexibility* siswa terutama pada subtes *ask and guess*. Penelitian ini juga menyarankan agar pengembangan bahan ajar digital model CPS Difraktif dapat diterapkan pada materi lain terutama pada konsep fisika serta untuk berbagai jenjang Pendidikan untuk melihat konsistensi hasil kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian lanjutan juga perlu difokuskan pada analisis mendalam mengenai pengaruh gaya berpikir kreatif terhadap peningkatan kognitif dan keterampilan berpikir kreatif, serta menggabungkan pendekatan ini dengan model pembelajaran lain seperti model *problem based learning*, *project based learning* atau inkuiri. Selain itu, analisis lebih mendalam juga diperlukan untuk memahami persepsi siswa di berbagai wilayah dan jenjang pendidikan, guna memastikan penerapan yang lebih luas serta strategi evaluasi yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.