

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *story maps* terhadap kemampuan berpikir kreatif di SMA Negeri 1 Rongga, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen dilakukan menggunakan media pembelajaran *story maps*. Pengukuran kemampuan berpikir kreatif dilakukan berdasarkan hasil posttest yang diisi oleh peserta didik setelah diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masuk ke dalam kriteria sangat kreatif dengan skor 83%. Adapun skor tertinggi kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh kelas eksperimen berdasarkan skor per-indikatornya yaitu, indikator berpikir merinci (*elaboration*) dengan total skor 95% dan kriterianya adalah sangat kreatif dan skor paling rendah yang diperoleh kelas eksperimen adalah indikator keluwesan berpikir (*flexibility*) dengan total skor 77% dan kriterianya adalah kreatif. Meskipun skor tertinggi dan terendah tidak jauh berbeda, tetapi aktivitas pembelajaran di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan peserta didik cenderung tidak banyak berkontribusi dalam pembelajaran dan cenderung tidak aktif karena hanya fokus kepada guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *story maps* aktivitas pembelajaran peserta didik dapat memberikan keterampilan yang baik, salah satunya dalam kemampuan berpikir kreatif dengan mengemukakan ide baru atau gagasan yang dimilikinya melalui pengerjaan LKPD.
2. Kemampuan berpikir kreatif di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *story maps* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif berada di kategori kreatif dengan skor 71%. Adapun skor tertinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diperoleh

kelas kontrol berdasarkan skor per-indikatornya yaitu, indikator berpikir orisinal (*originality*) dengan total skor sebesar 77% dan kriterianya kreatif dan skor indikator paling rendah yang diperoleh kelas kontrol adalah indikator berpikir merinci (*elaboration*) dengan total skor 65% dan kriterianya kreatif. Meskipun skor tersebut masih tergolong kreatif, akan tetapi pada hasil persepsi guru dan pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik yang cenderung pasif dan bosan terhadap pembelajaran yang monoton berpusat pada guru.

3. Terdapat perbandingan kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen yang menggunakan media *story maps* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *story maps*. Hasil pre-test kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran *story maps* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif berada di kategori cukup kreatif dengan skor 47%, selain itu hasil pretest di kelas kontrol berada pada kriteria cukup kreatif dengan skor 49%. Sedangkan hasil posttest setelah menggunakan media pembelajaran *story maps* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif berada di kategori kreatif dengan skor 83%, selain itu hasil posttest di kelas eksperimen menunjukkan bawah kemampuan berpikir kreatif berada pada kriteria kreatif dengan skor 71%. Meskipun kedua kelas tersebut sama-sama menunjukkan peningkatan, akan tetapi kelas eksperimen cenderung lebih meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *story maps*. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik yang cenderung pasif dan bosan terhadap pembelajaran yang monoton berpusat pada guru. Dengan demikian, peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di kelas melalui pengukuran dari keempat indikator kemampuan berpikir kreatif.
4. Berdasarkan hasil persepsi dari peserta didik penggunaan media *story maps* pada mata pelajaran geografi menunjukkan bahwa rata-rata persentase hasil per indikator dengan total skor 77,4% masuk ke dalam

kategori sangat positif. Selain itu, respons guru menunjukkan hal yang sama, bahwa penggunaan media pembelajaran *story maps* dapat memudahkan peserta didik untuk bisa mempelajari peta secara interaktif serta mampu mengasah kemampuan *geo-literacy*, dan menjadi media yang dapat di pertimbangkan untuk mengasah kemampuan peserta didik supaya lebih berkontribusi secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa respons peserta didik dan guru terhadap penggunaan media *story maps* dapat diterima dengan baik. Dengan adanya respons positif tersebut maka akan menimbulkan rasa ketertarikan dari peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif pada kegiatan belajar di kelas menggunakan media pembelajaran *story maps*.

5.2 Implikasi

Mengacu pada hasil dan simpulan penelitian, maka terdapat beberapa implikasi dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *story maps* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran geografi memiliki dampak yang positif bagi perkembangan pembelajaran geografi. Hal ini dikarenakan peserta didik dapat mengasah kemampuan *geo-literacy*, mempelajari peta secara interaktif, berpikir kreatif serta dapat mengemukakan ide dan gagasan baru.
2. Penggunaan media pembelajaran *story maps* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran geografi dapat memberikan gambaran mengenai media pembelajaran yang lebih bervariasi dan cenderung tidak monoton bagi guru agar pembelajaran dapat lebih efektif, interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.
3. Penggunaan media pembelajaran *story maps* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran geografi bagi perkembangan keilmuan dan pendidikan geografi, dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan komunikasi yang lebih interaktif antar peserta didik yang lain maupun antara peserta didik dengan guru, serta dapat meningkatkan pemahaman mengenai ilmu peta pada mata pelajaran geografi.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil analisis dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran geografi menggunakan media pembelajaran *story maps* sangat efektif. Akan tetapi, waktu yang digunakan cenderung lebih lama serta ketersediaan alat pembelajaran seperti, laptop/komputer harus memadai. Maka peneliti merekomendasikan untuk peneliti selanjutnya apabila ingin meneliti media pembelajaran *story maps*, maka terlebih dahulu dapat memfokuskan pada efisiensi waktu serta mempersiapkan alat pembelajaran yang memadai dengan memastikan bahwa peserta didik mampu mempersiapkan alat pembelajaran yang akan dibutuhkan.
2. Pada penelitian yang telah dilaksanakan indikator berpikir merinci (*elaboration*) masih tergolong rendah pada kegiatan pretest dan posttest di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Maka peneliti merekomendasikan untuk peneliti selanjutnya apabila ingin meneliti kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan indikator tersebut dengan cara menggunakan indikator tersebut untuk lebih difokuskan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif agar selaras dengan indikator yang lainnya.
3. Peneliti menyadari masih ada ruang untuk kemajuan dalam studi pengaruh penggunaan media *story maps* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran geografi, sehingga selanjutnya media *story maps* dapat dibuat untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran geografi di sekolah menengah atas di masa yang akan datang.