

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang sudah pada bab sebelumnya, adapun kesimpulan dari penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Kunjungan ke Pameran Terhadap Kreativitas Tugas” adalah sebagai berikut :

1. Gambaran umum hasil analisis data penelitian mengenai kunjungan ke pameran menunjukkan bahwa kunjungan ke pameran mahasiswa program studi teknik arsitektur JPTA UPI berada pada kategori tinggi. Hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan angket bahwa kunjungan ke pameran yang mencakup mengalami dan memahami pameran berada pada kategori tinggi. Sementara, berdasarkan hasil analisis data mengenai kreativitas tugas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas tugas mahasiswa tergolong pada kategori cukup. Hal ini terlihat pada hasil tes kreativitas yang melalui uji coba dan penilaian ahli, menghasilkan skor yang cukup.
2. Berdasarkan perhitungan dan analisis data, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis yang menyatakan “Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari kunjungan ke pameran terhadap kreativitas tugas” tidak dapat diterima.
3. Pada penelitian ini pengaruh kunjungan ke pameran terhadap kreativitas tugas termasuk dalam kategori rendah sekali. Hal ini dikarenakan kreativitas lebih banyak dipengaruhi pengalaman di bidang arsitektur selain dari kegiatan pameran, seperti *study tour*, seminar, diskusi, workshop hingga studi literatur dari buku dan internet. Karena pengalaman serta wawasan melalui cara-cara tersebut lebih mudah didapat, serta dapat diakses kapanpun, dari pada pameran yang biasanya bersifat temporer.

#### **B. SARAN**

Berdasar pembahasan pada bab sebelumnya dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Mahasiswa

Sebagai mahasiswa, mendapatkan pengalaman serta pengetahuan tidak boleh hanya dibatasi hanya dengan kegiatan di dalam kelas, tetapi juga harus diimbangi dengan pengalaman di luar kelas, salah satunya yaitu dengan mengunjungi kegiatan pameran arsitektur.

Dengan mengunjungi pameran, maka mahasiswa akan banyak mendapatkan referensi yang nantinya akan mendukung dalam pengerjaan dan penyelesaian tugas perkuliahan terutama tugas perancangan desain. Hanya saja nilai aspek pemahaman yang lebih kecil dari nilai aspek pengalaman menunjukkan mahasiswa hanya sampai mengunjungi saja, tetapi belum memahami setiap pengalaman kunjungan tersebut. Mahasiswa harus lebih memahami pengalaman kunjungan ke pameran agar manfaat yang dirasakan lebih maksimal.

### 2. Bagi Dosen dan Praktisi Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian, menggambarkan bahwa kreativitas tugas mahasiswa program studi teknik arsitektur JPTA UPI tergolong cukup. Meskipun demikian, karena kreativitas sangat diperlukan dalam proses perancangan arsitektur, maka mahasiswa arsitektur perlu diarahkan dan diberi stimulus untuk lebih meningkatkan kreativitasnya.

Hanya saja nilai aspek pemahaman yang lebih kecil dari nilai aspek pengalaman menunjukkan masih ada mahasiswa yang belum merasakan manfaat kunjungan ke pameran tersebut. Oleh karena itu berdasarkan prinsip *learning by doing* maka dosen perlu mendorong mahasiswa untuk lebih rutin melaksanakan kegiatan pameran, terutama pada mata kuliah yang mendorong mahasiswa untuk berkreaitivitas, tentunya dengan persiapan dan pelaksanaan yang baik. Dengan begitu mahasiswa akan menjadi lebih terbiasa dengan pameran dan lebih merasakan manfaatnya.

### 3. Bagi Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur

Dengan diketahuinya gambaran umum mengenai kunjungan ke pameran dan pengaruhnya terhadap kreativitas tugas, maka penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas tugas mahasiswa.

### 4. Bagi Peneliti dan Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan baik dari segi teoritis dan segi praktis berkaitan dengan objek yang diteliti. Apabila penelitian ini hendak dilanjutkan diharapkan dapat lebih mendalami mengenai :

#### a. Efektivitas pelaksanaan berbagai jenis pameran

Nilai aspek pemahaman yang lebih kecil dari aspek pengalaman menunjukkan adanya yang hanya sampai pada tahap mengunjungi saja tanpa merasakan manfaatnya. Perlu diteliti kenapa hal tersebut bisa terjadi.

#### b. Penggunaan tes kreativitas yang tepat

Sangatlah penting menentukan instrumen yang akan digunakan untuk mengukur kreativitas. Hal ini agar hasil dari pengujian bisa menunjukkan hasil seobjektif mungkin yang sesuai diharapkan. Beberapa tes kreativitas yang bisa digunakan, yaitu : Tes kreativitas verbal (ciptaan Utami Munandar), The Torrance, Test of creativity thinking (ciptaan Paul Torrance), dan Creativity Assesment Packet (ciptaan Williams) yang terdiri dari dua macam tes, yaitu Test of divergent thinking dan Test of divergent feeling. Selain itu penggunaan *expert judgment* juga seharusnya berasal dari bidang yang memang ahli dalam hal kreativitas atau psikologi, misalnya dari bidang atau jurusan bimbingan dan konseling.