BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini akan memaparkan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, implikasi dari hasil penelitian, serta rekomendasi terkait penelitian yang telah dilakukan dan hasil penelitian yang didapat.

A. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan positif yang cukup antara kreativitas dan perilaku menyontek. Dengan kata lain, siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi akan cenderung melakukan perilaku menyontek lebih tinggi pula daripada siswa yang memiliki kreativitas yang rendah, dan begitu pula sebaliknya.

Selain itu penelitian ini menunjukkan tidak terdapat hubungan antara kreativitas dengan *moral judgment*, *moral judgment* dengan perilaku menyontek, serta *moral judgment* tidak terbukti memoderatori hubungan antara kreativitas dengan perilaku menyontek. Jika dirata-ratakan antara laki-laki dan perempuan, terdapat perbedaan tahapan *moral judgment* pada keduanya. Rata-rata perempuan cenderung memiliki tahapan moral judgment yang lebih tinggi dari pada laki-laki. Namun, tidak terdapat perbedaan kreativitas dan perilaku menyontek berdasarkan jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk memperkaya hasil penelitian psikologi pendidikan yang telah ada dan memberi gambaran mengenai hubungan antara kreativitas, *moral judgment*, dan perilaku menyontek pada siswa SMA "X" di Kota Bandung.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi data penguat mengenai asumsi-asumsi dan hasil penelitian mengenai kreativitas, *moral judgment*, dan

perilaku menyontek yang telah ada sebelumnya. Diharapkan hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian tentang kreativitas, *moral judgment* dan perilaku menyontek yang relevan di masa yang akan datang.

C. Rekomendasi

1. Rekomendasi Bagi Pemerintah dan Pemangku Kebijakan

   Peneliti mendukung terobosan pemerintah saat ini yang tidak menjadikan Ujian Nasional sebagai penentu kelulusan siswa. Peneliti juga mendukung adanya Indeks Integritas Sekolah (IIS) sebagai hasil Ujian Nasional selain nilai setiap mata pelajaran yang diperoleh siswa. Kedua hal tersebut merupakan langkah besar pemerintah di dunia pendidikan untuk mengawali pendidikan yang dapat mengakomodir keberbakatan peserta didik terutama dalam hal kreativitas.

   Langkah selanjutnya yang dapat dilakukan pemerintah adalah menyusun suatu kurikulum yang mendorong guru dan siswa untuk kreatif dalam melaksanakan penilaian dalam proses pembelajaran. Karena ujian sebagai suatu proses penilaian / asesmen sudah sebaiknya menjadi proses pembelajaran itu sendiri dan bukan menjadi tujuan dari proses pembelajaran. Diharapkan dengan penilaian / asesmen di sekolah yang lebih kreatif dan tidak dijadikan tujuan utama pembelajaran dapat menurunkan tingkat perilaku menyontek pada peserta didik.

2. Rekomendasi Bagi Sekolah dan Guru

   Bagi sekolah dan guru diharapkan dapat mendukung rekomendasi bagi pemerintah dan pemangku kebijakan yang ada dalam penelitian ini. Guru diharapkan dapat menjadi guru yang kreatif dalam membuat asesmen penilaian peserta didik. Guru perlu sesekali melakukan asesmen diluar tes-tes terstandar yang sudah lumrah dilakukan dunia pendidikan.

   Asesmen yang kreatif tersebut diantaranya asesmen yang memperkecil peluang peserta didik dalam melakukan kecurangan akademik. Banyak referensi yang dapat guru peroleh mengenai bagaimana

cara menciptakan asesmen yang kreatif melalui komunitas-komunitas guru serta aktivis pendidikan yang saat ini sudah cukup banyak dan memiliki jaringan yang cukup luas.

Salah satu komunitas tersebut adalah Kampus Guru Cikal yang memperkenalkan apa yang disebut dengan asesmen otentik. Salah satu contohnya untuk pelajaran IPS adalah dengan cara memberikan siswa materi pelajaran dalam bentuk artikel ilmiah sederhana yang memiliki pertanyaan-pertanyaan reflektif di akhir tulisan. Pertanyaan tersebut mendorong siswa tidak hanya belajar hafalan saja tetapi belajar menulis secara argumentatif suatu pandangan dan berani "bersuara" (Ersa, M. L., 2016).

Selain itu, untuk mempelajari bahasa dapat dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Pelajaran bahasa asing dapat dipelajari dengan menggunakan metode permainan, salah satu contohnya permainan kartu. Misalnya dalam pelajaran Bahasa Jerman siswa diberikan kartu kosong lalu siswa diminta menuliskan kata-kata benda berdasarkan suatu tema. Tugas temannya yang lain adalah memberikan artikel tertentu pada kata tersebut dan menerjemahakannya dalam Bahasa Indonesia. Permainan tersebut salah satunya dapat mendorong siswa memahami kata-kata baru dalam bahasa asing (Hasniar, 2016).

Selain itu, metode penugasan dapat dilakukan dalam proses asesmen. Contohnya tugas untuk membuat majalah dinding yang menuntut siswa untuk kreatif serta mengakumulasikan pengetahuan-pengetahuan yang diperoleh. Asesmen otentik ini menjadikan ujian sebagai suatu proses belajar, bukan tujuan akhir dari belajar. Hal tersebut membuat proses asesmen lebih bermakna dan menyenangkan sebagaimana proses belajar itu sendiri.

3. Rekomendasi Bagi Orang Tua dan Keluarga

Bagi orang tua diharapkan menjalin komunikasi antara anak, orang tua, dan pihak sekolah. Orang tua perlu mengetahui bagaimana proses pemebelajaran yang dilakukan oleh pihak sekolah terhadap anak. Perlu

juga dijalin komunikasi yang baik apakah anak merasa nyaman dengan proses pembelajran yang dilakukan pihak sekolah. Jika ditemukan indikasi ketidaknyamanan, perlu dicari tahu penyebabnya. Salah satu penyebabnya dapat saja bakat atau kreativitas anak yang kurang tersalurkan di sekolah. Jika ditemukan indikasi tersebut orang tua perlu memberi dukungan serta memberikan ruang bagi anak untuk menyalurkan bakat serta kreativitasnya.

4. Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya
   1) Peneliti selanjutnya dapat mengganti atau menambah variabel lain. Penelitian ini menunjukkan *moral judgment* tidak memiliki hubungan dengan dua variabel lain yang diteliti. Variabel perantara tersebut, dapat diganti contohnya dengan konformitas, religiusitas, *Self Efficacy*, atau variabel lain yang secara literatur memiliki hubungan dengan perilaku menyontek ataupun kreativitas.
   2) Peneliti selanjutnya dapat juga melakukan penelitian dengan tema perilaku moral, penalaran moral, dan perasaan moral yang dalam penelitian ini belum begitu dibahas mendalam.
   3) Peneliti selanjutnya dapat menggunakan alat ukur lain untuk menggambarkan variabel yang diteliti. Contohnya, variabel kreativitas dapat diteliti dengan alat ukur yang dapat dikonstruksikan sendiri yang memuat dorongan-dorongan untuk berperilaku curang di dalamnya. Alat ukur tersebut dapat dalam bentuk tugas untuk membuat cerita, menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan respon verbal, ataupun dalam bentuk kuesioner sederhana.
   4) Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek penelitian yang lebih luas dan lebih beragam, contohnya melibatkan beberapa jenjang pendidikan.