

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan secara umum sebagai berikut.

1. Kreativitas siswa SMP Banjarmasin

Tingkat kreativitas siswa SMP Banjarmasin sebagian besar berada pada level cukup kreatif dari komponen kognitif dan berada pada level mulai terlihat dari komponen afektif. Pencapaian level kreatif ini didukung oleh sudah adanya upaya implementasi pembelajaran matematika yang berusaha mengaktifkan siswa melalui pembelajaran kooperatif. Dalam proses pembelajaran kooperatif dimungkinkan siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya dengan lebih terarah. Siswa memperoleh kesempatan melatih nalarnya melalui belajar mandiri dalam kelompok, melatih menghargai ide siswa lainnya, melatih keberanian mengambil resiko dalam memecahkan masalah, serta melatih rasa ingin tahu melalui kerjasama kelompok. Nilai-nilai kreativitas pada siswa belum berkembang maksimal dikarenakan guru belum merencanakan pembelajaran secara baik untuk mengembangkan potensi kreatif siswa. Meskipun guru telah mengikuti pelatihan-pelatihan tentang model-model pembelajaran dan

juga integrasi pendidikan karakter ke mata pelajaran matematika, tetapi implementasinya masih mereka-reka. Ini terlihat dari RPP yang guru buat di mana sudah terdapat penulisan tujuan-tujuan afektif atau unsur-unsur pendidikan karakter, tetapi guru belum mengetahui persis bagaimana melakukannya di kelas termasuk mengembangkan nilai-nilai kreativitas siswa.

2. Model Pengembangan Nilai-nilai Kreativitas

Model pembelajaran yang dikembangkan, yaitu model pembelajaran *Problem Solving* Bermuatan Nilai Kreatif terdiri enam langkah (fase), yaitu (1) menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) mengorientasikan siswa pada masalah melalui *problem solving*, (3) mengorganisasi siswa untuk belajar, (4) membimbing penyelesaian secara individual maupun kelompok, (5) menyajikan hasil penyelesaian/pemecahan masalah, dan (6) memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik. Pada setiap pergantian antar fase ada ruang di mana siswa - atas dorongan guru – dapat mengembangkan pengarahannya sendiri. Model ini mengawinkan langkah-langkah pemecahan masalah dari Polya yang mengedepankan pengembangan kognitif namun masih berisi tujuan-tujuan afektif dengan tahapan-tahapan perkembangan nilai moral dari Lickona yang mengedepankan pengembangan nilai moral anak. Melalui model ini siswa berkesempatan mengembangkan potensi kreativitas diri yang tidak hanya pada komponen-komponen kognitif saja tetapi juga komponen-komponen afektif dari kreativitas. Untuk mendukung model pembelajaran PSBNK diperlukan persiapan-persiapan oleh guru, di antaranya menyiapkan bahan *problem solving* yang

Chairil Faif Pasani, 2013

Pengembangan Nilai-nilai Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Solving

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

bertingkat dan bermuatan nilai-nilai/karakter. Semakin siap dan bagus bahan *problem solving* yang disiapkan semakin baik proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan. Pada proses pembelajaran, di mana siswa mengikuti alur proses menemukan penyelesaian/pemecahan masalah, setiap langkahnya mengedepankan pengembangan pola berpikir siswa sehingga menjadi lancar, fleksibel, asli, dan rinci. Pada setiap tahapan pemecahan masalah diperlukan penekanan oleh guru tentang nilai-nilai kreativitas yang harus selalu dibiasakan oleh siswa. Kebiasaan terus-menerus melakukan sikap-sikap kreatif ini akan membentuk pribadi siswa yang kreatif. Pembiasaan inilah yang menjadi perhatian utama guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penguasaan materi matematika tetap menjadi tujuan (*instructional effect*), tetapi pembentukan pribadi siswa yang sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan menjadi tujuan jangka panjang (*nurturant effect*). Di samping itu, dalam prosesnya dengan bantuan dan fasilitasi guru yang selalu memberitahukan, mengingatkan, dan membiasakan sikap-sikap kreatif akan memberikan kesempatan terinternalisasinya nilai-nilai kreatif seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan sifat menghargai.

3. Tingkat Kreativitas PSBNK versus Pembelajaran Konvensional

Proses pembelajaran matematika oleh guru dengan menggunakan model PSBNK menghasilkan perubahan pada siswa dalam berpikir kreatif dan bersikap kreatif. Perubahan ini terlihat lebih tinggi bila dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran matematika konvensional. Perubahan

Chairil Faif Pasani, 2013

Pengembangan Nilai-Nilai Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Solving

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

terlihat lebih tinggi lagi bila ditinjau berdasarkan level SMP. Pada SMP level rendah di mana input siswa juga lebih rendah ada kecenderungan perubahan yang lebih cepat terutama dari sisi afektif. Perubahan ini terjadi perlahan dari pertemuan ke pertemuan berikutnya, namun menunjukkan kepastian akan adanya peningkatan terus menerus. Uji statistik pun menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan level kreatif siswa yang dibelajarkan dengan model PSBNK bila dibandingkan dengan peningkatan level kreatif siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional.

4. Faktor-faktor pendukung kreativitas

Proses internalisasi nilai-nilai karakter terjadi tidak hanya di sekolah melalui pembelajaran di kelas atau melalui pembentukan budaya sekolah, tetapi juga di rumah dan lingkungan siswa di mana siswa berinteraksi sosial. Lingkungan rumah atau latar belakang keluarga siswa menjadi tempat pertama internalisasi nilai-nilai karakter, karena di rumahlah pertama kali siswa melihat, mempelajari, merasakan, dan melakukan segala sesuatu. Dengan demikian latar belakang keluarga menjadi sangat mempengaruhi pembentukan karakter siswa. Berdasarkan data penelitian ini latar belakang siswa mengenai jenis kelamin, urutan kelahiran, jumlah saudara, pernah atau tidak pernah bersekolah di TK, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, dan penghasilan orang tua menghasilkan level kreativita yang beragam. Anak laki-laki lebih kreatif bila dibandingkan dengan anak perempuan. Ini biasa karena memang anak laki-laki memiliki keberanian dalam mencoba hal-hal baru. Siswa yang tidak pernah bersekolah TK sedikit lebih kreatif dibandingkan dengan siswa

Chairil Faif Pasani, 2013

Pengembangan Nilai-Nilai Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Solving

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

yang pernah bersekolah di TK. Hal ini bukan berarti bersekolah di TK tidak baik, tetapi lebih disebabkan anak yang tidak mengikuti TK menghadapi tantangan yang lebih besar ketika di SD. Meski demikian secara keseluruhan tidak ada pengaruh yang signifikan latar belakang siswa terhadap perolehan level kreatifnya. Berdasarkan analisis statistik diperoleh bahwa latar belakang pendidikan ayah, urutan anak dalam keluarga, dan pengalaman bersekolah di TK cenderung berdampak positif terhadap pencapaian level kreativitas. Hal ini memperlihatkan bahwa dengan pendidikan yang lebih baik, memberikan pembentukan kesadaran pada orang tua akan pendidikan anak. Kesadaran orang tua ini berpotensi memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak.

B. Kesimpulan Khusus

Dari hasil penelitian ini dan pembahasan, dapat dirumuskan beberapa kesimpulan khusus sebagai berikut.

1. Sebagian besar siswa SMP pada saat ini berada pada level cukup kreatif untuk komponen kognitif dan berada pada level mulai terlihat untuk komponen afektif, sehingga terlihat bahwa komponen kognitif berkembang lebih maju dibandingkan komponen afektif.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pencapaian kreativitas siswa antara kelas treatment dengan kelas kontrol yang berarti Penerapan model pembelajaran matematika *Problem Solving* Bermuatan Nilai Kreatif (PSBNK) dapat mengembangkan level kreativitas terutama komponen afektif.

Chairil Faif Pasani, 2013

Pengembangan Nilai-Nilai Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Solving

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

3. Siswa yang prestasi akademiknya lebih rendah lebih cepat dampak perubahan afektif kreatifnya dibandingkan dengan siswa yang prestasi akademiknya lebih tinggi.
4. Siswa yang afektif kreatifnya tinggi akan memiliki kognitif kreatif tinggi pula, tetapi tidak sebaliknya.
5. Apabila pembelajaran dilakukan oleh guru melalui perencanaan yang baik dengan melibatkan tujuan afektif (pendidikan nilai/karakter), maka hasil-hasilnya pada pembentukan karakter siswa akan terlihat lebih cepat.
6. Status sosial ekonomi siswa membentuk pencapaian level kreatif siswa yang berbeda-beda, tetapi tidak ada hubungan yang signifikan terhadap pencapaian level kreatif siswa.

C. Rekomendasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model PSBNK mampu mengembangkan kreativitas siswa baik komponen kognitif maupun afektifnya. Model pembelajaran ini menekankan kepada pemberian kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, bereksperimen, berdiskusi, bertanya jawab, dan bekerjasama serta saling menghargai. Guru berperan dalam mendorong siswa untuk terus membiasakan berpikir kreatif dan bersikap sesuai komponen-komponen afektif kreatif. Dalam proses pembelajaran siswa diberi kesempatan cukup untuk mengetahui sikap yang benar, merasakan bagaimana harus bersikap benar, dan melakukan apa yang benar. Untuk itu dalam rangka meningkatkan dan menumbuhkembangkan kreativitas siswa, perlu kiranya:

Chairil Faif Pasani, 2013

Pengembangan Nilai-Nilai Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Solving

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

1. Para guru matematika hendaknya menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan mengembangkan kedua sisi kognitif dan afektif siswa secara bersamaan di samping sisi psikomotorik dalam suatu pembelajaran.
2. Menyiapkan dengan seksama bahan pelajaran matematika, termasuk *problem solving* yang bermuatan nilai-nilai kreatif.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa dalam setiap proses pembelajaran untuk mengarahkan diri pada sikap-sikap afektif sehingga nilai-nilai karakter yang mau dikembangkan bisa terinternalisasi dengan baik.
4. Kepada para peneliti lainnya bisa mengembangkan model-model pembelajaran yang mampu mengembangkan nilai/karakter lainnya.