

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab V ini akan dipaparkan simpulan dari data yang telah didapat, implikasi dan rekomendasi atau saran untuk pihak-pihak yang berkepentingan.

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada Bab sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Prakarya khususnya pada pokok bahasan kerajinan tekstil kelas VII di SMPN 12 Bandung. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil *gain* rata-rata skor keseluruhan tes uraian keterampilan berpikir kreatif, dimana rata-rata skor keseluruhan *post-test* lebih tinggi dari rata-rata skor keseluruhan *pre-test*.

5.1.2 Simpulan Khusus

Terdapat empat kesimpulan khusus dalam penelitian ini pada empat aspek keterampilan berpikir kreatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *fluency* setelah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan aplikasi *mindmup cloud* pada mata pelajaran Prakarya pokok bahasan kerajinan tekstil pada mata pelajaran Prakarya pokok bahasan kerajinan tekstil kelas VII di SMPN 12 Bandung.
- 2) Meningkatnya keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *flexibility* setelah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan aplikasi *mindmup cloud* pada mata pelajaran Prakarya pokok bahasan kerajinan tekstil mata pelajaran Prakarya pokok bahasan kerajinan tekstil kelas VII di SMPN 12 Bandung.
- 3) Meningkatnya keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *originality* setelah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan aplikasi *mindmup cloud* pada mata pelajaran Prakarya pokok bahasan

kerajinan tekstil mata pelajaran Prakarya pokok bahasan kerajinan tekstil kelas VII di SMPN 12 Bandung.

- 4) Meningkatnya keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *elaboration* setelah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan aplikasi *mindmup cloud* pada mata pelajaran Prakarya pokok bahasan kerajinan tekstil mata pelajaran Prakarya pokok bahasan kerajinan tekstil kelas VII di SMPN 12 Bandung.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan data hasil penelitian pada Bab IV dan simpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah rujukan atau masukan bagi berbagai pihak terkait dalam proses pembelajaran yang membutuhkan sebuah pemecahan masalah secara kreatif dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud*. Serta peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai masukan dan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1) Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pemikiran kajian ilmu teknologi pendidikan sebagai salah satu bentuk kontribusi pengembangan terhadap isu mengenai model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, serta sebagai departemen yang mempelajari berbagai model pembelajaran dalam meningkatkan potensi mahasiswanya sebagai tenaga ahli instruksional yang dapat membuat, merancang dan mengembangkan model pembelajaran sesuai perkembangan zaman yang inovatif, kontekstual dan kreatif-progresif.

2) Bagi Sekolah

Peningkatan kualitas belajar disekolah dapat dipertimbangkan dari bagaimana model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* dapat mendorong siswa untuk aktif dan mandiri mengembangkan pemahamannya dan keterampilan berpikir kreatif, secara rinci rekomendasi untuk sekolah adalah:

- a. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah harus dirancang sesuai dengan kebutuhan tiap-tiap mata pelajaran, khususnya yang membutuhkan sebuah pemecahan masalah secara kreatif dengan tepat, *Creative problem Solving* adalah salah satu contoh model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk pemecahan masalah.
- b. Media pembelajaran pun harus disesuaikan dengan maksud dan tujuan pembelajaran, seperti berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* untuk pemetaan konsep terhadap pemecahan masalah secara sistematis.

3) **Bagi Guru Mata Pelajaran**

Rekomendasi untuk guru yang akan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Mindmup Cloud* yaitu:

- a. Guru harus mempersiapkan RPP dengan baik agar tidak terdapat tahap yang terlewatkan dan waktu yang tidak efektif
- b. Guru mempersiapkan lembar kerja siswa yang menarik agar siswa dapat dengan aktif mengerjakannya
- c. Guru membagi kelompok dengan ketersediaan media yang digunakan, misalnya media yang digunakan adalah komputer berarti guru harus membagi kelompok dengan dua sampai tiga orang yang seharusnya satu komputer satu siswa menjadi satu komputer dua sampai tiga karena keterbatasan komputer yang ada.
- d. Guru harus dalam keadaan siap dan memotivasi siswa dalam kegiatan belajar.

4) **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *mindmup cloud* pada mata pelajaran pokok bahasan kerajinan tekstil kelas VII SMP, sehingga peneliti merekomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kajian model pembelajaran ini pada mata pelajaran lain dan juga pada aspek taksonomi-taksonomi lainnya seperti ranah yang ada pada pemikiran tingkat tinggi meliputi berpikir kritis, berpikir memecahkan masalah, dan taksonomi berpikir lainnya yang disesuaikan dengan masalah yang terjadi di lapangan.