

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Umum

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan dan pengujian mengenai hipotesis tentang efektivitas multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi elemen seni rupa desain, dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa multimedia interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan perbandingan antara gain rata-rata skor keseluruhan *pretest* dan *posttest* dimana hasil *post-test* lebih besar setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif pada materi elemen-elemen seni rupa, oleh karena itu perolehan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media multimedia interaktif lebih tinggi apabila dibandingkan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media presentasi.

2. Simpulan Khusus

Pada penelitian ini dirumuskan simpulan khusus. Adapun simpulan khusus tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Ditinjau dari aspek berpikir lancar, Menurut data yang diperoleh di lapangan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam aspek berpikir lancar (*fluency*) dari pada kelompok kontrol. Multimedia Interaktif efektif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir lancar (*fluency*) pada materi elemen seni rupa desain.

- b. Ditinjau dari aspek berpikir luwes, Menurut data yang diperoleh di lapangan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam aspek berpikir luwes (*flexibility*) dari pada kelompok kontrol. Multimedia Interaktif efektif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir luwes (*flexibility*) pada materi elemen seni rupa desain. Artinya peserta didik dalam aspek berpikir luwes (*flexibility*) mampu membangun ide yang beragam dengan berbagai pendekatan dalam memecahkan masalah.
- c. Ditinjau dari aspek berpikir merinci, Menurut data yang diperoleh di lapangan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam aspek berpikir merinci (*elaboration*) dari pada kelompok kontrol. Multimedia Interaktif efektif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir merinci (*elaboration*) pada materi elemen seni rupa desain. Artinya peserta didik dalam aspek berpikir merinci (*elaboration*) mampu mengembangkan suatu produk.
- d. Ditinjau dari aspek berpikir orisinal, Menurut data yang diperoleh di lapangan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam aspek berpikir original (*originality*) dari pada kelompok kontrol. Multimedia Interaktif efektif dibandingkan dengan media presentasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek berpikir original (*originality*) pada materi elemen seni rupa desain. Artinya peserta didik dalam aspek berpikir orisinal (*originality*) mampu menghasilkan ide yang tidak generic atau umum.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa Multimedia interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tasikmalaya. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi berbagai pihak untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar. Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mencoba mengemukakan rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Karakteristik multimedia interaktif berbasis teknologi digital adalah adanya fasilitas penunjang seperti listrik, proyektor. Dalam hal ini sekolah perlu meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran

2. Bagi Guru

Salah satu aspek berpikir kreatif dari penelitian ini adalah aspek Originality. tantangan dunia kerja membutuhkan lulusan yang mempunyai ide-ide yang tidak generik. Dalam aspek ini peserta didik cenderung berpikir generik, oleh sebab itu. guru perlu memahami secara mendalam mengenai aspek originality dan komunikasi yang baik agar pembelajaran lebih bermakna.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan bahan penelitian oleh peneliti selanjutnya dengan rumusan masalah yang lebih terperinci dan lebih jelas.