

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Secara umum, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *guided discovery* merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Secara khusus, berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan serta hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* setelah pembelajaran. Artinya, metode pembelajaran *guided discovery* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran kearsipan.
2. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* dan metode pembelajaran *konvensional* setelah pembelajaran. Artinya, kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran atau rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi guru, penggunaan metode pembelajaran *guided discovery* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa . Guru dapat memilih metode tersebut dengan mempertimbangkan tingkat efektivitas dan efisiensi dari segi waktu dan biaya.
2. Bagi dinas pendidikan, agar meningkatkan MGMP tingkat sekolah menengah kejuruan khususnya mata pelajaran teori produktif otomatisasi tata kelola

3. perkantoran yaitu kearsipan dalam membahas kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama proses kegiatan belajar mengajar. Dinas pendidikan seyogyanya memfasilitasi dan meningkatkan profesionalisasi dalam kegiatan seminar, pelatihan, loka karya dan diklat. Selain itu, peningkatan standar kompetensi guru juga perlu diperhatikan agar guru-guru disekolah mampu menerapkan metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Bagi sekolah dalam penggunaan metode *guided discovery learning* perlu ditunjang dengan kelengkapan sarana dan prasarana yang memadai sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, karena dalam pembelajaran *guided discovery* memerlukan banyak fasilitas yang digunakan seperti, laptop disertai dengan jaringan internet, infokus, ruangan representatif, perpustakaan yang memadai, lab OTKP yang memadai berikut dengan bahan dan alat yang diperlukan untuk pembelajaran kearsipan, selain itu juga ketegasan dari pihak sekolah yaitu kesiswaan dan BP/BK harus lebih ditingkatkan kepada siswa yang masuk sekolah seenaknya atau bahkan jarang masuk sekolah sehingga bagi siswa yang jarang hadir akan kesulitan dalam menerima metode ini karena tidak paham dari awal.
5. Bagi siswa, siswa harus terlibat secara langsung dan aktif terhadap pembelajaran *guided discovery*, siswa harus dapat membangun kesadaran diri tentang pentingnya keterlibatannya dalam proses pembelajaran, karena untuk mendukung keberhasilan pembelajaran disekolah. Jika siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam metode pembelajaran *guided discovery*, tentunya kemampuan berpikir kreatif siswa akan meningkat khususnya dalam pelajaran kearsipan.
6. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diperlukan waktu yang lebih lama karena pada dasarnya dalam melakukan penelitian eksperimen terutama menerapkan metode baru dibutuhkan pemahaman terhadap metode yang akan dilakukan untuk eksperimen tersebut. Sehingga pada saat melakukan eksperimen peneliti dapat menggali persoalan-persoalan yang berkaitan dengan materi yang akan dieksperimenkan dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran termasuk upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.