

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah metode *Discovery Learning* dan metode *Design Action* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan *self-esteem* siswa kelas V sekolah dasar. Adapun kesimpulan secara lebih rinci mengenai efektivitas metode *Discovery Learning* dan metode *Design Action* akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Dengan peningkatan pada setiap indikatornya terutama indikator keaslian dari raihan nilai rata-rata 4,45 pada saat prates menjadi 8,73 pada saat pascates.
2. Metode *Design Action* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Dengan peningkatan pada setiap indikatornya terutama indikator keaslian dari raihan nilai rata-rata 7,29 pada saat prates menjadi 9,17 pada saat pascates.
3. Berdasarkan hasil perhitungan dengan aplikasi SPSS didapatkan hasil bahwa skor rata-rata N-Gain di kelas eksperimen 1 sebesar 0.54 dengan skor minimal 0.04 dan skor maksimalnya 1 sedangkan skor rata-rata N-Gain di kelas eksperimen 2 sebesar 0.52 dengan skor minimal 0.34 dan skor maksimalnya 1. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan tergolong pada kategori sedang. Namun, jika dibandingkan hasil peningkatan skor N-Gain antara di kelas eksperimen 1 dengan kelas eksperimen 2, maka kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki di kelas eksperimen 2 lebih meningkat dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki di kelas eksperimen 1. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *design action* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode *discovery learning*.

4. *Self-Esteem* siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery Learning* (DL) dan metode *Design Action* (DA) meningkat secara signifikan yakni 0,54 untuk rata-rata perolehan *gain* ternormalisasi pada kelas DL dan 0,52 pada kelas DA. Di sisi lain, *self-esteem* siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan metode *Design Action* (DA) lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery Learning* (DL). Hal ini didasarkan pada bukti bahwa rata-rata nilai normalisasi *gain* yang didapat kelas DA lebih besar yaitu 0,53 dari pada kelas DL yaitu 0,16.
5. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara *self-esteem* dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Lebih lanjut, berdasarkan interpretasi koefisien korelasi, hubungan antara *self-esteem* dan kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori cukup atau sedang sebesar 0,449. Hal ini menunjukkan bahwa selain *self-esteem*, masih terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

5.2 Implikasi

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery Learning* berimplikasi pada proses pembelajaran yakni pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif, langkah-langkah metode *Discovery Learning* mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, dan meningkatkan *self-esteem* siswa karena menerapkan konsep penemuan kembali gagasan yang sebelumnya sudah ada melalui eksplorasi mandiri oleh siswa. Sementara implikasi penerapan metode *Design Action* yaitu mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 terutama keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi, menjadikan pembelajaran lebih aktif, mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dalam menguasai materi esensial, dan membangun budaya untuk bekerja secara ilmiah serta berjiwa sosial tinggi yang selama ini menjadi masalah bahwa kemampuan sains, matematik dan literasi siswa Indonesia masih rendah. Dengan penerapan metode *Design Acion* ini budaya untuk bekerja secara ilmiah serta berjiwa sosial yang dimiliki siswa mulai terbangun.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan yang sudah diuraikan, maka peneliti memberikan rekomendasi kepada:

1. Bagi guru dan pihak sekolah:
 - a. Pembelajaran dengan metode *discovery learning (DL)* dapat dicoba sebagai salah satu alternatif pembelajaran di kelas karena pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-esteem* siswa. Tetapi, pengajar harus memperhitungkan pembagian waktu di *study team* (belajar kelompok), antara waktu berdiskusi dan waktu untuk menyampaikan hasil diskusi, sehingga waktu pas dalam penggunaannya.
 - b. Pembelajaran dengan metode *Design action (DA)* dapat dicoba sebagai salah satu alternatif pembelajaran di kelas karena pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-esteem* siswa tetapi pengajar harus memperhitungkan secara tepat agar tahapan pada pembelajaran inti berjalan tepat waktu sehingga pembelajaran berjalan secara efektif.
- c. Bagi peneliti selanjutnya;
 - a. Agar metode *Design Action* dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, maka perlu adanya tindak lanjut kepada siswa yang tidak ikut melakukan setiap tahapan pada metode ini, khususnya tahap *observe*, *define* dan *ideate*. Hal ini karena ketiga tahapan tersebut merupakan tahapan dengan aktivitas fisik dan mental yang penting sehingga dapat menunjang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.
 - b. Agar siswa di kelas *discovery learning* lebih bagus kemampuan berpikir kreatifnya, maka perlu dilakukan inovasi pembelajaran dengan memberikan tugas mengobservasi dan mengemukakan ide yang *out of the box* agar siswa dapat belajar lebih aktif, solutif dan inovatif dalam menjawab setiap tantangan dan permasalahan yang diberikan oleh guru bahkan oleh perkembangan zaman sekalipun.