# BAB VSIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

## Simpulan

Simpulan pada penelitian ***“Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Untuk Mengukur Kemampuan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Dasar Membuat Konsep Desain dan Kemasan Produk”*** adalah:

1. Tahapan pengembangan instrumen penilaian kinerja untuk mengukur kemampuan kreativitas siswa meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan dalam pembuatan produk dimulai dari pembuatan pemilihan format dan perancangan awal produk. Secara keseluruhan dari hasil semua tahapan model ADDIE, Ahli penilaian dan pengukuran serta ahli bidang pengemasan menyatakan bahwa instrumen penilaian kinerja sangat layak digunakan sebagai alat ukur tes tindakan/perbuatan untuk mengukur kemampuan kreativitas siswa. sementara itu hasil penilaian guru setelah uji coba produk menyatakan bahwa instrumen penilaian yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan instrumen penilaian kinerja yang mengukur kreativitas siswa, sementara itu hasil penilaian guru setelah uji coba produk menyatakan bahwa, instrumen penilaian yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan instrumen penilaian kinerja yang dapat mengukur kemampuan kreativitas siswa.
2. Hasil penerapan penggunaan instrumen penilaian kinerja di kelas XI-K APHP SMK PP Negeri Tanjungsari pada praktikum membuat konsep desain dan kemasan produk menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan kreativitas dengan kategori kreatif sebesar 77,78% dan sangat kreatif sebesar 22,22%. Hal ini menunjukkan pula bahwa instrumen yang dikembangkan dapat mengukur kemampuan kreativitas siswa dengan dibantu pendekatan berbasis proyek dan menggunakan *jobsheet* sebagai panduan pembelajarannya.

## Implikasi

Implikasi merupakan suatu konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penelitian ilmiah yang bersifat teoritis dan praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

* + - 1. Implikasi Teoritis
1. Instrumen penilaian kinerja yang dikembangkan masih ada kekurangan dari aspek konstruksi dan bahasan terutama kalimat terlalu panjang serta sulit dipahami. Instrumen penilaian kinerja harus menggunakan tata tulis yang ilmiah serta menggunakan prinsip-prinsip keilmuan yang meliputi bersifat objektif, logis, empiris, sistematis, lugas, jelas, dan konsisten. Sifat objektif, logis, sistematis, lugas dan jelas dalam sebuah instrumen penilaian kinerja dapat dicapai hanya dengan bahasa yang tepat. Isi yang bagus jika disampaikan dengan bahasa yang kurang tepat atau kurang bagus akan berakibat pada kurangnya pemahaman bagi pembaca dan pengguna instrumen penilaian kinerja.
2. Implikasi praktis

Pengembangan instrumen penilaian kinerja untuk mengukur kreativitas siswa tidak bisa terlepas dari model pembelajaran *project based learning* dan media pembelajaran seperti jobsheet yang digunakan karena akan berhubungan terhadap ketercapaian kompetensi yang dimiliki siswa. Selain itu dalam pengembangan instrumen penilaian kinerja langkah-langkahnya harus disesuaikan dengan *jobsheet* serta mengikuti langkah-langkah yang ada di model pembelajaran.

Instrumen penilaian kinerja yang dihasilkan dalam penelitian dapat digunakan oleh guru untuk mengukur dan menilai kemampuan kreativitas siswa pada kompetensi dasar membuat konsep desain dan kemasan produk. Instrumen penilaian kinerja dalam implikasinya menilai dua jenis tes yaitu subjektif dan objektif , tes subjektif yang dimaksud yaitu bagaimana langkah-langkah yang dilakukan oleh siswa dalam membuat desain dan kemasan produk, sedangkan objektif berkenaan dengan mengukur kemampuan siswa dari pencapaian yang diperoleh selama pembuatan desain dan kemasan produk.

## Rekomendasi

Peneliti memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak tertentu berdasarkan hasil penelitian ini. Rekomendasi yang peneliti berikan sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
2. Peneliti selanjutnya disarankan bisa lebih memperjelas dari aspek bahasa dan konstruksinya pada kalimat *task* dan rubrik.
3. Penelitian selanjutnya dapat memaksimalkan penggunaan instrumen penilaian kinerja dan menerapkan model pembelajaran *project based learning* agar kemampuan kreativitas peserta didik dapat terukur dengan baik.
4. Bagi Guru

Untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, guru dapat menggunakan instrumen hasil penelitian ini, untuk mata pelajaran lainnya dapat mengadaptasi dari instrumen ini, dengan menyesuaikan kompetensi dan materi dari mata pelajaran tersebut.