

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dipaparkan simpulan dan rekomendasi. Bagian simpulan berisi kesimpulan dari temuan penelitian sedangkan rekomendasi berisi saran dan acuan bagi pihak terkait dan peneliti berikutnya

A. Simpulan

Kreativitas siswa selama pembelajaran *Levels of Inquiry (LOI)* dapat diidentifikasi menggunakan asesmen atau penilaian kinerja. Penilaian kinerja digunakan untuk menilai kreativitas yang muncul dari proses dan produk tugas (*task*) yang diberikan pada siswa. Kreativitas yang muncul diperhatikan saat proses pengerjaan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) dan produk tugas individu. Kreativitas yang terungkap termasuk ke dalam kategori *emerging* yang berarti aspek kreativitas siswa sudah muncul dan dapat dinilai meskipun masih belum konsisten atau tentatif. Selama pembelajaran di pertemuan I dan pertemuan II terungkap kreativitas yang lebih dominan muncul adalah pada pengerjaan LKPD 4 (tahap *Inquiry laboratory*) dan indikator kreativitas yang mempunyai presentase tertinggi adalah indikator *elaboration* pada pertemuan I dan indikator *originality* pada pertemuan II. Indikator kreativitas yang terendah juga terungkap yaitu indikator *originality* (pada pertemuan I) dan indikator *elaboration* (pada pertemuan II). Selama pengerjaan tugas individu membuat artikel terungkap indikator kreativitas yang dominan muncul yaitu indikator *originality* dan terendah yaitu indikator *fluency*. Pengerjaan tugas individu membuat poster/slogan juga terungkap indikator kreativitas yang dominan muncul yaitu indikator *elaboration* dan terendah yaitu indikator *originality*.

Guru dan siswa menanggapi secara positif mengenai diterapkannya asesmen kinerja selama pembelajaran inkuiri atau *Levels of Inquiry*. Guru memberi pendapat bahwa penerapan asesmen kerja dalam pembelajaran (khususnya inkuiri) merupakan hal yang sangat penting meskipun realisasinya cukup sulit. Siswa juga memberikan pendapat yang dominan positif saat

diterapkannya asesmen atau penilaian kinerja. Siswa merasa senang ketika proses belajar dan produk kreativitas yang telah dibuat masuk sebagai bahan penilaian.

B. Implikasi

Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa asesmen kinerja dapat digunakan untuk mengidentifikasi kreativitas siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan untuk mengukur kreativitas siswa adalah pembelajaran berbasis inkuiri. Pembelajaran berbasis inkuiri menggunakan *Levels of Inquiry* dapat digunakan untuk melatih berbagai kemampuan dan keterampilan, salah satunya ialah kreativitas siswa.

C. Rekomendasi

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan asesmen kinerja pada pembelajaran *Levels of Inquiry*. Kendala utama terletak pada saat pengembangan rubrik kreativitas. Rubrik yang dibuat dan digunakan di dalam penelitian merupakan rubrik yang dikembangkan oleh peneliti. Indikator kreativitas yang dapat dibuat dalam penilaian cukup banyak sehingga terdapat beberapa kesulitan. Kesulitan yang terutama adalah ketika menggunakan rubrik untuk menilai dan mengidentifikasi indikator *fluency*. Indikator tersebut mempunyai kemiripan dengan salah satu indikator yang tidak digunakan yaitu indikator *flexibility* baik dalam pemahaman penilaian dan kemampuan yang dapat ditunjukkan sehingga pelaksanaannya menjadi kurang efektif. Rubrik membutuhkan waktu yang lama untuk penilaian karena menjadi kurang praktis penggunaannya. Dalam pelaksanaan perlu menginformasikan keberadaan rubrik kreativitas kepada siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar mendapatkan fokus, kerja sama dan atensi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peneliti menyarankan agar pembuatan rubrik kreativitas perlu memperhatikan aspek kepraktisan rubrik dan persiapannya yang matang perlu dilakukan sebelum digunakan dalam pembelajaran.