

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa di kelas eksperimen termasuk kategori tinggi (79,01%) dan kreativitas di kelas kontrol termasuk kategori sangat tinggi (82,73%). Perbedaan rata-rata tersebut disebabkan karena kemampuan kreativitas masing-masing individu berbeda-beda. Perbedaan kemampuan siswa yang dimaksud adalah kemampuan mengaktualisasikan kreativitas yang dimilikinya, terutama dalam hal membuat lagu. Pada dasarnya, kreativitas merupakan potensi alamiah yang dimiliki setiap orang yang berbeda-beda tingkatannya. Secara umum, hasil produk siswa mencerminkan domain keaslian (*originality*), pemecahan (*resolution*) dan kerincian (*elaborasi / synthesis*) sebagai acuan utama kreativitas produk. Domain yang paling dominan dimunculkan siswa dari kedua kelas adalah domain pemecahan (*resolution*).

Penguasaan konsep setelah pembelajaran di kelas eksperimen mengalami kenaikan dan tergolong kategori rendah yaitu 0,19. Rendahnya perolehan *N-gain* salah satunya disebabkan karena gambar animasi yang bergerak terus-menerus ditambah lagu yang terus mengalun mengakibatkan proses penayangannya terjadi dengan cepat sehingga memerlukan kesempatan untuk pemrosesan kognitif. Selain itu, lagu yang dikenal oleh siswa cenderung mendorong siswa untuk ikut bersenandung selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa merespon positif media lagu sains. Analisis uji korelasi antara kreativitas dan penguasaan konsep menunjukkan korelasi lemah (4%). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam membuat lagu dipengaruhi oleh faktor lain (96%). Dengan demikian, kreativitas siswa dalam membuat produk merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya, sedangkan penguasaan konsep berasal dari serangkaian proses pembelajaran kognitif.

## **B. Saran**

Saran-saran yang dapat penulis sampaikan berkenaan dengan penelitian yang telah dilaksanakan antara lain:

1. Lagu yang akan dijadikan sebagai media lagu sains sebaiknya lagu yang kurang familiar bagi siswa. Pertimbangannya agar lagu tersebut tidak menimbulkan gangguan ketika proses pembelajaran.
2. Optimalisasi tata cara penggunaan media dan memunculkan beberapa pertanyaan pada lagu sains diperlukan agar siswa fokus dan memiliki kesempatan untuk berpikir juga memroses informasi dari media lagu sains.
3. Peran guru khususnya penguatan materi diperlukan agar konsep yang terdapat pada lagu sains tidak menjadi bias, sehingga siswa dapat menguasai materi secara mendalam dan menyeluruh.
4. Produk kreatif yang dibuat oleh siswa sebaiknya dituliskan terlebih dahulu rancangan storyboardnya. Di pertemuan selanjutnya, siswa diminta untuk membuat media lagu sains di kelas, peneliti memantau secara langsung proses pembuatan produk yang dibuat oleh siswa, dan di akhir pertemuan guru meminta siswa mengumpulkan produknya. Hasil penilaian produk akan diumumkan pada pertemuan selanjutnya.