

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, temuan, dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen (PjBL + Multirepresentasi Dinamik) lebih tinggi daripada kelas kontrol (PjBL), baik pada *project* rangkaian listrik maupun *project* lampu hemat energi.
2. Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang signifikan antara kelas eksperimen (PjBL + Multirepresentasi Dinamik) dan kelas kontrol (PjBL), baik pada *project* rangkaian listrik maupun *project* lampu hemat energi.
3. Peningkatan *engineering design behaviour* pada kelas eksperimen (PjBL + Multirepresentasi Dinamik) lebih tinggi daripada kelas kontrol (PjBL), baik pada *project* rangkaian listrik maupun *project* lampu hemat energi.
4. Terdapat perbedaan peningkatan *engineering design behaviour* yang signifikan antara kelas eksperimen (PjBL + Multirepresentasi Dinamik) dan kelas kontrol (PjBL), baik pada *project* rangkaian listrik maupun *project* lampu hemat energi.
5. Pembelajaran model *project based learning* PjBL yang disisipi multirepresentasi dinamik mendapatkan respon positif oleh siswa. Bahwa proses pembelajaran menggunakan model *project based learning* sangat memotivasi mereka dalam pembelajaran dan menantang mereka untuk menyelesaikan permasalahan fisika terutama pada pembuatan *project* rangkaian listrik maupun *project* lampu hemat energi.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan menunjukkan bahwa model *project based learning* PjBL yang disisipi multirepresentasi dinamik

dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan *engineering design behaviour* siswa. Sebagai implikasi dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan *engineering design behaviour*, maka pembelajaran yang dilakukan di kelas harus mengajarkan pengetahuan, kecerdasan, pengalaman, dan praktik. Salah satu pendekatan yang mendukung aktivitas tersebut adalah model *project based learning*.

Model *project based learning* PjBL yang disisipi multirepresentasi dinamik dalam meningkatkan kreatifitas saintifik (*the natural of scientif creativity*) untuk kategori *creative person* yang telah dilakukan ini diharapkan juga dapat dilakukan untuk menganalisis kategori lainnya yaitu *creative process* dan *creative product*. Model *project based learning* PjBL yang disisipi multirepresentasi dinamik dapat dilakukan secara berkelanjutan, baik dengan mengikuti kurikulum pembelajaran telah ditetapkan pemerintah, maupun dengan melakukan modifikasi pengembangan pembelajaran lainnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian, secara keseluruhan dapat diberikan beberapa rekomendasi berikut ini:

1. Penelitian lanjutan bisa dilakukan pada variabel keterampilan berpikir tingkat tinggi lainnya seperti keterampilan berpikir kritis.
2. Model *project based learning* PjBL yang disisipi multirepresentasi dinamik selanjutnya dapat dikembangkan pada materi lain yang sesuai dengan aspek keterampilan berpikir kreatif dan *engineering design behaviour* yang tidak dikembangkan pada materi listrik dinamis.