

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Pada penelitian ini, desain pembelajaran koloid menggunakan model RADEC berorientasi STEM terkategori sangat layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil analisis TCOF menunjukkan bahwa desain pembelajaran koloid menggunakan model RADEC berorientasi STEM terkategori tinggi untuk meningkatkan kreativitas.
2. Hasil uji internal menunjukkan bahwa desain pembelajaran koloid menggunakan model RADEC berorientasi STEM terkategori sangat layak untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah.
3. Hasil uji eksternal menunjukkan bahwa desain pembelajaran koloid menggunakan model RADEC berorientasi STEM terkategori sangat layak untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah.

B. Implikasi

Penelitian desain pembelajaran koloid menggunakan model RADEC berorientasi STEM untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah berimplikasi sebagai berikut:

1. Guru memperoleh desain pembelajaran koloid menggunakan model RADEC berorientasi STEM yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah. Desain pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena siswa didorong untuk membuat sebuah karya kreatif, hal ini akan meningkatkan minat belajar siswa.

Aif Saiful Ma'ruf, 2020

ANALISIS KELAYAKAN DESAIN PEMBELAJARAN KOLOID MENGGUNAKAN MODEL RADEC BERORIENTASI STEM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Siswa menjadi terdorong untuk membaca berbagai sumber literasi untuk memahami materi pembelajaran karena pada model pembelajaran RADEC, siswa didorong membaca sebelum melakukan pembelajaran di kelas. Siswa juga terdorong untuk mengintegrasikan antara *science*, *technology*, *engineering*, dan *mathematics* karena penerapan STEM dalam penelitian ini.

C. Rekomendasi

Dari hasil penelitian, peneliti merekomendasi beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada tahap *Read*, literatur yang dipilih adalah literatur yang memiliki konsep benar dan lengkap sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi tertentu dan membuat sebuah inovasi agar siswa tertarik untuk membuat resume materi.
2. Pada tahap *Answer*, Pertanyaan *pre-learning* yang diajukan harus lebih menantang dan memperbanyak pertanyaan divergen, terbuka dan pertanyaan-pertanyaan yang diawali kata “mengapa?”, “bagaimana jika?”, “apa yang bisa kamu tambahkan untuk gagasan ini?” sehingga mendorong siswa untuk lebih menggali ide-ide kreatif.
3. Pada tahap *Read* dan *Answer*, siswa diarahkan untuk menuliskan masalah-masalah yang ditemukan di *google classroom* dan buku catatan sendiri sehingga bisa dibahas di dalam kelas.
4. Pada tahap *discuss* dan *explain*, kondisi harus disuasanakan dengan kondusif dan alokasi waktu yang lebih lama agar mendorong siswa mengeksplor permasalahan dan ide-ide kreatif sehingga siswa bisa lebih banyak mendapatkan tanggapan dari siswa lainnya.
5. Pada tahap *create*, uji kualitas produk terhadap karya kreatif yang dihasilkan siswa harus dilakukan. Pada penelitian ini, pengujian tersebut tidak dilakukan.

Aif Saiful Ma'ruf, 2020

ANALISIS KELAYAKAN DESAIN PEMBELAJARAN KOLOID MENGGUNAKAN MODEL RADEC BERORIENTASI STEM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu