

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 036 Ujung Berung dan SD Laboratorium UPI Cibiru, simpulan yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut.

1. Bentuk kreativitas yang diciptakan oleh kedua guru matematika di SD yang berbeda yaitu berupa video pembelajaran hasil karya guru tersebut, modul pembelajaran berupa file pdf dan *powerpoint*, serta memanfaatkan beberapa aplikasi yang menjadi sarana kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan aplikasi *Discord*, *Youtube*, *WAG*, dan *Zoom Virtual Meeting* kemudian untuk evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Form*, *Quizizz*, dan *Kahoot!*.
2. Respon siswa kelas IV yang terdiri dari dua sekolah yang berbeda menunjukkan pilihan sikap “Ya” lebih tinggi daripada pilihan sikap “Tidak” dan “Lainnya”. Hal ini menunjukkan kreativitas yang guru ciptakan mendapatkan respon yang cukup baik dari sebagian besar siswa selama pembelajaran matematika di masa pandemi Covid-19 ini.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Berikut implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian ini.

5.2.1 Implikasi

Hasil penelitian memberikan pengetahuan mengenai bentuk-bentuk kreativitas yang guru ciptakan dalam pembelajaran matematika kelas IV di masa pandemi Covid-19. Pengalaman guru mengajar menjadikan guru mengenal siswa-siswanya dengan baik sehingga kreativitasnya pun disesuaikan dengan kondisi siswa. Hal ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan acuan bagi guru untuk menuangkan kreativitasnya dalam berbagai bentuk media maupun sarana yang menunjang bagi pembelajaran.

5.2.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka diajukan beberapa rekomendasi baik untuk peneliti maupun guru dan peneliti selanjutnya mengenai kreativitas guru dalam pembelajaran matematika di kelas IV.

a. Bagi Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan khususnya melalui wawancara, peneliti merasa kurang tanggap dalam menanggapi jawaban-jawaban yang diberikan oleh guru yang bersangkutan. Sehingga, terdapat beberapa data yang mungkin saja dapat berguna mendukung data penelitian. Oleh karena itu, peneliti harus lebih mempersiapkan segala sesuatunya ketika hendak mengumpulkan data.

b. Bagi Guru

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tentu kreativitas dapat menjadi suatu strategi yang dapat guru lakukan dalam pembelajaran. Namun, tidak luput dari adanya keterbatasan baik dari guru yang bersangkutan maupun dari siswa. Kreativitas yang diharapkan tentu ditinjau dari kemampuan masing-masing. Oleh karena itu, di masa pandemi Covid-19 dengan segala kekurangan yang terjadi di seluruh sektor kehidupan ini, guru telah mengupayakan segala sesuatunya yang tidak terlalu merugikan antara orangtua dan guru, sehingga kreativitas yang ditampilkan merupakan apa adanya dari guru tersebut.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu menggali lebih jauh mengenai kreativitas guru dalam pembelajaran matematika. Penelitian tersebut dapat dijadikan referensi baru bagi guru lainnya di Indonesia tidak hanya sekedar pengganti kelas tatap muka saja akan tetapi dapat meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.