

## BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan sesuai dengan masalah yang dikaji, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan berfikir kreatif yang dimiliki oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cirateun Bandung berada pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah yang ditandai pada aspek kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan menghasilkan banyak gagasan, aspek keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, sehingga dapat mengubah strategi yang baru dan tidak terfokus hanya satu jawaban, dan aspek keaslian (*organility*) yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan, ide dan gambar dengan cara yang asli dan tidak klise.
2. Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan permainan kelompok untuk mengembangkan kreativitas siswa SD Negeri Cirateun Bandung difokuskan pada tahapan kinerja (*performing*) dengan mekanisme pelaksanaan menggunakan metode pembelajaran *debriefing* yang mengacu pada metode *socratis* terdiri dari empat langkah kegiatan yaitu eksperimentasi, identifikasi, analisis dan generalisasi.
3. Berdasarkan hasil pengolahan instrumen kreativitas siswa Sekolah Dasar yang digunakan pada penelitian ini. menunjukkan adanya peningkatan skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan melalui permainan kelompok. Peningkatan pengembangan kreativitas terjadi pada semua aspek

yaitu aspek kelancaran (*fluency*), aspek keluwesan (*flexibility*) dan aspek keaslian (*organility*). Secara statistik pengolahan data kreativitas, hasil data besarnya kadar efektivitas dibuktikan dengan hasil analisis dengan rumus  $t'$  bahwa harga  $|t'_{hitung}|$  adalah 11,77 dengan derajat kebebasan (dk)  $n - 1 = 21$  Harga  $t_{tabel}$  pada tingkat kepercayaan 0,95 adalah 1,72 ternyata harga  $|t'_{hitung}|$  sebesar 11,77 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,72 sehingga  $H_0$  ditolak. Maka permainan kelompok efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa SD Negeri Cirateun Bandung.

4. Komponen-komponen program permainan kelompok untuk mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar terdiri dari rasional, tujuan pengembangan kreativitas, komponen program, kompetensi pelaksana program, pengembangan satuan layanan, mekanisme pelaksanaan permainan kelompok, evaluasi keberhasilan.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut ini beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat:

### 1. Bagi Guru Kelas

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan oleh guru kelas, yaitu:

- a. Bagi guru kelas seyogianya mengetahui pengetahuan mengenai pengembangan kreativitas siswa serta hal yang dapat menghambat kreativitas siswa.

- b. Bagi guru kelas seyogianya mencerminkan sikap kooperatif, kreatif dan demokratis pada proses pembelajaran.
- c. Bagi guru kelas memperhatikan strategi mengajar pada pemberian penilaian tidak hanya oleh guru tetapi juga melibatkan siswa, dan pemberian hadiah yang *intangible*.
- d. Bagi guru kelas memperhatikan ruang kelas yang dapat memberi banyak rangsangan visual yang menarik, adanya pusat sains, dan pusat membaca, atau pusat aktivitas lain yang memungkinkan anak bereksperimen dan menjajagi berbagai bidang.
- e. Bagi guru kelas mengupayakan untuk mengadakan pelatihan mengenai mekanisme permainan kelompok kepada guru wali kelas Sekolah Dasar Negeri Cirateun Bandung.

## **2. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan**

Secara praktis peneliti diharapkan dapat memberikan sumber informasi secara empiris mengenai fenomena kemampuan berfikir kreatif di Sekolah Dasar dan upaya layanan BK Kelompok menggunakan teknik permainan kelompok untuk mengembangkan kreativitas siswa SD, sebagai bahan referensi pada mata kuliah BK Kelompok dan BK Anak.

## **3. Bagi Dinas Pendidikan**

Secara praktis peneliti diharapkan dapat memberikan informasi empiris tentang pentingnya pengembangan kreativitas siswa pada jenjang Sekolah dasar pada Dinas pendidikan serta mengupayakan surat rekomendasi dari pihak sekolah

untuk memfasilitasi siswa di SD Negeri Cirateun Bandung dengan adanya tenaga pendidik guru BK.

#### **4. Bagi peneliti selanjutnya**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya, yaitu:

- a. Menguji Efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan kreativitas siswa SD kelas V dan VI, serta pada jenjang pendidikan TK, SMP, SMA dan perguruan tinggi.
- b. Melakukan penelitian mengembangkan kreativitas dilihat dari produk kreatif, pribadi kreatif dan pendorong terhadap kreativitas.
- c. Membandingkan gambaran umum tingkat kreativitas siswa sekolah dasar pada setiap jenjang kelas, jenis kelamin, tingkat prestasi, pola asuh orang tua, dan faktor-faktor sosial budaya dalam kreativitas sehingga gambaran yang dihasilkan cenderung dinamis dan menyeluruh.