

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada materi pereaksi pembatas yang bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik disusun berdasarkan isu atau problem peserta didik, prediksi respon peserta didik dan antisipasi guru. Desain pembelajaran dirancang dalam tiga tahapan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
2. Implementasi desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada materi pereaksi pembatas terdiri dari: 1) kegiatan awal yang berisi etika pembuka, apersepsi berupa mengingatkan kembali konsep persamaan reaksi kimia dan motivasi berupa menyebutkan persamaan reaksi kimia dalam kehidupan sehari-hari dan mengaitkannya dengan materi pereaksi pembatas, 2) kegiatan inti yang dibagi menjadi lima kegiatan, yaitu kegiatan *sharing task* yang berisi tugas menentukan pereaksi pembatas dalam kehidupan sehari-hari atau isu lingkungan dan kegiatan *jumping task* sebanyak satu kegiatan berisi tugas yang dikaitkan dengan saran terhadap isu-isu lingkungan yang kemudian peserta didik menentukan pereaksi pembatas dan pereaksi berlebih, 3) kegiatan akhir yang berisi konfirmasi dan etika penutup.
3. Berdasarkan hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang didasari indikator keterampilan berpikir kreatif Munandar (dalam Hendriana, Eti & Sumarmo, 2017) pada setiap kegiatan pembelajaran ditemukan bahwa implementasi desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada topik pereaksi pembatas untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, secara keseluruhan profil keterampilan berpikir kreatif peserta didik

Fathia Syifa Nafi'ah, 2022

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN SHARING AND JUMPING TASK PADA TOPIK PEREAKSI PEMBATAK UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK

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

muncul terbanyak pada kegiatan *sharing task* dengan frekuensi kemunculan sebanyak 35 kali yang menunjukkan keterampilan berpikir kreatif yaitu pada indikator satu. Kemudian pada kegiatan *jumping task* frekuensi tidak muncul sehingga tidak menunjukkan keterampilan berpikir kreatif. Pada kegiatan awal keterampilan berpikir kreatif yang menunjukkan frekuensi terbanyak yaitu pada indikator satu, indikator tiga, dan indikator empat, ketiga indikator tersebut jumlah frekuensi kemunculannya setara dan pada kegiatan penutup tidak terjadi kemunculan indikator keterampilan berpikir kreatif. Pada kegiatan *sharing and jumping task* terjadi banyak interaksi guru dengan peserta didik dan diskusi antara peserta didik, guru lebih banyak berbicara menyampaikan penjelasan atau membantu peserta didik untuk menjawab tugas yang diberikan oleh guru, karena tugas yang diberikan membutuhkan proses berpikir secara kreatif, namun peserta didik juga aktif berdiskusi hanya saja respon dari peserta didik singkat. Dari setiap kegiatan pembelajaran, sebagian besar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif terutama dalam indikator satu yaitu mencetuskan ide, jawaban, penyelesaian masalah, dan pertanyaan dengan lancar pada aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*), namun dari keempat jenis indikator berpikir kreatif, peserta didik mengalami kesulitan pada aspek keterampilan berpikir orisinal (*originality*) jadi, didalam keterampilan berpikir orisinal peserta didik hanya mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik serta memikirkan cara yang tidak lazim dalam jumlah frekuensi kemunculan yang sedikit dibandingkan dengan indikator dari jenis keterampilan berpikir kreatif lainnya.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengembangan dan Implementasi Desain Pembelajaran *Sharing and jumping task* Pada Materi Preaksi Pembatas Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik adalah sebagai berikut:

1. Pada implementasi desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada topik preaksi pembatas, guru dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
2. Melalui implementasi desain pembelajaran *sharing and jumping task*, dapat berguna untuk mengatasi hambatan belajar peserta didik.
3. Melalui pembelajaran *sharing and jumping task* peserta didik dapat memecahkan permasalahan dikehidupan sehari-hari maupun lingkungan.
4. Melalui penyusunan desain pembelajaran *sharing and jumping task* guru dapat membuat prediksi respon peserta didik dan antisipasi guru.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberi rekomendasi hal-hal sebagai berikut:

1. Soal pada LKPD diharapkan mencakup hambatan belajar yang telah teridentifikasi
2. Pentingnya manajemen waktu agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan peserta didik mampu memahami materi secara dalam dan dapat mengaplikasikannya dikehidupan sehari-hari maupun lingkungan.
3. Pentingnya pengkajian dan penggalian konsep secara mendalam agar tidak terjadi miskonsepsi dalam desain pembelajaran.
4. Merancang desain pembelajaran lebih baik kedepannya agar indikator keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat teridentifikasi lebih baik lagi.

5. Merancang desain pembelajaran *sharing and jumping task* untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi lain yang lebih memberikan fasilitas pembelajaran yang lebih baik.
6. Membuat prediksi respon peserta didik lebih mendalam dengan antisipasi bantuan yang lebih terstruktur agar peserta didik lebih memahami penjelasan guru.