

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada Bab V dipaparkan tiga poin utama, yakni (1) simpulan penelitian (2) implikasi dan, (3) rekomendasi. Paparan simpulan, implikasi dan rekomendasi pada bab ini terbatas pada hasil yang diperoleh dalam penelitian. Simpulan penelitian dipaparkan secara sistematis merujuk hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian. Implikasi dan Rekomendasi pada penelitian ini ditujukan untuk pengembangan keilmuan dan pertimbangan perbaikan dimasa depan.

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan menghasilkan Model SCAMPER untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Alasan rasional dikembangkannya model ini didasarkan pada isu-isu yang berkembang terkait dengan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor merujuk pada hasil penelitian terdahulu. Di lapangan masih ditemukan adanya hambatan-hambatan yang mengganggu kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor untuk berkembang. Permasalahan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang kurang berkembang jika dikaitkan dengan tuntutan kerja Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor dapat menjadi persoalan tersendiri. Kondisi yang demikian berimplikasi dapat mengganggu profesionalitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor dan berdampak pada kinerja yang kurang baik. Sejatinya menjadi kreatif merupakan bagian dari tanggung jawab profesional bagi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. *Benefit* bagi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang kreatif cenderung lebih disukai oleh konseli dalam memberikan layanan bantuan. Kreativitas perlu dikembangkan dalam diri Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor sebagai *psychological tools* dalam praktik bimbingan dan konseling.

Untuk mengatasi permasalahan ini maka perlu dilakukan upaya sebagai solusinya. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor adalah menggunakan model SCAMPER. Pada penelitian ini dikembangkan Model SCAMPER yang

dimodifikasi sedemikian rupa khusus untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Secara operasional Model SCAMPER untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor merupakan sebuah panduan sederhana dan sistematis, yang dapat digunakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor untuk membantu mengatasi hambatan berpikir kreatif kreativitas secara mandiri. Penggunaan Model SCAMPER diharapkan dapat membantu mengatasi masalah hambatan kreativitas yang dialami oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Keunggulan dari Model SCAMPER dikembangkan diantaranya adalah desain dibuat sederhana dan aplikatif, dirancang khusus untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, lembar latihan, dapat digunakan berulang-ulang, dan bebas digunakan secara gratis. Berdasarkan hasil penelitian diketahui Model SCAMPER yang dikembangkan layak digunakan dan secara signifikan efektif mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Selanjutnya model Scamper ini dapat digunakan untuk membantu Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor untuk mengatasi hambatan-hambatan berpikir kreatif yang dialami. Namun demikian Model SCAMPER yang dikembangkan dalam penelitian ini diakui masih memiliki keterbatasan.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini ditujukan khusus untuk pengembangan keilmuan bimbingan dan konseling, sekaligus menjadi bahan pertimbangan perbaikan dimasa depan. Secara rinci pada bagian sub bab ini disajikan implikasi dari temuan dan hasil penelitian sebagai berikut.

Secara *teoritik-empirik* hasil penelitian ini bersesuaian dengan hasil penelitian terdahulu. Kesesuaian ini terkait dengan pengujian efektivitas penggunaan SCAMPER dalam membantu mengatasi hambatan berpikir kreatif. Dalam ujicoba yang dilakukan diketahui bahwa penerapan model SCAMPER efektif digunakan untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Secara empirik hasil penelitian ini membuktikan bahwa SCAMPER dapat digunakan untuk mempercepat proses kreatif yang begitu panjang dengan menjalankan tujuh langkah sederhana. Beberapa catatan penting dari penelitian ini adalah bahwa jenis kelamin, latar belakang pendidikan,

lingkungan kerja, fasilitas sarana dan prasarana ikut menjadi factor-faktor yang berkontribusi pada kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Ditinjau dari karakteristik psikologis yang mengacu pada konsep dasar SCAMPER, maka Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor kreatif cenderung memiliki kemampuan berpikir dan kemampuan akan rasa yang tinggi. Pertama, kemampuan berpikir (*thinking*) dengan fluensi tinggi (banyak ide), fleksibel (ide-ide yang dapat beradaptasi), dan elaborasi (ketekunan, kemampuan untuk menambahkan rincian pada ide-ide). Kedua, kemampuan akan rasa (*feeling*) diantaranya mengembangkan rasa ingin tahu, kemauan untuk mengambil risiko, selera, kecenderungan/minat/kesukaan, dan intuisi. Produk hasil penelitian ini adalah Model SCAMPER berupa panduan yang dirancang khusus untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Secara empirik sudah teruji efektif untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, dan dapat digunakan sebagai suplemen dalam perkuliahan. Sehingga dapat memfasilitasi dan membantu mengatasi hambatan berpikir kreatif calon Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Penerapan Model SCAMPER dapat digunakan secara mandiri oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor dari berbagai jalur, jenjang dan seting pendidikan. Hal dilakukan sebagai upaya mandiri yang dilakukan Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor untuk berlatih menjadi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang kreatif. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi penelitian dimasa depan yang terkait dengan pengembangan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menggunakan SCAMPER. Model SCAMPER hasil penelitian ini dapat pula dijadikan rujukan untuk membuat model scamper dalam konteks bidang keilmuan yang lebih luas.

Untuk *bimbingan dan konseling*, implikasi dari hasil penelitian ini bahwa; Pertama, pendidikan calon Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor sejatinya harus mampu menjadi jembatan untuk pengembangan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Aktivitas pembelajaran dan praktikum yang menjadi katalisator munculnya kreativitas. Setiap diri calon Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor secara alami memiliki potensi kreatif sejak lahir. Oleh sebab itu tugas setiap pendidik untuk mengenali, memfasilitasi dan mendorong perkembangannya secara penuh. Kedua, Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor

hendaknya memahami bahwa menjadi kreatif merupakan bagian dari tanggungjawab professional. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor diharapkan mampu menampilkan dan mengekspresikan kreativitas itu dalam lingkungan kerja mereka. Kreativitas sebagai potensi yang universal perlu dipahami oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, dengan demikian manifestasi perilaku yang dinampakkan oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor akan dapat menjadi inspirasi kreatif bagi banyak pihak. Ketiga, layanan bimbingan dan konseling seyogyanya disajikan dalam *mode delivery* yang beragam. Ditekankan untuk melakukan beragam inovasi-inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling sekecil apapun. Fleksibilitas layanan bimbingan dan konseling yang baik secara umum akan mampu mengikuti tuntutan lingkungan kerja Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, dan khususnya terkait dengan regulasi dan kebijakan yang dinamis.

*Implikasi praktis*, penelitian ini menghasilkan produk penelitian berupa model SCAMPER yang disusun dalam bentuk buku. Model Scamper yang dihasilkan ini dapat digunakan secara bebas dengan mengunduh pada link berikut <https://s.id/scamper-konselor>. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk penggunaan lebih luas dari model SCAMPER. Harapan peneliti model scamper ini dapat digunakan oleh Prodi Bimbingan dan Konseling dalam mata kuliah praktikum layanan bimbingan dan konseling. Dapat pula digunakan pada matakuliah lain diantaranya matakuliah pengembangan profesi, bimbingan kelompok, dan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, serta mata kuliah lain yang dianggap relevan. Tentu pada matakuliah yang ada kaitannya dengan pengembangan pribadi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

### 5.3 Rekomendasi

Rekomendasi penelitian dipaparkan merujuk pada temuan penelitian dilapangan berkenaan dengan Model SCAMPER untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Rekomendasi pertama penelitian ini ditujukan pada pemecahan masalah pendidikan terkait hambatan-hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Rekomendasi

kedua ditujukan untuk penelitian berikutnya dimasa depan. Paparan dari kedua rekomendasi penelitian disajikan sebagai berikut.

(1) Pemecahan masalah pendidikan. Secara empirik hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model SCAMPER secara signifikan dapat membantu mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Dengan demikian perlu dilakukan upaya strategis yang mendukung penerapan model Scamper secara lebih luas. Secara sederhana penerapan model scamper dapat dilakukan secara mandiri. Namun demikian akan lebih baik jika dilakukan secara kelembagaan misalnya diterapkan pada proses pendidikan calon Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Penerapan model Scamper dapat diintegrasikan dalam perkuliahan sehingga calon Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memahami pentingnya kreativitas dan menjadi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor kreatif. Beberapa matakuliah yang dapat menerapkan model Scamper diantaranya matakuliah pengembangan profesi, bimbingan kelompok, dan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, serta mata kuliah lain yang dianggap relevan.

Berdasarkan hasil analisis juga diketahui adanya hambatan-hambatan berpikir kreatif pada Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Semakin banyak faktor penghambat dalam diri Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, maka akan semakin sulit untuk menampakkan ekspresi kreatif dalam lingkungan kerja mereka. Oleh sebab itu model Scamper pada penelitian ini didesain khusus untuk membantu Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor melatih diri mengatasi hambatan-hambatan yang dimaksud.

(2) Penelitian lanjutan. Topik penelitian ini adalah model Scamper untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif guru bimbingan dan konseling/konselor. Dalam ujicoba lapangan penelitian ini melibatkan Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor dalam jumlah terbatas yang dilakukan di Kota Metro, Lampung. Untuk penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan partisipan lebih banyak lagi dan melibatkan banyak daerah di Indonesia. Keterlibatan partisipan yang lebih luas dan asal daerah yang lebih beragam penting dilakukan untuk pembuktian lebih lanjut secara empirik. Sehingga model Scamper

yang dikembangkan dapat teruji secara luas dan dapat dimanfaatkan oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor di Indonesia.

Ujicoba lapangan pada penelitian ini dilakukan bersama Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang dilibatkan secara sukarela. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang dilibatkan dipilih mengacu pada masa kerja lima tahun atau lebih. Kegiatan penerapan model scamper dilakukan dengan desain eksperimen semu dalam bentuk workshop. Secara umum aktivitas yang dilakukan selama workshop adalah presentasi, diskusi dan mengerjakan latihan-latihan terstruktur yang terdapat dalam buku model SCAMPER. Aktivitas ini dilakukan dalam waktu satu hari, dengan jam efektif kegiatan selama 4 jam. Penelitian berikutnya diharapkan dapat membandingkan variasi waktu yang digunakan dan dampak yang dihasilkan.

Dalam penelitian ini pengukuran kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor dilakukan menggunakan inventori hambatan berpikir kreatif hasil dari dimodifikasi. Dalam proses modifikasi diakui masih terdapat banyak keterbatasan. Sehingga disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan alat tes kreativitas yang sudah baku atau alat tes kreativitas lain yang lebih baik. Dengan demikian hasil yang diperoleh akan lebih valid dan reliabel dalam menggambarkan kondisi awal dan akhir terkait kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.