

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis mengenai pengembangan keterampilan berpikir kreatif melalui model pembelajaran *problem based learning* pada pelajaran IPS di kelas IV SDN Dukuh Semar 2, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal berkaitan dengan penelitian tersebut. Pertama, pelaksanaan pembelajaran tersusun dengan baik dari mulai kegiatan pra pembelajaran (perencanaan) dengan tema sebuah perencanaan pembelajaran menggunakan PBL, penyusunan perangkat pembelajaran yang menyesuaikan dengan materi dan keadaan siswa berbasis PBL. Pada kegiatan inti (pelaksanaan) sudah sesuai dengan sintak pembelajaran model *problem based learning* dan mengarahkan siswa untuk aktif dan berpikir kreatif dengan tema PBL untuk berpikir kreatif. Pada tema solusi atas kesulitan yang dihadapi, siswa sudah bisa mengatasi terhadap kendala yang ada pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL. Pada tema pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan model *problem based learning* ketertarikan siswa pada pembelajaran menggunakan model PBL yang menstimulus siswa untuk berpikir kreatif. Diakhiri dengan kegiatan akhir (evaluasi) dengan tema kegiatan akhir pembelajaran menggunakan PBL dimana guru memberikan refleksi, soal dan penilaian terhadap siswa dan diberikan soal tambahan bagi siswa yang pasif dan belum mengarah ke dalam berpikir kreatif. Kegiatan pembelajaran berbasis masalah ini yang dilaksanakan pada tanggal 24 April 2023 sudah sangat baik didukung dengan data observasi.

Kedua, pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *problem based learning* yang diberikan soal berbasis masalah yang dianalisis sesuai indikator berpikir kreatif menunjukkan : pada indikator keaslian dengan tema keaslian pernyataan, hampir semua siswa mampu memberikan jawaban yang asli dan hasilnya benar, hanya beberapa siswa memberikan jawaban yang tidak asli tapi hasilnya benar dengan jawaban. Pada indikator elaborasi dengan tema memperkaya solusi (elaborasi), sebagian besar

siswa mampu memperkaya solusi dan hasilnya benar, hanya beberapa siswa tidak dapat memperkaya solusi tetapi hasilnya benar, dan beberapa siswa dapat memperkaya solusi tetapi hasilnya salah dengan jawaban. Pada indikator keluwesan dengan tema jawaban yang luwes, hampir semua mampu memberikan jawaban yang beragam dan hasilnya benar, hanya beberapa siswa memberikan jawaban yang tidak beragam tetapi hasilnya benar. Pada indikator kelancaran dengan tema solusi yang relevan dengan masalah (kelancaran), hampir setengah siswa dapat memberikan ide yang relevan, sebagian besar siswa memberikan ide yang relevan tetapi pemecahan masalah salah.

## **5.2. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian ini, implikasi yang diutarakan yaitu secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut.

### **5.2.1. Implikasi Teoritis**

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* bisa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa, pengembangan berpikir kreatif ini digunakan juga untuk penyelesaian masalah siswa yang dihadapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### **5.2.2. Implikasi Praktis**

Penelitian ini memberikan implikasi kepada guru wali kelas IV SDN Dukuh Semar 2 untuk melaksanakan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif salah satunya model pembelajaran *problem based learning*. Pemilihan model pembelajaran yang tepat berpengaruh kepada berpikir kreatif siswa sehingga kemampuan dalam pembelajaran semakin berkembang terutama pada pelajaran IPS. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *problem based learning* memberikan implikasi kepada guru untuk tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran secara aktif dan menyenangkan.

### **5.3. Rekomendasi**

Dari penelitian ini, penulis memberikan beberapa rekomendasi yang mungkin dapat melancarkan kegiatan pembelajaran memakai model *problem based learning* pada siswa kelas IV sebagai berikut.

#### **5.3.1. Pendidik**

Kepada pendidik atau calon pendidik untuk selalu mencari dan memakai model pembelajaran yang beragam, menyenangkan dan tentunya disesuaikan dengan kondisi siswa untuk kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### **5.3.2. Peneliti Selanjutnya**

Untuk peneliti selanjutnya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa bisa menggunakan media yang lebih menarik lagi untuk siswa seperti menggunakan gambar pada setiap contoh pengenalan terhadap masalah, bisa menggunakan permainan dan bisa dengan bermain peran yang membuat anak menjadi aktif dalam kelas bukan hanya menampilkan sebuah video saja. Meskipun penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, namun diharapkan dapat menjadi referensi atau titik tolak bagi penelitian lainnya..