

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *guided discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik pada kelas III SD, kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini :

1. Peningkatan proses berpikir kreatif dengan menggunakan model *guided discovery learning* pada materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik pada siswa kelas III SDN 041 Cibuntu Warung Muncang, setelah dilakukan berbagai tes pada data hasil *pretest* dan *posttest* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model *guided discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Nilai rata-rata *pretest* adalah 70 dan nilai rata-rata *posttest* 80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep setelah menggunakan model *guided discovery learning*.
2. Terdapat kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif diperoleh bahwa sebagian besar siswa dalam pembelajaran Seni dan Budaya mengalami kesulitan ketika siswa merasa tidak bisa berpikir kreatif dalam pembuatan mozaik karena peserta didik belum memahami secara jelas materi dan bentuk yang mereka ingin tuangkan pada lembar kerjanya, mengakibatkan habisnya waktu. Pada saat proses pembelajaran berlangsung terdapat sebagian siswa yang kesulitan dalam mengungkapkan pendapat dan diam saja ketika ada pemahaman yang tidak mereka ketahui. Alasan yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapatnya karena belum berani untuk mengutarakan pendapat di dalam kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

terdapat kesulitan pada siswa kelas III yang ditemukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

3. Terdapat kesulitan guru dalam melaksanakan model *guided discovery learning* saat membimbing siswa untuk mencari pengetahuannya sendiri menggunakan *student centered* karena guru masih terbiasa berpusat pada *teacher centered* dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat kesulitan guru dalam menggunakan model pembelajaran *guided discovery learning* pada siswa kelas III.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan model *guided discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik pada siswa kelas III SD sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Penggunaan model *guided discovery learning* disarankan digunakan untuk pembelajaran Seni dan Budaya sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mencari ide-ide sesuai dengan kemampuan pemahaman yang mereka cari, serta simpulkan dengan bantuan guru sebagai fasilitator.

2. Bagi siswa

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *guided discovery learning* disarankan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengikuti arahan dan bimbingan dari guru sehingga mampu mengungkapkan hasil pemikirannya sendiri dan percaya diri ketika memperentasikan gagasan yang mereka dapatkan.