

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Salafiyah Kota Cirebon, dapat dirumuskan beberapa simpulan utama.

1. Guru IPS kelas VII MTs Salafiyah Kota Cirebon menjalankan tiga peran utama yang saling terintegrasi secara sinergis dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa, yaitu sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Sebagai fasilitator, guru merancang lingkungan belajar yang kondusif melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL), penggunaan media pembelajaran yang variatif, serta penyediaan alat dan bahan kreatif dalam ruang laboratorium IPS untuk mendukung aktivitas berbasis praktik seperti pembuatan batik dan kerajinan dari bahan daur ulang. Sebagai motivator, guru secara konsisten memberikan apresiasi terhadap setiap upaya kreatif siswa, menciptakan suasana kelas yang bebas dari rasa takut gagal, serta membangun kepercayaan diri siswa melalui umpan balik yang spesifik dan konstruktif sehingga tumbuh pola pikir berkembang (growth mindset) pada diri siswa. Sebagai pembimbing, guru menerapkan pendekatan penemuan terbimbing (guided discovery) melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik yang mengarahkan proses berpikir siswa tanpa mengambil alih kreativitas mereka, dengan menjaga keseimbangan antara arahan teknis dan kebebasan berekspresi.
2. Kreativitas belajar siswa kelas VII MTs Salafiyah Kota Cirebon menunjukkan perkembangan yang positif dan merata pada keempat indikator kreativitas menurut teori Guilford. Kelancaran berpikir (fluency) berkembang melalui pembiasaan kegiatan brainstorming secara rutin, sehingga siswa semakin mudah menghasilkan beragam gagasan baik verbal maupun visual dalam waktu singkat. Keluwesan berpikir (flexibility)

tampak pada kemampuan siswa mengombinasikan berbagai referensi budaya menjadi karya yang beragam, serta kemampuan beradaptasi ketika menghadapi kendala teknis dalam proses berkarya. Keaslian (originality) terwujud dalam karya-karya yang mencerminkan interpretasi dan ekspresi personal masing-masing siswa, bukan sekadar tiruan dari karya teman atau contoh yang diberikan guru. Elaborasi (elaboration) terlihat dari perhatian siswa terhadap detail dan kemampuannya mengembangkan gagasan awal menjadi karya yang matang, bernilai estetis, dan melampaui persyaratan dasar tugas.

3. Perkembangan kreativitas siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendorong kreativitas siswa antara lain adanya dukungan dari pihak sekolah melalui kebijakan yang memberikan keleluasaan bagi guru untuk berinovasi, tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi seperti Project Based Learning dan pembelajaran kooperatif, terciptanya suasana kelas yang kondusif dan menghargai pendapat siswa, serta adanya apresiasi terhadap hasil karya siswa melalui pujian maupun pemajangan karya. Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan waktu pembelajaran akibat padatnya tuntutan kurikulum, perbedaan kemampuan dan kecepatan belajar siswa yang memerlukan penanganan berbeda, keterbatasan bahan dan alat pada kegiatan tertentu, serta masih adanya siswa yang belum terbiasa berpikir kreatif karena pengalaman pembelajaran sebelumnya yang bersifat konvensional. Meskipun demikian, guru dan pihak sekolah terus berupaya mengatasi berbagai hambatan tersebut melalui penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dan berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPS.

1. Bagi Guru IPS, Guru IPS disarankan untuk terus mengembangkan dan memperkaya pendekatan tiga peran integratif (fasilitator, motivator, dan pembimbing) dalam pembelajaran. Secara khusus, guru diharapkan dapat: merancang program diferensiasi yang lebih terstruktur untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan dan gaya belajar siswa, sehingga pengembangan kreativitas dapat berlangsung optimal bagi seluruh peserta didik, memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran kreatif yang dapat memperluas ekspresi dan eksplorasi siswa di luar batas keterbatasan bahan fisik, mendokumentasikan praktik baik pembelajaran kreatif secara sistematis sebagai bahan refleksi profesional dan berbagi praktik dengan rekan sejawat; serta, mengintegrasikan dimensi nilai keislaman secara lebih eksplisit dalam setiap aktivitas kreatif sebagai kekhasan pembelajaran di madrasah.
2. Bagi Kepala Sekolah, Kepala sekolah dan manajemen madrasah disarankan untuk: memperkuat dukungan institusional dengan menyediakan alokasi waktu khusus untuk kegiatan pembelajaran kreatif lintas mata pelajaran sebagai bagian dari program kurikuler terstruktur, bukan sekadar kegiatan incidental, mengembangkan program pelatihan dan pengembangan profesional guru secara berkala yang berfokus pada inovasi pedagogis dan strategi diferensiasi pembelajaran, memperluas sistem apresiasi kreativitas tidak hanya melalui pemajangan karya, tetapi juga melalui program portfolio digital dan pameran karya yang dapat menjangkau komunitas yang lebih luas, serta mensosialisasikan pentingnya pengembangan kreativitas kepada orang tua siswa untuk membangun pemahaman bersama bahwa kreativitas merupakan kompetensi yang setara dengan prestasi akademik.

3. Bagi Siswa, Siswa disarankan untuk aktif memanfaatkan setiap kesempatan yang disediakan guru dan sekolah dalam mengembangkan kreativitas, tanpa rasa takut gagal atau berbuat salah. Siswa diharapkan membiasakan diri untuk berpikir divergen dalam memandang setiap permasalahan, tidak terbatas pada satu sudut pandang atau satu cara penyelesaian. Selain itu, siswa perlu mengembangkan kebiasaan refleksi terhadap karya yang dihasilkan, secara konsisten bertanya kepada diri sendiri tentang apa yang dapat disempurnakan, serta berani mengeksplorasi pendekatan-pendekatan baru yang belum pernah dicoba sebelumnya.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, Peneliti selanjutnya disarankan untuk: melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, melibatkan beberapa sekolah atau beberapa guru IPS, sehingga temuan dapat bersifat lebih representatif dan dapat dibandingkan antarkoneks, menggunakan desain penelitian longitudinal untuk mengamati perkembangan kreativitas siswa dalam rentang waktu yang lebih panjang, sehingga dapat melihat dampak jangka panjang dari pembelajaran kreatif, mengombinasikan pendekatan kualitatif dengan instrumen pengukuran kreativitas yang terstandar untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan terverifikasi secara psikometrik, mengkaji secara lebih mendalam pengaruh latar belakang keluarga dan faktor lingkungan di luar sekolah terhadap pengembangan kreativitas siswa; serta mengeksplorasi integrasi teknologi digital dan kecerdasan buatan dalam pembelajaran IPS berbasis kreativitas sebagai respons terhadap perkembangan zaman yang terus berubah.