

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test pada kelompok eksperimen (yang menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan) dan kelompok kontrol pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024. Kelompok eksperimen (Metode *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan) memiliki rata-rata nilai pre-test yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada pre-test ($p = 0.067$).
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test pada kelompok eksperimen (yang menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan) dan kelompok kontrol pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dari pre-test ke post-test, sedangkan kelompok kontrol juga mengalami peningkatan namun tidak sebesar kelompok eksperimen. Uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada post-test ($p = 0.200$).

3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen yang menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dari pre-test ke post-test. Uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test dalam kelompok eksperimen ($p < 0.05$).
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok kontrol yang tidak menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024. Kelompok kontrol juga mengalami peningkatan dari pre-test ke post-test, meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen. Uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test dalam kelompok kontrol ($p < 0.05$).
5. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (yang menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan) dan kelompok kontrol (yang tidak menerapkannya) pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dari pre-test ke post-test dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil analisis

menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kemampuan berpikir kreatif siswa ($p < 0.05$).

B. Saran

a. Kepada Guru

1. Pemanfaatan Metode *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan

Disarankan untuk terus mempertimbangkan penggunaan metode *role playing* berbasis boneka tangan dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa ini adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Kreativitas dalam Proses Pembelajaran

Selain itu, guru dapat mengintegrasikan elemen kreativitas dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Hal ini dapat meliputi metode dan strategi pembelajaran yang menggalakkan eksplorasi dan pemecahan masalah siswa.

b. Kepada Peneliti Lain

1. Replikasi Penelitian

Disarankan untuk melanjutkan penelitian serupa dengan subjek atau kelompok lain untuk memvalidasi temuan ini secara lebih luas. Hal ini dapat membantu memperkuat generalisasi hasil penelitian.

2. Variasi Metode dan Materi

Peneliti lain juga dapat mempertimbangkan variasi metode *role playing* dan materi pembelajaran yang berbeda untuk mengeksplorasi lebih lanjut potensi pendekatan ini dalam konteks yang berbeda.

c. Kepada Peneliti Lain dengan Topik Serupa

1. Kolaborasi dan Pertukaran Informasi

Saran untuk berkolaborasi dan berbagi temuan penelitian dengan peneliti lain yang tertarik pada topik serupa. Hal ini dapat menghasilkan wawasan baru dan memperkaya pemahaman kolektif.

2. Melihat Aspek yang Belum Dieksplorasi

Peneliti dapat mengeksplorasi aspek-aspek lain dari metode *role playing* atau mempertimbangkan variabel tambahan yang belum diakomodasi dalam penelitian ini.