

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan hasil, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti *WoodCamp* dan yang tidak mengikuti *WoodCamp*, di Bandung. Kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti *WoodCamp* lebih tinggi daripada yang tidak mengikuti *WoodCamp*, di Bandung.
- Perbedaan kemampuan pemecahan masalah kreatif tersebut terjadi pada semua aspek, yaitu aspek *make the strange familiar*, *elaborate on the definition*, *reverse the definition*, *defer judgement*, *expand current alternatives*, dan *combine unrelated attributes*.
- Perbedaan yang cukup jauh terjadi pada hampir seluruh aspek kemampuan pemecahan masalah kreatif, namun tidak demikian halnya pada aspek *make the strange familiar*.
- Sebagian besar peserta *WoodCamp* merasa lebih sering mengalami *conceptual block* berupa *compression* saat memecahkan masalah, dibandingkan dengan anak yang tidak mengikuti kegiatan *WoodCamp*.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan masukan bersifat ilmiah maupun praktis bagi penelitian selanjutnya, yaitu:

- Untuk penelitian serupa di masa mendatang, peneliti menyarankan agar menggali lebih dalam mengenai kemampuan pemecahan masalah kreatif khususnya mengenai faktor-faktor yang berpengaruh pada aspek *make the strange familiar* peserta *WoodCamp* dan aspek *conceptual block*, yaitu *compression*, sehingga diharapkan diperoleh gambaran dan penjelasan lebih mendalam.
- Peneliti juga menyarankan untuk mempertimbangkan teori pemecahan masalah kreatif yang lebih sesuai dengan karakteristik usia sampel sehingga diperoleh gambaran dan penjelasan yang lebih mendalam.
- Bagi peneliti lain yang ingin memanfaatkan alat ukur dalam penelitian ini, peneliti menyarankan untuk melakukan revisi ulang sehingga dapat diperoleh data-data kemampuan pemecahan masalah kreatif yang lebih lengkap..
- Pada pihak *WoodCamp* disarankan untuk mengembangkan kegiatan *outdoornya* berupa kegiatan yang memungkinkan anak untuk mengevaluasi positif dan negatifnya suatu solusi pemecahan masalah sehingga anak dapat menentukan solusi mana yang paling efektif untuk diterapkan pada masalah yang sedang dihadapi. Dengan demikian juga dapat mengurangi aspek *conceptual blocks* berupa *compression* pada pesertanya.

- Pihak *WoodCamp* juga disarankan untuk menjaga kualitas kegiatannya, seperti penyelenggaraan kegiatan-kegiatan yang atraktif dan mendidik, memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah sehingga tetap mengacu pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah kreatif pesertanya, sebagaimana tertulis dalam visi dan misi *WoodCamp*.
- Pada orangtua yang mengikutsertakan anaknya di *WoodCamp*, disarankan agar terus mendorong anaknya untuk secara rutin mengikuti *WoodCamp* sehingga kemampuan pemecahan masalah kreatifnya dapat terus terlatih dan berkembang secara optimal. Orangtua juga diharapkan untuk menciptakan suasana yang kondusif (seperti: tidak terlalu memanjakan ataupun terlalu melindungi anak, membiarkan anak mengambil keputusan sendiri saat menghadapi masalah dan menerima konsekuensinya) sehingga perkembangan kemampuan pemecahan masalah kreatif di rumah selaras dengan di *WoodCamp* dan menjadi lebih efektif.
- Pada orangtua yang tidak mengikutsertakan anaknya di kegiatan *WoodCamp* agar mempergunakan informasi ini sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kegiatan-kegiatan yang akan diikuti oleh anaknya (seperti : permainan-permainan yang membuka peluang anak untuk memecahkan masalah, membiarkan anak untuk mengambil keputusan-keputusan yang sederhana dalam keseharian, tidak terlalu melindungi anak melainkan memberikan kesempatan ia untuk menerima konsekuensi dari keputusan yang diambilnya sehingga ia belajar memilih tingkah laku yang tepat untuk mengatasi masalah dan belajar dari

pengalaman masa lalunya) sehingga benar-benar dapat mengembangkan potensi anak secara optimal, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengatasi masalah secara kreatif.