

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *truth or dare* terhadap pengembangan berpikir kreatif siswa maka diperoleh kesimpulan yang akan diuraikan berikut ini.

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *truth or dare* di kelas eksperimen, siswa mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif sesudah tindakan. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media *power point* di kelas kontrol, siswa mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif sesudah tindakan. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan pada perkembangan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif yang lebih unggul dibanding kelas kontrol. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *truth or dare* dalam pembelajaran geografi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka penelitian ini menghasilkan beberapa implikasi diantaranya yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran *truth or dare* pada kegiatan pembelajaran geografi berpengaruh positif pada pengembangan berpikir kreatif siswa, hal ini

dikarenakan media pembelajaran *truth or dare* berisi soal – soal yang menstimulasi siswa untuk lebih berpikir kreatif.

2. Penggunaan media pembelajaran *truth or dare* dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Penggunaan media pembelajaran *truth or dare* layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan oleh nilai berpikir kreatif siswa yang meningkat setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media *truth or dare*.

5.3 Rekomendasi

1. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran *truth or dare* terbukti dapat menghasilkan nilai kemampuan berpikir kreatif yang lebih unggul dibandingkan nilai kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan power point, oleh karena itu peneliti merekomendasikan penggunaan media *truth or dare* pada pembelajaran geografi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Penggunaan media *truth or dare* memberikan dampak yang signifikan bagi pengembangan berpikir kreatif siswa, oleh karena itu peneliti merekomendasikan penggunaan media *truth or dare* untuk diterapkan pada materi lain dalam pelajaran geografi dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan siswa.
3. Bagi siswa diharapkan dapat lebih meningkatkan keberanian dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *games*.