

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti menyajikan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran untuk penelitian lebih lanjut yang dapat dilakukan serta implikasi yang muncul dari temuan tersebut

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV mengenai pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V SDN Sindangsari 04 Kabupaten Bekasi, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,358. Artinya, sebesar 35,8% variasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dipengaruhi oleh model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw*, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional tipe *Top-Down Instruction*. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,68 (kategori sedang–tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,42 (kategori sedang). Dengan demikian, model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tipe *Top-Down Instruction*.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* sebagai alternatif strategi pembelajaran, khususnya pada materi bangun datar gabungan. Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 35,8% dan peningkatan N-Gain mencapai 0,68. Dengan demikian, model ini layak digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk memfasilitasi penggunaan media konkret dan inovatif seperti *Magic Straw* dalam pembelajaran matematika. Pengadaan sarana tersebut dapat menunjang penerapan model pembelajaran yang kreatif dan berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan berpikir kreatif matematis dengan variabel bebas model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengkaji faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap peningkatan sebesar 64,2% yang belum terungkap dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, gaya belajar, atau penggunaan media yang berbeda. Selain itu, disarankan agar cakupan materi diperluas dan jumlah sampel diperbanyak agar hasil penelitian lebih komprehensif.

4. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif, berani mengemukakan ide, dan terbiasa berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika. Dengan pengalaman belajar menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw*, siswa dapat melatih kelancaran, kelenturan, keaslian, dan kerincian berpikir dalam kegiatan belajar sehari-hari