

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada bab sebelumnya, secara umum bahwa terdapat kreativitas yaitu tingkat kreativitas siswa yang menggunakan *game puzzle tangram* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media konvensional melalui gambar. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *game puzzle tangram* lebih berpengaruh dibandingkan media konvensional melalui gambar pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung.

Secara khusus, simpulan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Terdapat perbedaan kreativitas siswa pada aspek kelincihan mental berfikir yaitu tingkat kreativitas siswa yang menggunakan *game puzzle tangram* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional melalui gambar. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *game puzzle tangram* lebih berpengaruh dibandingkan media konvensional melalui gambar pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung.
- 2) Terdapat perbedaan kreativitas siswa pada aspek fleksibel konseptual yaitu tingkat kreativitas siswa yang menggunakan *game puzzle tangram* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional melalui gambar. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *game puzzle tangram* lebih berpengaruh dibandingkan media konvensional melalui gambar pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung.
- 3) Terdapat perbedaan kreativitas siswa pada aspek orisinilitas yaitu tingkat kreativitas siswa yang menggunakan *game puzzle tangram* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional melalui gambar. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *game puzzle tangram* lebih berpengaruh dibandingkan media konvensional melalui gambar pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung.

5.2 Implikasi

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa hal yang penting yaitu dalam proses meningkatkan kreativitas siswa melalui media *game puzzle tangram*. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game puzzle tangram* terhadap kreativitas siswa di SDN Sukamulya kel. Cihideung. Penggunaan media

Eva Ardelina, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK**

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

dalam penelitian ini adalah menggunakan media yang termasuk dalam kategori media visual. Media *game puzzle tangram* merupakan media pembelajaran sekaligus bahan ajar yang di siapkan untuk membantu siswa belajar baik didalam kelas maupun secara mandiri. Berdasarkan bentuknya, media *game puzzle tangram* ini termasuk kedalam media game visual. Media *game puzzle tangram* ini dapat memfasilitasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan bersama siswa. Penggunaan media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Media *game puzzle tangram* merupakan media yang jarang digunakan dalam proses pembelajaran maka dari itu dapat dimanfaatkan secara optimal karena mampu membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaannya dapat memberikan dampak kepada siswa yang dapat belajar secara kreatif . Adapun implikasi yang didapatkan:

1) Bagi Guru

- a) Guru semakin termotivasi menggunakan media pembelajaran karena dapat berkomunikasi aktif dengan siswa.
- b) Pembelajaran di kelas lebih bernuansa kreatif.
- c) Guru perlu lebih kreatif lagi dalam menggunakan media yang cocok untuk siswa agar dapat diterapkan lebih lanjut.

2) Bagi Siswa

- a) Siswa harus semakin kreatif dalam belajar.
- b) Kreativitas siswa harus lebih tinggi.
- c) Siswa harus rajin mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam simpulan diatas, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau masukan untuk berbagai pihak untuk pengembangan dan penggunaan media *game puzzle tangram* dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pihak-pihak terkait, yaitu:

1. Pendidik

Penggunaan media *game puzzle tangram* diharapkan dapat memberikan motivasi pada pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang jarang digunakan untuk lebih diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, pendidik pun dapat menggunakan media

Eva Ardelina, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK**

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

game puzzle tangram untuk mengetahui aspek kreativitas siswa yang meliputi aspek kelincahan mental berfikir, fleksibel konseptual, dan originalitas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game puzzle tangram* dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran geometri kepada peserta didik.

2. Sekolah

Peneliti menemukan kendala pada saat proses pembelajaran dikelas. Kendala tersebut berupa kurangnya media pembelajaran yang harus digunakan pendidik. Menurut pada kendala tersebut, peneliti menyarankan untuk melakukan menggunakan media yang jarang digunakan seperti media *game puzzle tangram* supaya dapat lebih merangsang kreativitas anak dalam belajar.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih lanjut variabel-variabel yang akan dikaji mengenai media *game puzzle tangram* pada ranah maupun aspek lainnya dan tidak menutup kemungkinan penerapan model media *game puzzle tangram* dapat diterapkan pada jenjang dan mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2008). *Be a Genius Teacher* terjemahan Najib Junaidi . Surabaya: Pustaka eLBA.
- Abdurrahman, M. (2003). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Semiawan, C.R. (2009) *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, SB. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hayati, C.T. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Media Visual Gambar dalam Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Komalasari, K. (2011). *Media Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lowenthal, dkk. (2010). *Labels DO Matter! A Critique of AECT's Redefinition of the Field*. 54(1), hlm. 297-306.
- Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Seels, dkk. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : IPTPI.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Stosic, L. (2015). *The Importance Of Educational Technology In Teaching*. 3(1), hlm. 111-114.
- Sugianto, M. (1995). *Bermain, Mainan, Permainan*. Jakarta: Departemen
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujiono, dkk. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks, Jakarta.
- Undang-undang No 20. Tahun 2003. Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-undang No 23. Tahun 2002. Tentang *Perlindungan Anak*.
- Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta:
Depdiknas.

Eva Ardelina, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK**

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- Munandar, U. (2002). *Anak Unggul Ber-otak Prima*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.