

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan temuan atau hasil yang diperoleh dari penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran website biologi dan permainan monopoli terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem ekskresi dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media pembelajaran bersumber *website* biologi dan permainan monopoli dalam pembelajaran materi sistem ekskresi SMA tidak berbeda secara signifikansi. Hal itu berarti kedua kelas memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tidak berbeda jauh setelah mendapatkan pembelajaran dengan kedua media. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kedua kelas mengalami peningkatan dari hasil *pretest*. Berdasarkan rerata, nilai kelas eksperimen 2 yang menggunakan permainan monopoli lebih tinggi dari kelas eksperimen 1 yang menggunakan *website* biologi.
2. Penguasaan konsep siswa yang menggunakan media pembelajaran bersumber *website* biologi dan permainan monopoli dalam pembelajaran materi sistem ekskresi SMA berbeda secara signifikansi. Berdasarkan rerata, kelas eksperimen 2 yang menggunakan permainan monopoli lebih tinggi dari kelas eksperimen 1 yang menggunakan *website* biologi.
3. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa baik pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 setelah dilakukan pembelajaran. Kategori peningkatan berpikir kreatif siswa pada kedua kelas eksperimen termasuk ke dalam kategori sedang. Namun, rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen 2 lebih tinggi daripada kelas eksperimen 1.
4. Terdapat peningkatan penguasaan konsep siswa baik pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 setelah dilakukan

pembelajaran. Kategori peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kedua kelas eksperimen termasuk ke dalam kategori sedang. Namun, rata-rata peningkatan penguasaan konsep pada kelas eksperimen 2 lebih tinggi daripada kelas eksperimen 1.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan alternatif ataupun pertimbangan bagi guru di sekolah dalam memilih media pembelajaran yang dapat memfasilitasi atau melatih hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Pembelajaran dengan media-media pembelajaran yang kreatif seperti *website* biologi dan permainan monopoli alangkah lebih baiknya diterapkan pada materi biologi lainnya sehingga siswa mampu mengasah atau meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi bagi pembaca sebagai pendukung penelitian selanjutnya. Beberapa rekomendasi tersebut adalah :

1. Pengguna *website* dapat lebih dioptimalkan lagi dengan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya seperti pemberian tugas dan kuis.
2. Fitur chatting juga sebaiknya lebih dioptimalkan lagi saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran
3. Menggunakan permainan yang lebih inovatif baik berupa papan maupun menggunakan teknologi modern.
4. Lebih diperjelas lagi untuk aturan permainan agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.
5. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih perlu ditingkatkan lagi. Diperlukan rancangan pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa