

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai dengan taraf signifikan 0,05. Hasil data Uji Independent Sampel T-test pada data Pre test dan Post test tersebut nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi matematika bangun ruang antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif powtoon dengan kelas kontrol hanya menggunakan metode konvensional yaitu power point. Dengan kata lain, proses pembelajaran matematika materi bangun ruang dengan menggunakan multimedia interaktif dapat mempengaruhi kemampuan berfikir kreatif siswa secara signifikan dibandingkan dengan proses pembelajaran menggunakan metode konvensional.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat peneliti paparkan yaitu:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan multimedia interaktif. Tujuannya agar siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam memahami materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Serta memperhatikan segala sesuatu yang dibutuhkan siswa secara maksimal.



2. Pihak sekolah perlu memperhatikan segala fasilitas sekolah seperti komputer, proyektor sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar untuk lebih kreatif dan inovatif.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih menemukan hal baru dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif yang tidak hanya menggunakan multimedia interaktif powtoon, dan dapat menerapkannya
4. Bagi pengguna multimedia interaktif powtoon, diharapkan dapat membuat hal yang lebih kreatif dalam video dan dapat membuat siswa lebih berinteraksi dengan multimedia itu sendiri.