

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 1.1 Simpulan

Kemampuan berpikir kreatif yang hendak diteliti pada penelitian ini disebut juga dengan *Creative Thinking Abilities* (CTA). Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang sudah dijelaskan pada bagian temuan dan pembahasan di BAB 4, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum untuk hasil pencapaian dan peningkatan *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang menggunakan pembelajaran dengan pendekatan CPA berbantuan multimedia interaktif mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Kesimpulan dari hasil penelitian secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis deskriptif dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pencapaian *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan pendekatan konvensional ditinjau secara keseluruhan, namun pada analisis inferensial menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak berbeda secara signifikan.
2. Berdasarkan analisis deskriptif dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pencapaian *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan pendekatan konvensional, ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis (KAM) tinggi, namun pada analisis inferensial menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak berbeda secara signifikan.
3. Berdasarkan analisis deskriptif dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pencapaian *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan pendekatan konvensional, ditinjau dari

Kemampuan Awal Matematis (KAM) sedang, namun pada analisis inferensial menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak berbeda secara signifikan.

4. Berdasarkan analisis deskriptif dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pencapaian *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan pendekatan konvensional, ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis (KAM) rendah, namun pada analisis inferensial menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak berbeda secara signifikan.
5. Berdasarkan analisis deskriptif dan inferensial dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan pendekatan konvensional, ditinjau secara keseluruhan.
6. Berdasarkan analisis deskriptif dan inferensial dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan pendekatan konvensional, ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis (KAM) tinggi.
7. Berdasarkan analisis deskriptif dan inferensial dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan pendekatan konvensional, ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis (KAM) sedang.
8. Berdasarkan analisis deskriptif dan inferensial dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan *creative thinking abilities* matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring lebih baik

dari pada siswa yang mendapatkan penerapan pendekatan konvensional, ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis (KAM) rendah.

9. Berdasarkan analisis deskriptif dan inferensial dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran daring terhadap *creative thinking abilities* matematis siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## 1.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan dapat diketahui bahwa secara umum pencapaian dan peningkatan *creative thinking abilities* matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Untuk itu, maka dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika untuk mengembangkan dan meningkatkan *creative thinking abilities* matematis siswa.
2. Pembelajaran dengan pendekatan CPA berbantuan *Video Motion Graphic* dan *Augmented Reality* dapat diterapkan pada setiap kelompok KAM (tinggi, sedang dan rendah) dalam mengembangkan dan meningkatkan *creative thinking abilities* matematis siswa.

## 1.3 Rekomendasi

Berdasarkan apa yang telah diteliti, maka rekomendasi mengenai pembelajaran dengan pendekatan CPA berbantuan multimedia interaktif diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan *creative thinking abilities* matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran CPA berbantuan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional, peningkatan signifikan paling baik terlihat pada siswa berkemampuan awal matematis sedang dan rendah, oleh karena itu pembelajaran CPA berbantuan multimedia interaktif dapat dijadikan pilihan alternatif pendekatan dalam pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan *creative thinking abilities*

matematis siswa terutama untuk siswa berkemampuan awal matematis sedang dan rendah.

2. Diketahui pengaruh pendekatan CPA berbantuan multimedia interaktif terhadap *creative thinking abilities* matematis 70,5%. Artinya, ada 29,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu dapat dilakukan penelitian lebih lanjut terkait faktor lain yang mempengaruhi pencapaian dan peningkatan *creative thinking abilities* matematis siswa selain pendekatan CPA berbantuan multimedia interaktif.