

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada bab IV, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran interaktif dengan metode permainan lebih baik dibandingkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Dapat diartikan pula bahwa penerapan model pembelajaran interaktif dengan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP.
2. Secara umum siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penerapan model pembelajaran interaktif dengan metode permainan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan mengenai penerapan model pembelajaran interaktif dengan metode permainan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran interaktif dengan metode permainan hendaknya dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan memberikan suasana baru yang dinamis dalam proses pembelajaran.

2. Dalam penerapan model pembelajaran interaktif dengan metode permainan di lapangan hendaknya memperhatikan kekurangan-kekurangan metode permainan. Tujuan instruksional agar disusun dengan jelas dan tepat untuk meminimalkan kekurangan penerapan metode permainan.
3. Pembelajaran dengan model interaktif metode permainan membutuhkan cukup banyak waktu, sehingga guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola waktu seefektif dan seoptimal mungkin.
4. Permainan yang akan diterapkan hendaknya dirancang sebaik mungkin terutama dalam hal teknis pelaksanaan. Kecenderungan siswa untuk lebih tertarik pada permainannya dibandingkan pada materi yang dipelajari diusahakan dapat diminimalisir.
5. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran matematika dengan metode permainan terhadap kompetensi matematika yang lain.

