

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD serta mengetahui perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang menggunakan media *puzzle* dengan yang menggunakan media kertas karton pada pembelajaran matematika di kelas V SD, maka didapatkan kesimpulan analisis hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika materi jaring-jaring bangun ruang dengan menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* mengalami peningkatan secara signifikan berdasarkan hasil rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada setiap indikator yang diukur saat kegiatan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen. Rerata dari hasil *posttest* yaitu sebesar 85,67, nilai tersebut mengalami peningkatan yang cukup tinggi sebesar 33,8 dari rerata *pretest* sebelumnya yaitu 51,83. Peningkatan tersebut juga, terlihat dari perolehan nilai t nya yaitu -20,656, nilai standar kebebasannya adalah 29 dengan nilai signifikansi 0,000 serta *mean difference* 33,833. Oleh karena itu, nilai signifikansinya 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima atau dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Hal tersebut telah menjadi bukti bahwa penggunaan media *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika materi jaring-jaring bangun ruang tanpa menggunakan media *puzzle* atau menggunakan media kertas karton pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan berdasarkan hasil rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada setiap indikator yang diukur saat kegiatan *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol. Rerata dari hasil *posttest* yang diperoleh di kelas kontrol sebesar 62,50. Nilai rerata tersebut mengalami peningkatan sebesar 9,67 dari rerata

pretest sebelumnya yaitu 52,83. Hal ini juga terlihat dari perolehan nilai t nya yaitu -6,210, nilai standar kebebasannya 29 dengan nilai signifikansinya 0,000 serta *mean difference* 8,333. Oleh karena itu, nilai signifikansinya 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima atau dengan kata lain terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Hal tersebut telah menjadi bukti bahwa penggunaan media kertas karton memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol.

3. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika materi jaring-jaring bangun ruang, setelah dilaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang menggunakan media *puzzle* dengan yang menggunakan media kertas karton (tanpa *puzzle*). Hal tersebut dapat terlihat dari hasil uji t (*Independent Sampel T-test*) antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan nilai *posttest* kelas kontrol dengan perolehan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 yang berarti $< 0,05$ dengan kriteria H_a diterima. Tidak hanya itu, hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 51,83 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 85,67 sehingga rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 33,8. Sedangkan, nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 52,83 dan nilai rata-rata *posttest* 62,50 sehingga rata-rata nilai siswa di kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 9,67. Maka dari itu, jika dibandingkan perbedaannya dengan rata-rata nilai hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki selisih 23,17.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

5.2.1 Implikasi

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa media *puzzle* dapat lebih membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika materi jaring-jaring bangun ruang dibandingkan dengan pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan media *puzzle*. Implikasi dari penggunaan media *puzzle* ini yakni siswa mampu menggunakan proses berpikir kreatifnya dalam memecahkan suatu permasalahan dengan berbagai alternatif jawaban. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan pada masing-masing indikator kemampuan berpikir kreatif yang telah dicapai oleh siswa. Selain itu, melalui penggunaan media ini juga, membuat siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

5.2.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan temuan oleh peneliti di lapangan, telah diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penelitian ini juga tentunya memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan tersebut di antaranya adalah perihal mata pelajaran yang dipelajari, yaitu Matematika kelas V di sekolah dasar. Variabel terikatnya yaitu mengenai kemampuan berpikir kreatif yang difokuskan pada kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa khususnya materi jaring-jaring bangun ruang. Berdasarkan pembelajaran matematika materi jaring-jaring bangun ruang dengan menggunakan media *puzzle* dan tanpa menggunakan media *puzzle* yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran untuk pengembangan penelitian kemampuan berpikir kreatif dengan materi jaring-jaring bangun ruang selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru, sebaiknya membuat alur perencanaan pembelajaran secara matang terlebih dahulu agar pembelajaran yang hendak dilaksanakan terkonsep dengan jelas sehingga mampu dipahami oleh siswa. Selanjutnya, guru harus memiliki ide-ide kreatif dalam memilih media pembelajaran dalam matematika khususnya pada materi jaring-jaring bangun ruang yang mampu menarik perhatian dan tentunya disesuaikan dengan karakter serta kebutuhan setiap