

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS versi 25 dan pembahasan diatas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa hasil analisis hipotesis kemampuan berfikir kreatif SMPN 2 Balen dengan diterapkan media pembelajaran *Educatif Game Mathematics ToMath Khayangn api Berbasis Android* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berfikir kreatif peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran *Educatif Game Mathematics ToMath Khayangan Api berbasis Android* . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dengan diterapkan model pembelajaran *Educatif Game Mathematics ToMath Khayangan Api berbasis Android* . Berdasarkan hasil *gain skor* rata-rata kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas VIII E SMPN 2 Balen sebesar 0,4984 maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif pesrta didik memiliki peningkatan yang “**Sedang**” dengan diterapkan model pembelajaran *Educatif Game Mathematics ToMath Khayangn api berbasis Android* .

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti ingin memberikan saran kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan bagi peserta didik untuk lebih meningkatkan kembali kemampuan berfikir kreatif.

2. Bagi Guru

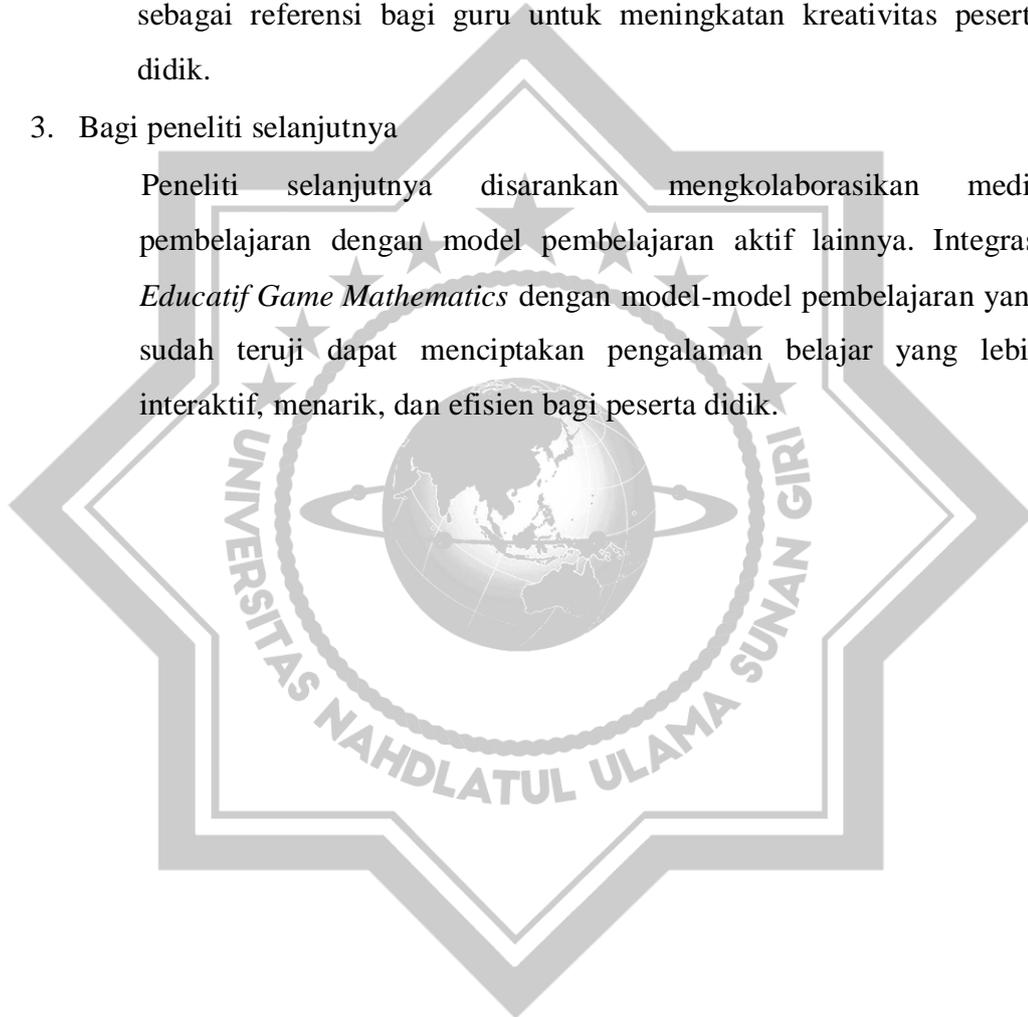
Penggunaan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik, sehingga peran guru dalam

mengasah serta meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

1) Guru dapat mengkolaborasikan model dan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. 2) Media pembelajaran *Educatif Game Mathematics ToMath* dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan mengkolaborasikan media pembelajaran dengan model pembelajaran aktif lainnya. Integrasi *Educatif Game Mathematics* dengan model-model pembelajaran yang sudah teruji dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efisien bagi peserta didik.



UNUGIRI