

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa analisis kemampuan berpikir kreatif matematis berbantuan multimedia interaktif pada siswa kelas V Sekolah Dasar, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif dapat membantu siswa menyelesaikan soal kemampuan berpikir kreatif.

Dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperoleh 8 siswa pada TKBK 4 (sangat kreatif) sebesar 32 %, pada TKBK 3 (Kreatif) dan 2 (cukup kreatif) masing-masing berjumlah 6 siswa sebesar 24%, kemudian pada TKBK 1 (kurang kreatif) berjumlah 2 siswa sebesar 8% dan TKBK 0 (tidak kreatif) berjumlah 3 siswa sebesar 12 %. Dari 25 siswa di kelompokkan sesuai tingkat kemampuan berpikir kreatif, kemudian dipilih masing-masing 1 subjek dari 5 tingkatan kemampuan berpikir kreatif. Siswa pada TKBK 4 (sangat kreatif) mampu memenuhi 4 indikator kemampuan berpikir kreatif, siswa pada TKBK 3 (Kreatif) mampu memenuhi 3 indikator kemampuan berpikir kreatif, siswa pada TKBK 2 (cukup kreatif) mampu memenuhi 2 indikator kemampuan berpikir kreatif kemudian siswa pada TKBK 1 (kurang kreatif) mampu memenuhi 1 indikator kemampuan berpikir kreatif dan Siswa pada TKBK 0 (tidak kreatif) tidak mampu memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif.

Multimedia interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi bangun ruang karena multimedia interaktif memiliki penampilan menarik. Sehingga siswa mampu menyelesaikan soal-soal tes kemampuan berpikir kreatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Siswa dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif kurang atau tidak kreatif hendaknya diberi motivasi yang lebih agar dapat maksimal dalam berpikir kreatif matematis dalam menyelesaikan masalah
2. Kepada sekolah dan para guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk memberi perubahan cara mengajar dalam proses pembelajaran matematika berbantuan multimedia interaktif yang berpikir kreatif.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai cara mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran matematika, dengan memanfaatkan multimedia interaktif.