

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), melalui semua tahapannya untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang berdiferensiasi dan berbasis *Scratch*. Produk ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada materi lingkaran, yang dapat diakses secara daring melalui website. Penelitian ini dilakukan di kelas XI-2 SMA Negeri 2 Kuningan dalam dua sesi pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan *pre-test*, pemaparan materi, dan pengenalan media pembelajaran SUSUR JURING, serta pertemuan kedua yang menggunakan media pembelajaran SUSUR JURING secara lengkap dan melakukan *post-test*.

Tingkat kevalidan media pembelajaran setelah dievaluasi oleh para validator menunjukkan hasil yang positif, di mana tiga validator ahli materi mengkategorikannya sebagai "sangat valid" dan dua validator ahli media juga memberikan kategori "sangat valid". Tingkat kepraktisan media pembelajaran, setelah dinilai oleh 34 siswa, mendapatkan kategori "sangat praktis", sementara penilaian dari guru matematika juga mendapatkan kategori "sangat praktis". Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa memperoleh kategori sedang dengan nilai N-Gain 0,40 dengan bukti peningkatan level kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan rekomendasi kepada pembaca sebagai berikut:

- 1) Perlunya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan agar peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mendapatkan kategori tinggi.
- 2) Peneliti harus memperhatikan jaringan di lingkungan sekolah supaya tidak *delay* saat penggunaan media pembelajaran secara *online*.
- 3) Penelitian yang dilakukan sebaiknya lebih dari dua pertemuan supaya penelitian tidak tergesa-gesa dan lebih maksimal.
- 4) Sebaiknya peneliti menambahkan teknik wawancara kepada siswa untuk menggali lebih dalam faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif saat mengerjakan soal maupun belajar,