

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran segiempat berbasis pos *math* untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kelayakan desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math* untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh dari validasi kepada ahli media dan materi, yaitu 100%. Dengan demikian desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math* untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik layak dilakukan uji coba tanpa revisi.
2. Kepraktisan desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math* untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat praktis. Hal ini dilihat dari perolehan hasil observasi dari observer yakni, peneliti dan pendidik Mata Pelajaran Matematika sebesar 100%.
3. Keefektifan desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math* untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat efektif. Hal ini dilihat dari perolehan skor rata-rata tes evaluasi sebesar 83,17.
4. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah pembelajaran segiempat berbasis pos *math* diperoleh skor rata-rata dari 41 peserta didik sebesar 83,17 dan termasuk pada kategori sangat kreatif dengan skor rata-rata pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif adalah: (a) indikator kelancaran (*fluency*) sebesar 98,44; (b) indikator keluwesan (*flexibility*) sebesar 78,83; (c) indikator keaslian (*originality*) sebesar 76,00; dan (d) indikator keterincian (*elaboration*) sebesar 79,41.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math* untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang telah dikembangkan, penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut: (1) Desain pembelajaran berbasis pos *math* disarankan menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai tingkatan, mata pelajaran, dan sub materi khususnya pada pembelajaran matematika materi segiempat; (2) Desain pembelajaran berbasis pos *math* ini disarankan menjadi wadah untuk melatih kemampuan peserta didik khususnya kemampuan berpikir kreatif; dan (3) Mengingat zaman semakin canggih, maka perlu adanya pengembangan ke dalam bentuk digital sehingga pos *math* dapat digunakan di *smartphone*.