

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan Penerapan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Aritmetika Sosial. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan. Kemampuan berpikir kreatif mereka meningkat dalam aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, yang tercermin dari cara mereka menyelesaikan soal-soal terbuka secara variatif dan mendalam. Model pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan terbukti mampu menumbuhkan potensi berpikir kreatif siswa secara optimal dalam proses pembelajaran matematika.

Respon siswa terhadap model pembelajaran ini juga sangat positif. Mereka merasa lebih antusias, termotivasi, dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar yang melibatkan unsur permainan digital dan aktivitas kolaboratif membuat siswa lebih mudah memahami materi dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Hasil uji statistik yang mencakup ketuntasan belajar, peningkatan hasil, perbedaan antar kelas, serta pengaruh model terhadap kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa *Tactical Games* berbasis *Wordwall* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi aritmetika Sosial

5.2. Implikasi

Hasil dari penelitian ini memberikan implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran matematika di tingkat SMP. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti *Tactical Games* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekaligus menumbuhkan minat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, guru disarankan untuk lebih terbuka dalam menggunakan media digital interaktif seperti *Wordwall*

dalam proses pembelajaran. Peningkatan pada aspek kreativitas siswa juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang variatif dan partisipatif dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif siswa, terutama dalam pemecahan masalah dan berpikir inovatif.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, penulis memberikan beberapa rekomendasi berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* tidak hanya pada materi aritmetika sosial, tetapi juga pada materi lain yang membutuhkan pemahaman konsep secara kreatif dan menyenangkan.
2. Bagi sekolah, perlu adanya dukungan infrastruktur, terutama dalam hal akses internet yang stabil, agar pelaksanaan pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* dapat berjalan maksimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini ke mata pelajaran atau jenjang pendidikan lain, serta menggunakan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian dapat digeneralisasi.