

BAB V KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi media game Mathpoli dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII MTs Darul Ma'arif Pamanukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Respon siswa terhadap penggunaan media game Mathpoli dalam pembelajaran matematika menunjukkan kategori positif. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket respon siswa yang memperoleh persentase pada kategori kuat hingga sangat kuat. Media game Mathpoli dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran matematika dengan lebih menyenangkan dan interaktif.
2. Penggunaan media game Mathpoli dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penerapan media game Mathpoli. Berdasarkan hasil analisis N-Gain diperoleh rata-rata sebesar 0,2156 dengan kategori rendah dan persentase sebesar 21,5596%. Meskipun peningkatan berada pada kategori rendah, penggunaan media game Mathpoli mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media game Mathpoli dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis N-Gain kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh rata-rata sebesar 0,3691 dengan kategori sedang dan persentase sebesar 36,9118%. Selain itu, terdapat peningkatan pada indikator kemampuan berpikir kreatif matematis, seperti fluency, flexibility, originality, dan elaboration setelah diterapkannya media game Mathpoli dalam pembelajaran matematika.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media game Mathpoli dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penggunaan media game

Mathpoli menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, penulis menyadari adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, media game Mathpoli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan serta kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Guru diharapkan dapat mengembangkan variasi permainan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis permainan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti game Mathpoli dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan interaktif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan sampel yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih panjang, serta penerapan media game Mathpoli pada materi matematika lainnya agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan mendalam.