

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari data hasil penelitian tentang “Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dengan *Google Classroom* pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* dengan *google classroom* pada materi garis dan sudut kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi  $0,029 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
2. Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* lebih baik diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi garis dan sudut kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis yang menerapkan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* lebih besar dari nilai rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis yang menerapkan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu  $70,12 > 62,88$ .

## B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru agar dalam pembelajaran matematika dengan sistem daring, guru bisa memilih aplikasi pembelajaran daring yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa secara keseluruhan. Misalnya membekali guru dengan pelatihan-pelatihan tertentu yang berkaitan dengan berbagai aplikasi pembelajaran daring maupun dengan mengadakan pembekalan ataupun seminar tentang aplikasi pembelajaran daring yang efektif untuk meningkatkan prestasi siswa dalam belajar matematika, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam belajar yang berkontribusi pada meningkatnya hasil belajar siswa.

### 2. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan dapat menerapkan penggunaan kemampuan berpikir kreatif matematis dalam proses pembelajaran matematika sebagai upaya untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menjelaskan dan memberikan beberapa contoh soal beserta beberapa penyelesaian yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan, disertai dengan

penyediaan bahan ajar dan bantuan guru yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

- b. Guru seharusnya berani melakukan inovasi perubahan dalam memberikan pembelajaran matematika berbasis daring selama masa pandemi, dengan menambah wawasan terkait aplikasi pembelajaran daring yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa salah satunya adalah aplikasi *zoom cloud meetings*.

3. Bagi siswa

Dengan adanya pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* diharapkan siswa dapat mendukung segala usaha dan kerja keras guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Dukungan yang dapat dilakukan oleh siswa antara lain adalah lebih meningkatkan pemahaman konsep materi matematika agar dapat memberikan berbagai ide dalam memecahkan masalah serta siswa diharapkan sering berlatih untuk menyelesaikan permasalahan matematika.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan bagi peneliti dapat mengembangkan hasil penelitian ini dengan lingkup yang lebih luas, seperti variabel-variabel yang lebih inovatif. Sehingga dapat menambah wawasan dan pengalaman untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa secara daring.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti pada jenjang yang berbeda mengingat penelitian ini sifatnya masih sangat terbatas, baik dari subjek penelitian, materi penelitian maupun aplikasi pembelajaran daring dan juga diharapkan dapat mengkaji variabel lain yang lebih variatif seperti kemampuan komunikasi matematis, kemandirian belajar, minat belajar, kemampuan berpikir kritis dan sebagainya.
  - b. Penelitian ini sudah dilakukan secara maksimal. Namun peneliti masih merasa banyak kekurangan sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memverifikasi hasil penelitian ini.