

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian, maka rumusan masalah yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dijawab dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media GASEBOOK Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA” dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan metode eksperimen dengan menggunakan media GASEBOOK berbasis Augmented Reality pada materi barisan aritmatika dan barisan geometri di SMA Wachid Hasyim 1 Surabaya menghasilkan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji t-test dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), diperoleh nilai signifikansi (*Sig(2-Tailed)*) adalah 0,000, ini berarti *P-value* < $\alpha(0,000 < 0,05)$, maka H_0 ditolak. Sehingga ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas 77ontrol. Pada hasil kemampuan berpikir kreatif, persentase kemampuan berpikir kreatif pada pretest kelas eksperimen adalah 38 % berada dikategori cukup kreatif, persentase kemampuan berpikir kreatif pada posttest kelas eksperimen adalah 67 % berada dikategori kreatif. Maka kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen meningkat sebesar 29% berada dikategori kreatif. Jadi, hasil penelitian ini dapat disimpulkan pembelajaran matematika dengan menggunakan media GASEBOOK berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA.
2. hasil analisis data aktivitas siswa yang paling dominan dilakukan adalah aktivitas “Bediskusi antar siswa pada tiap kelompok” dengan persentase 31,25% dan aktivitas siswa yang minim dilakukan adalah aktivitas siswa “Perilaku tidak relevan” dengan persentase 0%.
3. respon siswa terhadap penggunaan media GASEBOOK pada materi barisan aritmatika dan geometri untuk keseluruhan

pertanyaan $\geq 90\%$ siswa memberi repon bagus dan termasuk pada kategori antusias.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka penulis menyampaikan saran demi perbaikan penyelenggaraan Pendidikan di SMA Wachid Hasyim 1 Surabaya, sebagai berikut.

1. Bagi guru

Penggunaan media *GASEBOOK* berbasis Augmented Reality dapat dijadikan salah satu alternatif untuk pembelajaran, khususnya pada materi barisan aritmatika dan geometri

2. Bagi Sekolah

Sarana dan prasarana serta fasilitas pembelajaran harus optimal agar tidak menghambat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

3. Bagi Peneliti lain

Peneliti lain sebaiknya dapat mengambil kekurangan penelitian ini dan nantinya dapat memperbaiki prakteknya dengan lebih baik