

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan pembelajaran konvensional. Nilai sig (2-tailed) 0,012 dan 0,010 yang artinya $< 0,05$. rata-rata nilai kelas eksperimen 70,6 dan rata-rata nilai kelas kontrol 55,5.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *Snake and Ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika materi pecahan siswa kelas V SD Negeri Kalierang 01 Tahun Pelajaran 2023/2024. adapun besarnya pengaruh yang ditimbulkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *Snake and Ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi pecahan sebesar 68,4%, sedangkan 31,4% sisanya dipengaruhi faktor lain.

B. Saran

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat digunakan pihak sekolah dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
2. Apabila guru ingin menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebaiknya memperhatikan alokasi waktu, karena pembelajaran dengan model ini memerlukan waktu yang cukup banyak.
3. Untuk Guru diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif dan bervariasi untuk memperbaiki kemampuan pemecahan masalah siswa salah satunya dalam pembelajaran matematika. Seperti dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Serta didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
4. Untuk peneliti selanjutnya. Penelitian ini masih banyak kekurangan, dimana peneliti hanya melakukan pembelajaran pada penjumlahan dan pengurangan dan hanya 1 kali pertemuan sehingga proses pembelajaran memerlukan waktu yang lumayan lama karena siswa harus menyesuaikan dahulu. Jadi disaran untuk meperdalam lagi materinya dan melakukan pertemuan sebanyak 3-4 supaya hasilnya lebih maksimal lagi