BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, pada kesimpulan bahwa *Hypothetical Learning Trajectory* (HLT) berpikir kreatif yang telah diimplementasikan dalam penelitian ini telah menjadi Lintasan Belajar (*Learning Trajectory*) yang dapat membantu pemahaman siswa tentang konsep operasi hitung bilangan bulat. Aktivitas dalam lintasan belajar pada penelitian ini yang mampu mendukung siswa memahami konsep operasi hitung bilangan bulat adalah sebagai berikut:

a. Pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan yang diberikan yakni mempelajari bilangan bulat menggunakan media kertas karton dan Tes Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) dengan penerapan pembelajaran matematika realistik yang mampu mendukung pemahaman siswa tentang konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada kehidupan nyata.
b. Permasalahan yang diberikan kepada siswa adalah pengalaman nyata yang sering ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari yakni kedalaman kapal selam, lompatan katak, perhitungan sisa bahan sembako, buku yang terpakai dan buku yang tidak terpakai, pembelian buah – buahan, dan pembelian peralatan sekolah dengan uang yang tersedia.
c. Siswa dapat memahami bilangan bulat mulai dari unsur-unsur bilangan bulat, menyatakan permasalahan ke dalam bentuk bilangan bulat menggunakan kedalaman kapal selam, lompatan katak, perhitungan sisa bahan sembako, buku yang terpakai dan buku yang tidak terpakai, pembelian buah – buahan, dan pembelian peralatan sekolah dengan uang yang tersedia.

Dari hasil analisis lintasan belajar dengan menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh sebagai berikut :

1. Lintasan belajar dengan tes kemampuan berpikir kreatif menggunakan penerapan pembelajaran matematika realistik untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas VII SMP Swasta Betania Medan berada dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor Persentase Tes Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) pada uji coba *pilot experiment* adalah 67,19% dan uji coba *teaching experiment* adalah 81,82% maka rata – rata dari kedua uji coba tersebut sebesar yaitu sebesar 74,50 %. Skor tes kemampuan berpikir kreatif pada aspek kategori berpikir kreatif adalah sebesar:

   (1) Aspek kelancaran (*fluency*) : persentase nilai rata-rata kemampuan pada TKBK uji coba I *(pilot experiment)* adalah 97,50%, dan pada TKBK uji coba II *(teaching experiment)* adalah 90,90%.

   (2) Aspek keluwesan (*flexibility*), persentase nilai rata-rata kemampuan pada TKBK uji coba I *(pilot experiment)* adalah 75%, dan pada TKBK uji coba II *(teaching experiment)* adalah 80,68%.

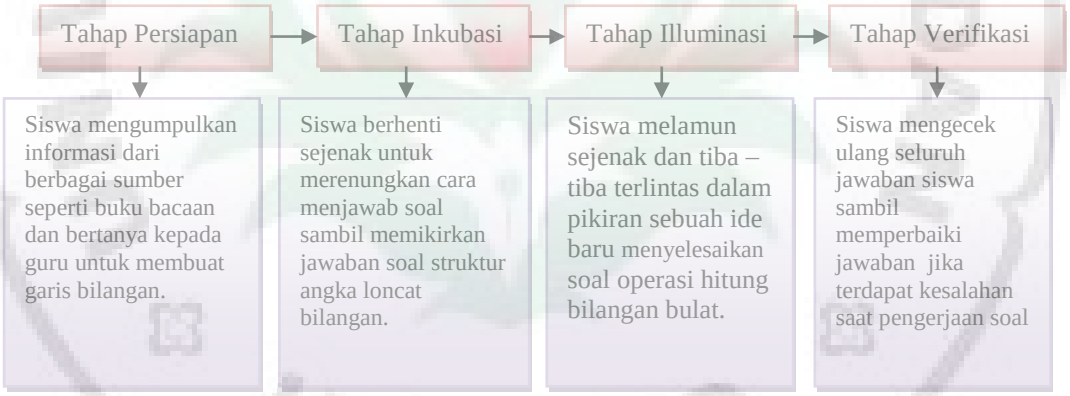
   (3) Aspek keaslian (*originality*), persentase nilai rata-rata kemampuan pada TKBK uji coba I *(pilot experiment)* adalah 50%, dan pada TKBK uji coba II *(teaching experiment)* adalah 78,41%.

   (4) Aspek memperinci (*elaboration*), persentase nilai rata-rata kemampuan pada TKBK uji coba I *(pilot experiment)* adalah 56,25%, dan pada TKBK uji coba II *(teaching experiment)* adalah 77,27%.

   Dari sini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor tes kemampuan berpikir kreatif pada uji coba I sebesar 67,19% dan pada uji coba II sebesar 81,82% terjadi peningkatan rata-rata skor tes kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu sebesar 14,63%. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal juga meningkat yaitu persentase ketuntasan belajar klasikal uji coba I sebesar 62,50% sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal uji coba II sebesar 86,36%. Hal ini mengalami peningkatan sebesar 23,86%.

2. Tahapan lintasan belajar berpikir kreatif matematika siswa terdapat sebanyak 4 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap illuminasi dan tahap verifikasi. Pengetahuan siswa dengan matematika realistik pada masing – masing tahapan berpikir kreatif dapat terlihat dari hasil wawancara dan

ekspresi siswa saat mengerjakan soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, yaitu (1) Siswa berusaha memahami soal, berpikir dan mencari jawaban sambil membaca buku bacaan, (2) siswa berusaha mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari dengan cara melamun dan berdiam diri sejenak sambil membayangkan apa yang harus dilakukan untuk menjawb soal, (3) siswa mulai mengalihkan pandangan, merenung, berpikir sambil bertanya dengan siswa lain, (4) Siswa mulai memverifikasi jawabannya dengan memeriksa, mengecek ulang jawabannya kemudian memperbaiki jawaban apabila terdapat kesalahan saat mengerjakan jawabannya tersebut. Maka secara singkat tahapan berpikir kreatif yang dilalui siswa dapat dilihat dari skema berikut:



3. Lintasan Belajar dengan Berpikir Kreatif siswa SMP Swasta Betania Medan pada materi Bilangan Bulat dapat dilihat dari Draft HLT berikut :

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, beberapa saran yang dapat di rekomendasikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

   Siswa hendaknya lebih berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih mengembangkan pemikiran yang lebih kreatif dalam menyelesaikan permasalahan soal yang diberikan karena pada pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan yang sebesar-besarnya agar siswa dapatmenjawab dengan beragam jawaban.

2. Bagi guru

   Guru disarankan untuk dapat merancang, menerapkan dan mengembangkan Lintasan Belajar (*Learning Trajectory)* yang memacu kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menyesuaikan perangkat pembelajaran seperti RPP dan instrument soal pada materi operasi hitung bilangan bulat dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PMRI (Pendekatan Matematika Realistik Indonesia).

   Guru hendaknya menggunakan lintasan belajar yang berbasis berpikir kreatif pada proses pembelajaran agar kemampuan berpikir kreatif siswa semakin meningkat. Selain itu agar pola pikir siswa menjadi lebih terbuka karena mereka terbiasa memikirkan banyak jalan keluar untuk masalah-masalah yang mereka hadapi.

   Guru hendaknya memberi kesempatan pada siswa untuk melalui tahapan berpiki kreatif seperti tahap persiapan, inkubasi, illuminasi dan tahap verifikasi pada saat proses pembelajaran berlansung dan pada saat pengerjaan instrument soal.

   Guru mampu menampung dan mempertimbangkan semua ide –ide siswa termasuk suatu ide yang tidak masuk akal, mengjawab soal dengan cara yang berbeda dan terasa aneh, karena mungkin jawaban itu akan menjadi jawaban yang hebat.

3. Bagi Peneliti lain

   Dapat melanjutkan penelitian penggunaan lintasan belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta mendukung atau membantu siswa dalam memahami materi lainnya yang mendukung. Serta menggunakan Kurikulum 2013 sebagai penilaian siswa, jika materi yang di pakai adalah materi pada Kurikulum 2013.

4. Bagi Kepala Sekolah

   Memfasilitasi guru dan siswa untuk dapat berpartisipasi dalam pelatihan atau seminar yang berbasis pembelajaran yang memacu kreativitas siswa.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY