

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut hasil penelitian yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ya, dengan diterapkannya model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* dalam pembelajarannya, memperoleh peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Hal tersebut dapat dikaji dari hasil yang diambil melalui tes kemampuan awal sampai tes kemampuan berpikir kreatif siswa dalam siklus-I dan siklus-II. Tes kemampuan awal belum memenuhi sebuah indikator keberhasilan dan hanya 1 orang siswa yang tuntas dengan persentase klasikal 2,85%. Sedangkan pada siklus-I memberikan hasil persentase klasikal 28,57% hanya 10 orang siswa yang tuntas dengan rata-rata sebanyak 61,4. Kemudian dalam siklus-II menunjukkan hasil yang meningkat dilihat dari persentase klasikalnya 88,57% terdapat 31 orang siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai sebesar 79,97.
2. Kesulitan siswa kelas X belajar materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-siku melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* di SMA Negeri 1 Deli Tua, yaitu: (1) siswa belum mampu menyelesaikan soal dengan tepat dengan mengembangkan berbagai macam jawaban dalam permasalahan yang diberikan; (2) siswa belum dapat menyelesaikan sebuah permasalahan dengan memaparkan sebuah jawaban yang bervariasi atau lebih dari satu langkah; (3) siswa belum mampu memaparkan sebuah jawaban yang berasal dari idenya sendiri dan tidak sama dengan referensi buku pedoman dan penjelasan guru; (4) siswa belum mampu menjawab soal dengan jelas dan rinci, serta jawaban yang diberikan lengkap.

3. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan fase pembelajaran *Search*, *Solve*, *Create*, dan *Share*. Fase *search* membantu siswa untuk menghubungkan konsep-konsep yang terkandung dalam permasalahan ke konsep-konsep sains yang relevan. Kemudian masalah diidentifikasi dan diterapkan oleh siswa, yang berdasarkan skema konseptual siswa. Selama fase *solve* siswa mengorganisasikan kembali konsep-konsep yang diperoleh dari fase *search* menjadi konsep-konsep yang berada dalam *higher-order* yang mengidentifikasi cara untuk menyelesaikan permasalahan dan jawaban yang diinginkan. Fase *create* menyebabkan siswa untuk mengevaluasi proses berpikir mereka. Hasil dari fase *create* adalah pengembangan suatu produk inovatif yang mengkomunikasikan hasil fase *search* ke fase *solve* ke siswa lainnya. Fase *share* tidak hanya sebatas mengkomunikasikan ke siswa lainnya. Siswa menyampaikan buah fikirnya melalui komunikasi dan interaksi, menerima dan memproses umpan balik, yang tercermin pada jawaban pertanyaan, menghasilkan kembali pertanyaan untuk diselidiki pada kegiatan lainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diterapkan, maka terdapat beberapa saran yang peneliti paparkan, yakni:

1. Untuk pendidik atau guru yang melakukan proses belajar mengajar dengan mata pelajaran matematika mengenai berbagai materi didalamnya model pembelajaran SSCS ini sangat disarankan. Terlebih dalam meningkatkan berpikir kreatif atau membuat suasana kelas menjadi aktif terhadap siswanya. Hal tersebut dikarenakan bahwa model pembelajaran ini memberlakukan pertukaran kelompok dan siswa akan dapat lebih baik dalam mengkomunikasikan yang ia pelajari terutama dalam menyajikan hasil dari pemikirannya.
2. Bagi peneliti lain, yang ingin menerapkan penelitian yang serupa dapat mengembangkan penelitian ini dalam menggunakan model pembelajaran

Search, Solve, Create, and Share (SSCS) dengan lebih lanjut terhadap meningkatkan suatu kemampuan belajar yang lain dan menggunakan materi dari matematika yang lain.

