

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab IV dan temuan selama pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah diperoleh beberapa simpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Simpulan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah diberi pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah menunjukkan variasi pada setiap kategori kemampuan. Dari 28 siswa, terdapat 3 siswa (10,71%) dengan kemampuan berpikir sangat kreatif, 4 siswa (14,29%) kreatif, 6 siswa (21,43%) cukup kreatif, 10 siswa (35,71%) kurang kreatif, dan 5 siswa (17,86%) sangat kurang kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori kurang kreatif.

Jika ditinjau dari daya juang siswa, kemampuan berpikir kreatif matematis juga menunjukkan perbedaan pada setiap kategori. Pada kategori *climber* terdapat 9 siswa (32,14%) yang terdiri atas 4 siswa cukup kreatif, 3 siswa kreatif, dan 2 siswa sangat kreatif. Pada kategori *camper* terdapat 12 siswa (42,86%), yaitu 2 siswa sangat tidak kreatif, 6 siswa kurang kreatif, 2 siswa cukup kreatif, 1 siswa kreatif, dan 1 siswa sangat kreatif. Sementara itu, pada kategori *quitter* terdapat 7 siswa (25%) yang terdiri atas 3 siswa sangat kreatif dan 4 siswa kurang kreatif.

Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) ditinjau dari daya juang menunjukkan perbedaan pada setiap kategori daya juang. Siswa dengan daya juang *climber* menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik, ditunjukkan dengan tingkat kreativitas yang berada pada kategori sangat kreatif, kreatif, dan cukup kreatif. Siswa dengan daya juang *camper* menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang bervariasi mulai dari sangat kreatif hingga sangat tidak kreatif. Sementara itu, siswa dengan daya juang *quitter* menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang relatif rendah, yaitu berada pada kategori kurang kreatif dan sangat tidak kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbeda pada setiap kategori daya juang, dimana semakin tinggi daya juang siswa maka semakin baik kemampuan berpikir kreatif matematis yang dimiliki siswa.

2. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal kemampuan berpikir kreatif matematis juga berbeda pada setiap kategori daya juang. Siswa dengan daya juang *climber* hanya mengalami kesulitan pada indikator *originality* yang berkaitan dengan pemahaman konsep, sehingga siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau strategi penyelesaian yang benar-benar baru. Siswa dengan daya juang *camper* mengalami kesulitan pada indikator *originality* dan *elaboration* yang berkaitan dengan konsep, prinsip, dan prosedur, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide penyelesaian

yang berbeda serta merinci langkah penyelesaian secara lengkap. Sementara itu, siswa dengan daya juang *quitter* mengalami kesulitan pada seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, yang berkaitan dengan objek matematis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami masalah, menentukan strategi penyelesaian, serta menjelaskan langkah penyelesaian.

5.2 Saran

Penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari daya juang siswa merupakan langkah awal dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya dalam menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan simpulan di atas, maka disarankan sebagai berikut.

1. Sebaiknya siswa yang berkemampuan sangat tidak kreatif perlu mendapat bimbingan dan latihan dasar secara bertahap, siswa yang kurang kreatif didorong melalui latihan sederhana serta motivasi untuk berani mencoba ide baru, siswa yang cukup kreatif terus dilatih dengan variasi soal dan kesempatan berdiskusi agar lebih percaya diri, siswa yang kreatif diberi tantangan lebih kompleks untuk mengembangkan kreativitasnya, sedangkan siswa yang sangat kreatif difasilitasi dengan soal terbuka dan proyek menantang agar potensinya terus terasah.
2. Sebaiknya siswa dengan daya juang *quitter* yang cenderung mudah menyerah diberikan motivasi intrinsik melalui tantangan yang sesuai dengan

kemampuan mereka, serta memberikan bimbingan agar mereka mampu melihat kesalahan sebagai bagian dari proses belajar. Siswa dengan kategori *camper* sebaiknya diberikan variasi tugas dan penghargaan kecil untuk menjaga semangat serta konsistensinya. Adapun siswa dengan daya juang *climber* perlu difasilitasi dengan tantangan lebih tinggi agar daya juangnya semakin terasah.

3. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang belum memenuhi indikator berpikir kreatif dan masih mengalami kesulitan pada fakta, konsep, prinsip, dan prosedur perlu dibimbing secara bertahap. Guru dapat memulai dari penguatan fakta dasar, seperti mengenalkan kembali bagian-bagian segitiga siku-siku dan rumus Pythagoras melalui contoh sederhana dan latihan rutin. Setelah siswa memahami fakta, pembelajaran dapat diarahkan pada pemahaman konsep dan prinsip, agar siswa tahu alasan di balik penggunaan rumus, bukan hanya menyalin atau menghafal. Pada tahap prosedur, guru dapat membiasakan siswa menuliskan langkah penyelesaian secara berurutan agar siswa lebih terlatih menjelaskan cara berpikirnya. Dengan siswa memahami dan menguasai aspek fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat.
4. Penelitian berikutnya perlu mengkaji lebih mendalam terkait cara mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu, hubungan antara daya juang siswa dengan kemampuan berpikir kreatif juga penting untuk dianalisis, sehingga dapat terlihat bagaimana daya juang siswa dalam belajar dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara kreatif. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan

model pembelajaran dengan mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat daya juang, sehingga strategi pembelajaran yang diberikan lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakter masing-masing siswa.

5. Untuk siswa seharusnya siap untuk menerima pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran matematika, sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat berkembang menjadi lebih baik. Siswa harus bisa membiasakan diri untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai jawaban benar, menggunakan beberapa strategi penyelesaian, mampu menghasilkan ide unik dan baru serta mampu merinci penyelesaian secara detail

