

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Secara kuantitatif, kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat dikelompokkan menjadi 5 tingkatan, yaitu sangat kreatif sebanyak 2 orang, kreatif 8 orang, cukup kreatif 3, kurang kreatif 5 orang, dan tidak kreatif sebanyak 5 orang. Semua siswa dapat memberikan jawaban yang memiliki nilai *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Namun ketercapaian setiap indikator berpikir kreatif oleh siswa berbeda-beda. Siswa dapat membuat cara baru untuk menyelesaikan masalah; menjelaskan secara rinci cara tersebut; mampu mengajukan banyak jawaban dan bervariasi.
2. Tahapan proses berpikir kreatif dilalui sebanyak 4 tahapan oleh siswa, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Pada masing-masing tahapan proses berpikir kreatif siswa melakukan hal-hal berikut: (1) berusaha membaca, memahami, menanya, berpikir, berdiskusi, mengumpulkan data, menganalisis; (2) mengingat pengetahuan sebelumnya, berusaha mencari ide, mencoba membuat sketsa untuk menghasilkan ide pemecahan masalah, merenung, berdiam diri, berdiskusi dengan teman; (3) memunculkan ide, memilih, menetapkan, menyesuaikan ide, menerapkan ide (4) mencocokkan, mengecek ulang, membandingkan, mencari kebenaran, berpikir, memeriksa, mengubah, menerapkan kembali.
3. *Hypothetical Learning Trajectory* (HLT) yang telah diimplementasikan dalam penelitian ini telah menjadi *Learning Trajectory* (lintasan belajar) yang dapat membantu pemahaman siswa tentang materi jaring-jaring kubus. Titik-titik lintasan yang harus dilewati siswa agar dapat memahami konsep jaring-jaring kubus sekaligus melatih kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut.
 - a) Mengidentifikasi unsur-unsur dan sifat-sifat persegi melalui berbagai macam benda berbentuk persegi yang ada di lingkungan sekitar.

- b) Mengonstruksi bangun datar persegi menjadi sebuah bangun ruang kubus. Ini akan memudahkan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur dan sifat-sifat kubus dengan cara membandingkannya dengan ciri-ciri yang dimiliki persegi.
- c) Menggunakan Media Kubus Guling Berwarna untuk menemukan jaring-jaring kubus dengan pola yang bervariasi
- d) Membedakan mana yang merupakan jaring-jaring kubus dan mana yang bukan jaring-jaring kubus

Dengan demikian, lintasan belajar yang telah diimplementasikan dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk kontribusi positif terhadap pengembangan LIT pada pembelajaran materi jaring-jaring kubus.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, dapat disarankan beberapa hal berikut:

1. Disarankan bagi guru agar dapat menerapkan dan mengembangkan lintasan belajar dalam setiap materi pembelajaran. Guru juga dapat merancang perangkat pembelajaran yang berbasis kreativitas, termasuk dalam pembuatan LAS, RPP, buku guru atau buku siswa.
2. Peneliti lain dapat melanjutkan penelitian dengan menggunakan lintasan belajar yang telah ditemukan pada penelitian ini menjadi *hypothetical learning trajectory* (HLT) pada penelitian selanjutnya. Agar lintasan belajar pada materi jaring-jaring kubus menggunakan Media Kubus Guling Berwarna dapat berkembang menjadi lebih baik lagi.