

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, temuan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya diperoleh beberapa kesimpulan berikut:

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran ekspositori.
2. Peningkatan kemandirian belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran ekspositori.
3. Terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran (*open-ended* berbasis *brain-gym* dan ekspositori) dan *gender* siswa (laki-laki dan perempuan) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis.
4. Gambaran proses penyelesaian jawaban siswa pada tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran ekspositori. Dalam hal ini siswa pada kelas eksperimen mampu memberikan jawaban yang bervariasi dan menggunakan cara yang berbeda. Sedangkan pada kelas kontrol siswa masih lemah dalam membuat cara yang berbeda dan menjawab soal dengan jawaban yang bervariasi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* telah berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan lebih tinggi daripada pembelajaran ekspositori. Pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* telah berhasil juga dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa lebih baik daripada pembelajaran ekspositori. Implikasi dari penelitian ini adalah:

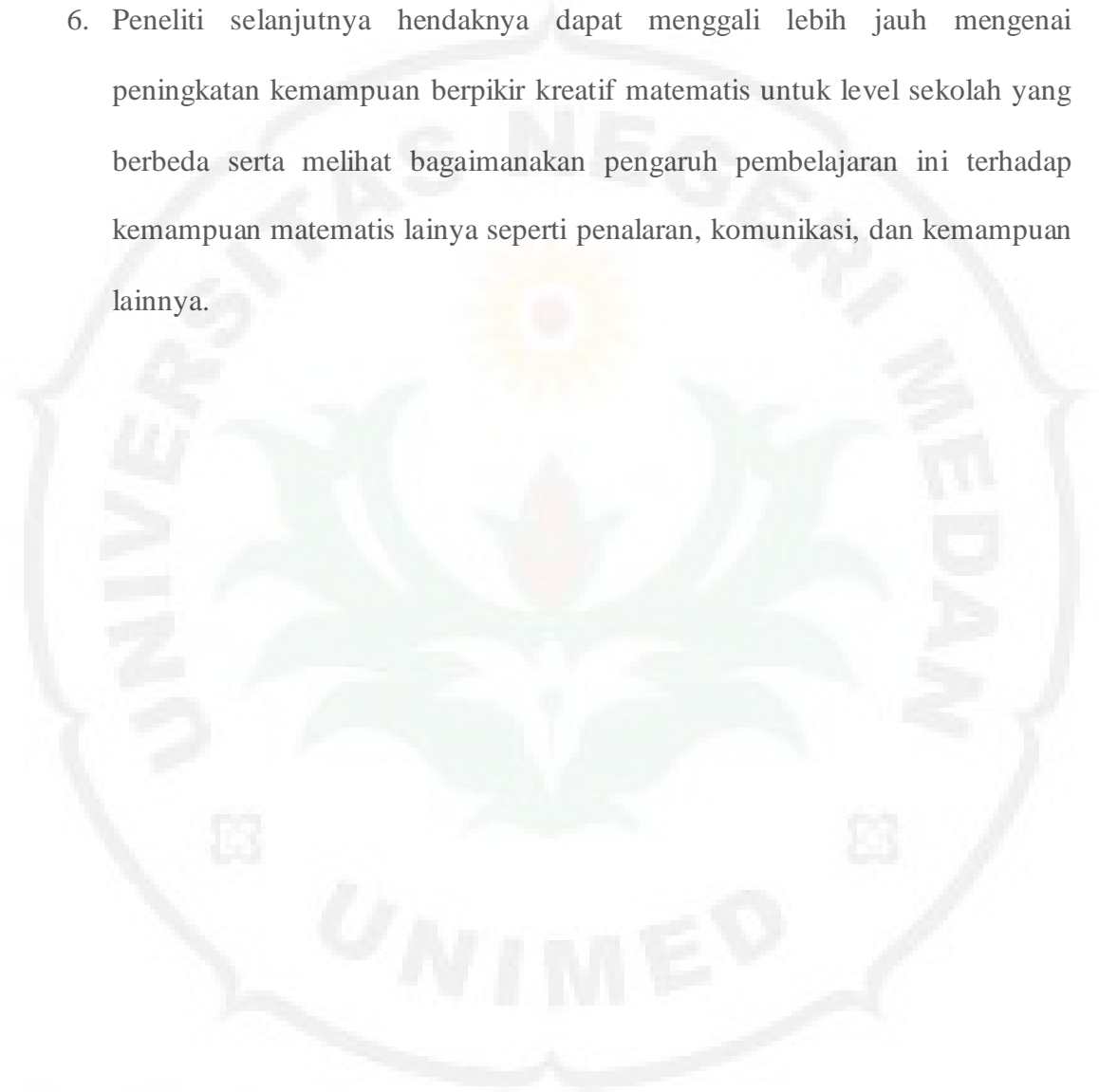
1. Secara umum pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian belajar siswa.
2. Pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* dapat diterapkan untuk siswa berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Pembelajaran ini lebih baik diterapkan pada siswa perempuan dibandingkan dengan siswa laki-laki.
3. Pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* dapat mengembangkan kemampuan proses berpikir siswa sehingga dapat membentuk kemandirian belajar siswa.
4. Pemberian pertanyaan-pertanyaan terbuka selama pembelajaran memberikan wawasan kepada siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil-hasil dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi terhadap penggunaan *open-ended* berbasis *brain-gym* dalam proses pembelajaran matematika.

1. Berdasarkan hasil temuan di lapangan ternyata aspek berpikir elaboratif merupakan aspek yang memperoleh capaian terendah. Oleh karena itu perlu adanya suatu usaha yang terencana agar nantinya siswa dapat mulai membiasakan diri untuk berpikir lebih terinci dan mendalam terhadap suatu permasalahan yang diberikan.
2. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *open-ended* berbasis *brain-gym* lebih cocok diajarkan pada siswa yang berjenis kelamin perempuan. Dengan demikian pembelajaran ini lebih baik diajarkan pada kelas yang memiliki siswa perempuan lebih banyak daripada siswa laki-laki, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
3. Agar dapat mengimplementasikan *open-ended* berbasis *brain-gym* di kelas, guru perlu mempersiapkan bahan ajar dan memperhatikan karakteristik siswa serta membuat antisipasi atas respon yang diberikan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
4. Dalam penerapan *open-ended* berbasis *brain-gym* hendaknya memperhatikan tentang penggunaan waktu dalam pembelajaran. Karena siswa diharuskan untuk membentuk kelompok serta dapat mempresentasikan hasil kerja masing-masing.
5. Lembar Aktifitas Siswa (LAS) sangat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Akan tetapi peran aktif guru masih sangat diperlukan untuk membimbing siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dan hendaknya penyusunan LAS lebih memunculkan masalah yang menantang dan menarik sehingga siswa lebih menggali pengetahuan yang telah diperolehnya.

6. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat menggali lebih jauh mengenai peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis untuk level sekolah yang berbeda serta melihat bagaimanakan pengaruh pembelajaran ini terhadap kemampuan matematis lainya seperti penalaran, komunikasi, dan kemampuan lainnnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY