

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas uji coba dan kelas implementasi. Berdasarkan frekuensi pada Kelas Uji Coba mayoritas kelas terletak pada interval <54 yaitu kategori kurang (66,70%) siswa, cukup sebanyak (33,30%). Sedangkan frekuensi pada Kelas Implementasi mayoritas kelas terletak pada interval 85-100 yaitu kategori baik sekali sebanyak 10 (83,3%) siswa, baik sebanyak 2 (16,7%) siswa. Berdasarkan frekuensi pada Kelas Implementasi mayoritas kelas terletak pada interval <54 yaitu kategori kurang (66,70%) siswa, cukup sebanyak (33,30%). Sedangkan frekuensi pada Kelas Implementasi mayoritas kelas terletak pada interval 85-100 yaitu kategori baik sekali sebanyak 10 (83,3%) siswa, baik sebanyak 2 (16,7%) siswa.
2. Pengembangan desain tugas matematis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pada Kelas Implementasi, terdapat siswa dengan kategori sangat baik yakni 10 (83,4%), sedangkan pada kategori baik yakni sebanyak 2 (16,6%). Siswa juga mampu menyelesaikan soal dengan lancar, dapat menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal, langkah yang digunakan sesuai runtut dan rinci, hasil yang

diperoleh juga tepat, subjek mampu mengembangkan dan menemukan gagasan untuk menyelesaikan soal dengan baik.

3. Perbandingan desain tugas guru dan desain tugas peneliti dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Terlihat bahwa hasil nilai statistic N-Gain adalah untuk desain tugas guru rata-rata yakni 64,58 sedangkan untuk desain tugas peneliti 90,10. Adapun untuk nilai median desain tugas guru 62,50 dan peneliti 90,625. Selanjutnya nilai minimum untuk desain tugas guru 50 dan peneliti 81,3. Kemudian untuk nilai maksimum desain guru 75 sedangkan peneliti 100,0. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas Implementasi dengan menggunakan desain tugas peneliti lebih berpengaruh dari pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas Uji Coba menggunakan desain tugas guru.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Desain tugas dapat dijadikan salah satu alternatif untuk guru agar peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi SPLDV.
2. Siswa sebaiknya harus lebih mampu meningkatkan aspek originality, karena kemampuan peserta didik untuk berinovasi atau berimajinasi dalam menciptakan sesuatu yang baru masih lemah.

3. Guru sebaiknya melakukan pembelajaran yang dapat mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif matematis dengan mendesain tugas lebih inovatif untuk memenuhi beberapa indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Bagi peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitian serupa dengan subjek penelitian yang lebih lengkap sehingga informasi yang diperoleh semakin lengkap dan memadai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

