

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Dengan memperhatikan rumusan masalah pada bab 1 serta hasil pembahasan pada BAB IV maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan soal *Open Ended* pada materi lingkaran berdasarkan pada tiap tingkat kemampuan matematika adalah sebagai berikut.

1. Siswa Berkemampuan Tinggi

Pada mensintesis ide, ide yang digunakan berdasarkan berdasarkan pada konsep pembagian sudut pusat, juring lingkaran, ukuran garis tengah sebuah lingkaran, benda berbentuk lingkaran, rumus luas, rumus keliling lingkaran, konsep persegi, dan hubungan antara jumlah lingkaran dan panjang sisi persegi. Pernah mengalami kesalahan saat menjalin atau memadukan ide yang dimiliki. Pada tahap membangun ide, memilih ide yang mudah, mencari benda berbentuk lingkaran, membuat ide yang berbeda, pertimbangan idenya cenderung bersifat *intuitif* (persaan) dan konseptual. Saat merencanakan penerapan ide cenderung lancar dan produktif memunculkan idenya, dan tidak mengalami kesulitan saat memunculkan idenya. Pada tahap menerapkan ide mampu membuat penyelesaian yang berbeda dengan ide-idenya, pernah melakukan kesalahan dan dapat memperbaiki semua kesalahannya, kecuali kesalahan konsep.

2. Siswa Berkemampuan Sedang

Pada tahap mensintesis ide, ide yang digunakan berdasarkan pada bentuk juring, rumus luas, rumus keliling, ukuran garis tengah lingkaran, ide teman, dan hasil bagi sisi persegi dengan jumlah lingkaran. Sering mengalami kesalahan saat menjalin atau memadukan ide yang dimiliki. Pada tahap membangun ide, memilih ide yang mudah, mencari bentuk gambar dan jumlah lingkaran yang diketahui, pertimbangan idenya cenderung bersifat *intuitif* (persaan) dan konseptual. Saat merencanakan penerapan ide, tidak produktif dalam memunculkan idenya. Melakukan kesalahan saat menerapkan idenya, dan tidak dapat memperbaiki kesalahannya.

3. Siswa Berkemampuan Rendah

Pada tahap mensintesis ide, ide yang digunakan berdasarkan pada ukuran garis tengah lingkaran. Mengalami kesalahan saat menjalin atau memadukan ide yang dimiliki. Pada tahap membangun ide, memilih ide yang mudah, mencari bentuk gambar yang diketahui, pertimbangan idenya cenderung bersifat *intuitif* (persaan). Saat merencanakan penerapan ide tidak produktif dalam memunculkan idenya. Melakukan kesalahan saat menerapkan ide, dan tidak dapat memperbaiki kesalahannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dengan ini diberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Sekolah

Dengan memperhatikan proses berpikir kreatif siswa diharapkan dapat dijadikan referensi untuk menambah media yang efektif serta buku pembelajaran yang bermutu yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran secara efektif. Sehingga dapat mengembangkan proses berpikir siswa yang akan berdampak pada kemampuan kreatifnya ataupun kreativitas siswa.

2. Bagi Guru Matematika

Dalam mengajar matematika, guru dapat mengembangkan proses berpikir kreatif siswa dengan menyisipkan soal matematika terbuka (*Open Ended*).

3. Bagi Siswa

Untuk mengembangkan proses berpikir kreatif siswa diharapkan lebih aktif dan lebih banyak berlatih menyelesaikan masalah-masalah matematika yang solusinya/cara menyelesaikannya lebih dari satu. Selaian itu diharapkan siswa aktif bertanya dan berdiskusi dengan guru atau teman sejawatnya mengenai kesulitan yang dialami

4. Bagi Peneliti Lain

Hendaknya penelitian ini dijadikan sebagai kajian dan pengembangan penelitian lanjutan pada tempat maupun subyek lain dengan tema yang sama atau berbeda. Dengan catatan kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini hendaknya direfleksikan untuk diperbaiki.