

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab 4 dan 5, maka didapatkan kesimpulan tingkat kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika materi lingkaran sebagai berikut.

1. Tingkat kreativitas tertinggi yang dicapai subyek yaitu Tingkat 3 (Kreatif). Tingkat ini dicapai oleh tiga subyek baik pada soal nomor 1 dan 2. Hal ini karena mereka mampu menunjukkan kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
2. Satu subyek mencapai Tingkat 1 (Kurang Kreatif) pada soal nomor 1 karena hanya mampu menunjukkan kefasihan saja.
3. Dua subyek mencapai Tingkat 0 (Tidak Kreatif), yakni subyek pertama pada soal nomor 1 maupun soal nomor 2 dan subyek kedua pada soal nomor dua, karena ia tidak mampu memenuhi satu pun dari indikator kreativitas.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran kepada sebagai berikut.

1. Bagi siswa, hendaknya lebih banyak berlatih dalam memecahkan masalah matematika baik pada materi lingkaran maupun materi yang lain. Hal ini karena memecahkan masalah dapat mengasah tingkat kreativitas siswa khususnya pada pembelajaran matematika.
2. Bagi guru, hendaknya menerapkan pendekatan memecahkan masalah karena dapat mengembangkan kreativitas siswa khususnya dalam memecahkan masalah matematika.
3. Bagi sekolah, hendaknya menerapkan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi yang dimiliki.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan memperdalam pengetahuan yang berkaitan dengan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini hendaknya diperbaiki sehingga akan diperoleh hasil yang lebih baik.