

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian dapat diambil simpulan mengenai pengaruh pendekatan *open-ended* berbantuan media *storyboard* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar. Simpulan diuraikan sebagai berikut.

- 5.1.1 Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis setelah siswa memperoleh pembelajaran dengan pendekatan *open-ended* berbantuan media *storyboard*.
- 5.1.2 Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan *open-ended* berbantuan media *storyboard* dan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, penggunaan pendekatan *open-ended* berbantuan media *storyboard* cukup memberikan pengaruh dan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dengan diberikan permasalahan terbuka, siswa mempunyai kesempatan dalam menemukan berbagai jawaban bermakna secara mandiri. Salah satu manfaat dari penerapan *open-ended* yaitu siswa dapat mempunyai kesempatan yang luas dalam memanfaatkan kemampuan dan keterampilan. Selain itu, karena kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, pendekatan *open-ended* dengan berbantuan media *storyboard* dapat dijadikan solusi untuk memudahkan individu (khususnya pada usia sekolah dasar yang masih membutuhkan visualisasi tertentu dalam belajar) dalam memahami masalah yang memuat ide kreatif.

5.3 Rekomendasi

- 5.3.1 Guru dapat menerapkan pendekatan *open-ended* berbantuan media *storyboard* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Namun dalam pelaksanaan pendekatan *open-ended* berbantuan media *storyboard*, guru harus mampu menstimulus siswa untuk dapat menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide secara kreatif.

- 5.3.2 Pembelajaran dengan pendekatan *open-ended* berbantuan media *storyboard* membutuhkan waktu yang cukup lama, dikarenakan untuk menghasilkan banyak jawaban dan strategi membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Disarankan agar guru dapat mengelola waktu yang dialokasikan dengan strategi yang tepat sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.
- 5.3.3 Media *storyboard* sebaiknya diimplementasikan secara digital, dengan begitu dapat mengefisienkan usaha dan biaya tertentu. Selain itu juga, teknologi digital sangat diperlukan saat ini sehingga pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan tepat guna.
- 5.3.4 Peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian sejenis dapat melakukannya dengan meninjau variabel lain dan mengambil wilayah generalisasi yang lebih luas guna mengembangkan ilmu pendidikan khususnya untuk cakupan sekolah dasar.