

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan pada kelas VII di salah satu sekolah di Kota Tangerang tahun ajaran 2016/2017 pada pokok bahasan segiempat. Berdasarkan analisis data, temuan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut.

1. Tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis yang signifikan antara siswa yang belajar melalui pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Cabri II plus* dengan siswa yang belajar melalui pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Geometer's Sketchpad*.
2. Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis yang signifikan antara siswa yang memiliki *adversity quotient climbers*, *campers* dan *quitters* pada siswa yang memperoleh pembelajaran *open ended* berbantuan *Cabri II plus*.
3. Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis yang signifikan antara siswa yang memiliki *adversity quotient climbers*, *campers* dan *quitters* pada siswa yang memperoleh pembelajaran *open ended* berbantuan *Geometer's Sketchpad*.
4. Terdapat pengaruh interaksi antara pendekatan pembelajaran (*open-ended* berbantuan *Cabri II plus* dan *open-ended* berbantuan *Geometer's Sketchpad*) dengan *adversity quotient (climbers, campers dan quitters)* terhadap pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

#### B. Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian maka penulis mengemukakan beberapa saran berikut.

1. Teoritis

- a. Hasil penelitian diperoleh tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis yang signifikan antara siswa yang belajar melalui pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Cabri II plus* dengan siswa yang belajar melalui pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Geometer's Sketchpad*. Hal ini diduga karena jumlah sesi pembelajaran dalam penelitian ini banyak (8 kali pertemuan) yang menyebabkan kedua kelompok kelas *familiar* dengan pendekatan pembelajaran tersebut sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kedua kelas eksperimen relatif sama. Untuk menjawab dugaan tersebut, perlu dilakukan penelitian serupa dengan waktu pelaksanaan pembelajaran yang lebih singkat (2-3 kali pertemuan).
- b. Pada penelitian ini hanya dibahas secara kuantitatif, alangkah lebih baik jika peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian seperti mengkaji lebih dalam faktor-faktor yang menyebabkan daya juang siswa rendah serta bagaimana memotivasi siswa agar memiliki daya juang yang tinggi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
- c. Pada penelitian ini hanya mengukur satu variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis. Maka alangkah lebih baik jika peneliti selanjutnya mengukur lebih dari satu variabel pada penelitian selanjutnya.
- d. Bahasan yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya pada jenjang SMP kelas VII dan materi bangun datar segiempat sehingga perlu dilakukan penelitian yang serupa pada tingkat dan bahasan yang berbeda.

## 2. Praktis

- a. Pencapaian skor rerata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sudah melebihi 50 persen dari skor maksimal ideal, maka pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Cabri II plus* dan pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Geometer's Sketchpad* dapat dijadikan model pembelajaran alternatif di kelas untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
- b. Guru hendaknya mulai beralih dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis komputer, terutama penggunaan *software*. Selain dapat

Dita Wahyuni, 2017

**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP DITINJAU DARI AD VERSITY QUOTIENT MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN OPEN-ENDED BERBANTUAN CABRI II PLUS DAN GEOMETER'S SKETCHPAD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memudahkan visualisasi, siswa juga perlu diperkenalkan teknologi agar dapat mengikuti perkembangan jaman pada era globalisasi ini.

- c. Bagi guru yang hendak menerapkan pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Cabri II* dan pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Geometer's Sketchpad*, sebaiknya menyusun pengaturan waktu yang seefisien mungkin agar proses pembelajaran sesuai dengan rencana. Karena pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Cabri II* dan pendekatan pembelajaran *open-ended* berbantuan *Geometer's Sketchpad* pada dasarnya membutuhkan waktu yang cukup banyak karena selain siswa harus menemukan sendiri konsep serta cara belajarnya, siswa juga harus membiasakan diri belajar dengan media yang dalam hal ini adalah komputer dengan media perangkat lunak (*software*) yakni *Cabri II plus* maupun *Geometer's Sketchpad*.
- d. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan positif bagi siswa dan guru bahwa adanya *adversity quotient* yang dimiliki seseorang dapat membantunya menghadapi kesulitan-kesulitan serta dapat membuat seseorang menjadi lebih tangguh dalam menghadapi masalah atau kesulitan yang dihadapi, baik dalam hal mencapai prestasi belajar yang lebih baik maupun dalam hal menghadapi kesulitan dalam kehidupan dan pada dunia kerja kelak.