

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran generatif lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan pembelajaran generatif termasuk kategori level rendah.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran generatif lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang memperoleh pembelajaran generatif termasuk kategori level sedang.
3. Pencapaian *self-efficacy* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran generatif lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan pencapaian *self-efficacy* matematis yang memperoleh pembelajaran generatif termasuk kategori level sedang.
4. Peningkatan *self-efficacy* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran generatif lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan peningkatan *self-efficacy* matematis dengan menggunakan pembelajaran generatif termasuk kategori level rendah.
5. Pencapaian *soft skills* siswa yang memperoleh pembelajaran generatif lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan pencapaian *soft skills* siswa yang menggunakan pembelajaran generatif termasuk kategori level sedang.
6. Peningkatan *soft skills* siswa yang memperoleh pembelajaran generatif lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Secara

keseluruhan peningkatan *soft skills* siswa yang memperoleh pembelajaran generatif termasuk kategori level rendah.

7. Terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran dan level sekolah (tinggi, sedang, rendah) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP.
8. Tidak terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran dan level sekolah (tinggi, sedang, rendah) terhadap peningkatan *self-efficacy* matematis siswa SMP.
9. Tidak terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran dan level sekolah (tinggi, sedang, rendah) terhadap peningkatan *soft skills* siswa SMP.
10. Tidak terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-efficacy* matematis siswa SMP.
11. Tidak terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan *soft skills* siswa SMP.
12. Terdapat korelasi antara *self-efficacy* matematis dan *soft skills* siswa SMP.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan beberapa kesimpulan di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran generatif yang merupakan salah satu model pembelajaran telah berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis, di mana hasil pengolahan data menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran generatif lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Demikian pula dengan skor pencapaian kemampuan *self-efficacy* matematis, dan *soft skills* siswa yang memperoleh pembelajaran generatif terlihat lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Berikut ini dikemukakan beberapa implikasi dari penelitian tersebut, yakni:

1. Pembelajaran generatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran matematika dalam meningkatkan KBKM pada siswa SMP di kota Yogyakarta.

2. Pembelajaran generatif dapat diterapkan pada semua level sekolah (tinggi, sedang, dan rendah) dan pada kategori KAM tinggi, serta dapat mendorong tumbuhnya *self-efficacy* matematis, dan *soft skills* siswa khususnya pada level sekolah sedang dan rendah.
3. Penggunaan pembelajaran generatif memberikan nuansa baru, yaitu melatih siswa mengungkapkan gagasannya terhadap matematika, menghargai gagasan orang lain, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri, sehingga tercipta suasana pembelajaran lebih kondusif, meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa, serta pembelajaran lebih berpusat pada siswa.
4. Proses pembelajaran generatif lebih mengedepankan pembelajaran bagaimana siswa menjadi kreatif, berani mengajukan pendapat atau saran, menghargai pendapat orang lain, serta mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.
5. Pada pembelajaran generatif dilakukan juga diskusi kelompok dan disajikan hasil kerja kelompok (diskusi kelas), sehingga mampu menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat, saling berbagi ide atau gagasan, selain itu juga dapat menumbuhkan rasa keberanian siswa untuk mengemukakan pendapatnya, berkomunikasi dengan efektif antara siswa dengan siswa, maupun antara siswa dengan guru, dan tumbuh rasa percaya diri, sehingga *soft skills* siswa dapat berkembang.
6. Dalam proses pembelajaran generatif, peran guru sebagai motivator, fasilitator dan mediator, sehingga lebih mudah memahami kesulitan siswa dalam mempelajari bahan ajar, serta dapat mengetahui kesulitan apa yang siswa alami dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari hasil temuan penelitian ini, maka dikemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran generatif hendaknya dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran matematika bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP di Kota Yogyakarta.
2. Pembelajaran generatif hendaknya diterapkan pada semua level sekolah (tinggi, sedang, dan rendah) dan pada kategori KAM tinggi, serta dapat mendorong tumbuhnya *self-efficacy* matematis, dan *soft skills* siswa SMP, khususnya pada level sekolah sedang dan rendah.
3. Dalam mengimplementasikan pembelajaran generatif di kelas, guru hendaknya menyusun bahan ajar berupa masalah yang terbuka (*open-ended*), menantang dan memicu timbulnya konflik kognitif sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, guru dapat mengetahui karakteristik pembelajaran generatif sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik, dan memberikan hasil yang optimal.
4. Penelitian ini hanya terbatas pada dua pokok bahasan, yaitu Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), Teorema Pythagoras, dan kemampuan berpikir kreatif matematis, *self-efficacy* matematis (SE), dan *soft skills* (SS) siswa SMP, korelasi antara KBKM dan *Self-efficacy* matematis (SE), korelasi antara KBKM dengan *Soft skills* (SS) siswa, serta korelasi antara *self-efficacy matematis* (SE) dan *soft skills* (SS) siswa. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti lain untuk menggunakan model pembelajaran generatif dengan pokok bahasan dan peningkatan kemampuan matematika lain.
5. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran generatif sebagai alternatif pembelajaran dalam upaya pencapaian dan peningkatan *soft skills* siswa kelas VIII SMP.
6. Sekolah atau pengembang pendidikan perlu memperhatikan keseimbangan pengembangan kemampuan berpikir kreatif sebagai ranah kognitif, *self-efficacy* matematis, dan *soft skills* siswa sebagai ranah afektif. Sehingga, untuk perilaku siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran tidak hanya

menggunakan rasio, tetapi perlu melibatkan rasa percaya diri siswa dalam berbagai pemecahan masalah matematis, dan kemampuan *soft skills* siswa.

7. Guna mempermudah munculnya *self-efficacy* matematis siswa serta mendorong aktivitas siswa dalam proses penyelesaian masalah sebaiknya guru memberikan masalah yang menantang dan bersifat *open-ended*, membantu siswa mengatur waktu, mendorong siswa untuk mengontrol emosi dan tidak mudah panik ketika menyelesaikan tugas atau menghadapi kesulitan. Hal ini dimaksudkan agar lebih mempertajam rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran matematika.
8. Guna mempermudah munculnya aspek-aspek *soft skills* siswa dalam pembelajaran matematika guru perlu memilih metode/strategi yang tepat, memberikan pelatihan, dan waktu yang cukup sehingga mendorong tumbuhnya *soft skills* siswa dalam pembelajaran matematika yang lebih optimal.
9. Fokus penelitian ini hanya pada aspek berpikir kreatif, *self-efficacy*, dan *soft skills* siswa, serta korelasi antara KBKM dan *self-efficacy* matematis, korelasi antara KBKM dan *soft skills* siswa, korelasi antara *self-efficacy* matematis dan *soft skills* siswa SMP. Oleh karena itu kepada peneliti lain mengkaji lebih lanjut tentang korelasi antara KBKM dan gabungan SE dan SS siswa SMA atau mahasiswa serta meneliti faktor-faktor penyebabnya.