

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP baik itu siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik yang memiliki *self-efficacy* tinggi, sedang, dan rendah dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Secara keseluruhan berdasarkan tabel 3.3 diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori dan kinestetik dengan *self-efficacy* tinggi dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel tergolong “sangat kreatif”, “cukup kreatif”, dan “kurang kreatif”. Pada indikator *fluency*, siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik dengan *self-efficacy* yang tinggi dapat membuat beberapa pertanyaan dari situasi yang diberikan kemudian mampu menjawab pertanyaan yang telah mereka buat tersebut. Pada indikator *flexibility*, siswa cenderung mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan menggunakan lebih dari satu cara. Pada indikator *originality*, siswa cenderung mampu membuat soal cerita yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel akan tetapi soal tersebut belum mampu dikatakan unik karena tidak berbeda dengan tipikal soal siswa lainnya. Pada indikator *elaboration*, siswa dapat menemukan hasil penjualan dari masalah setelah melengkapi informasi-informasi yang kurang.
2. Secara keseluruhan berdasarkan tabel 3.3 diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori dan kinestetik dengan *self-efficacy* sedang dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel tergolong “sangat kreatif”, “cukup kreatif”, “kurang kreatif”, dan “tidak kreatif”. Pada indikator *fluency*, siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik dengan *self-efficacy* yang sedang dapat membuat beberapa pertanyaan dari situasi yang diberikan kemudian mampu menjawab pertanyaan yang telah mereka buat tersebut. Pada indikator *flexibility*, siswa cenderung mampu menyelesaikan permasalahan

yang diberikan dengan menggunakan lebih dari satu cara. Pada indikator *originality*, siswa tidak mampu membuat soal cerita yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel. Pada indikator *elaboration*, siswa cenderung tidak dapat menemukan hasil penjualan dari masalah yang diberikan.

3. Secara keseluruhan berdasarkan tabel 3.3 diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori dengan *self-efficacy* rendah dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel tergolong “tidak kreatif”. Pada indikator *fluency*, siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori dengan *self-efficacy* yang rendah tidak dapat membuat beberapa pertanyaan dari situasi yang diberikan. Pada indikator *flexibility*, siswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan menggunakan lebih dari satu cara. Pada indikator *originality*, siswa tidak mampu membuat soal cerita yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel. Pada indikator *elaboration*, siswa tidak dapat menemukan hasil penjualan dari masalah yang diberikan.

5.2 Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP baik itu siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel adalah berbeda-beda. Kemampuan berpikir kreatif matematis tidak selalu sebanding dengan *self-efficacy* tinggi, sedang, dan rendah yang dimiliki siswa. Kategori kemampuan berpikir kreatif matematis yang ditemukan dalam siswa tidak selalu sama, ada siswa yang tergolong sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan telah memberi warna baru terhadap penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis, yaitu menjelaskan temuan baru tentang kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel ditinjau dari gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) dan *self-efficacy* (tinggi, sedang, dan rendah). Dengan mengetahui hasil kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang ditinjau dari gaya belajar dan *self-efficacy* tersebut, hal ini dapat menjadi acuan bagi para peneliti selanjutnya, guru, serta pengguna hasil penelitian ini untuk

melakukan penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis serta memberikan soal-soal atau masalah-masalah tentang indikator berpikir kreatif. Penelitian ini juga dapat membantu guru untuk lebih mengetahui mengenai keberagaman gaya belajar siswa dalam kelas sehingga guru bisa menyiapkan model pembelajaran yang beragam yang dapat membantu siswa untuk fokus sesuai dengan gaya belajarnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran untuk peneliti selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Jika ingin memilih variabel yang sama dengan penelitian ini sebaiknya agar dapat memilih subjek lebih dari satu atau proposional untuk setiap kategori dalam penelitian. Selain itu juga untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan materi yang lebih luas selain materi sistem persamaan linear dua variabel.
2. Penelitian selanjutnya lebih baik melihat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tidak hanya dari kemampuan siswa menjawab permasalahan berdasarkan indikator berpikir kreatif pada hasil tes dan wawancara subjek terpilih, tetapi dapat dilihat dari berbagai hal lain seperti angket berpikir kreatif siswa, atau wawancara seluruh subjek.
3. Kepada guru, agar lebih sering memberikan berbagai macam soal-soal dan latihan terkait kemampuan berpikir kreatif agar siswa dapat terlatih dan dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis.