**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika materi peluang pada tahap persiapan.
2. siswa *climber* memahami masalah yang diberikan dalam waktu yang relatif singkat. Siswa mampu menyampaikan informasi yang diperoleh dengan menggunakan bahasa sendiri. Tak hanya itu, siswa menyebutkan hal – hal diketahui dan ditanyakan secara detail dan jelas.
3. siswa *camper* memahami masalah yang diberikan dalam waktu yang cukup singkat. Siswa menyebutkan hal – hal diketahui dan ditanyakan secara jelas dengan menggunakan bahasa sendiri.
4. siswa *quitter* memahami masalah yang diberikan dengan baik, namun dalam memahami masalah siswa membutuhkan waktu yang relatif lama dibandingkan siswa *camper* dan *climber.* Pada saat menyampaikan informasi dari masalah yang disajikan, siswa *quitter* masih menggunakan bahasa soal. Siswa *quitter* juga menyebutkan hal-

– hal yang diketahui dan ditanyakan dengan singkat dan kurang lengkap.

1. Proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika materi peluang pada tahap inkubasi.
2. Siswa *climber* melakukan aktivitas merenung dan memberikan coretan penting pada kertas kosong. Siswa berusaha mengingat soal – soal yang dikerjakannnya dan rumus – rumus yang relevan untuk diterapkan.
3. Siswa *camper* melakukan aktivitas merenung dan memberikan coretan penting pada kertas kosong. Sesekali siswa *camper* memainkan pulpennya saat TPMM. Siswa berusaha memikirkan masalah yang serupa yang pernah dijumpainya dan mengaitkan soalnya pada TPMM.
4. Siswa *quitter* melakukan aktivitas merenung, namun dalam perenungannya tidak terlalu berarti. Waktu pengerjaan TPMM lebih banyak digunakan untuk melamun dan tiduran oleh siswa.
5. Proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika materi peluang pada tahap iluminasi.
6. Siswa *climber* memunculkan ide dengan mengaitkan berbagai konsep antara lain peluang, kombinasi, dan aturan pencacahan. Langkah kerja berserta alasan dijelaskan oleh siswa secara terinci. Hal ini membuktikan bahwa siswa mengalami *insight* (pemahaman yang mendalam). Ide yang tepikirkan oleh siswa diperoleh dari mengingat soal – soal yang pernah dikerjakannya dan penjelasan guru di kelas.
7. Siswa *camper* memunculkan ide dengan mengaitkan berbagai konsep antara lain peluang, dan aturan pencacahan. Langkah kerja berserta alasan dijelaskan oleh siswa secara singkat.
8. Siswa *quitter* hanya terfokus pada satu konsep dalam menyelesaikan masalah. Siswa tidak mengaitkan konsep peluang dengan konsep lainnya. Ide yang diperoleh siswa *quitter* berasal dari orang lain ataukah terlintas langsung dalam pikiran siswa. Siswa *quitter* sulit untuk memberikan alasan yang jelas di setiap langkah kerjanya dikarenakan kurangnya pemahaman siswa *quitter* tentang materi peluang.
9. Proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika materi peluang pada tahap iluminasi.
10. Siswa *climber* menguji kebenaran jawaban dengan cara membaca kembali soal dan mencocokkannya dengan jawaban yang diberikan siswa. Siswa memberikan jawaban yang tepat untuk ketiga soal pada TPMM. Selain itu, siswa *climber* memberikan alternatif lain dalam menentukan nilai n(A) dan n(S) di soal kedua, yaitu menggunakan cara kombinasi.
11. Siswa *camper* menguji kebenaran jawaban dengan cara membaca kembali soal dan melakukan perhitungan ulang hingga diperoleh siswa keliru dalam menentukan nilai n(S) pada soal pertama.
12. siswa *quitter* salah dalam menentukan hasil peluang di setiap nomer. Siswa *quitter* juga belum menyadari secara keseluruhan di mana letak kekeliruannya. Siswa cenderung menghindar ketika diminta untuk mencari jawaban yang lebih tepat.
13. Perbandingan di setiap tahapan pada ketiga tipe subjek, yaitu : (1) tahap persiapan, subjek *climber* dan *camper* mampu menyampaikan informasi dengan bahasa sendiri, sedangkan subjek *quitter* masih menggunakan bahasa soal; (2) tahap inkubasi, subjek *quitter* melakukan aktivitas merenung / berdiam diri sejenak lebih lama dibandingkan subjek *climber* dan *camper;* (3) tahap iluminasi, subjek *quitter* hanya fokus pada satu konsep saja dan tidak mengaitkannya dengan konsep lain, sedangkan subjek *climber* dan *camper* yang senantiasa mengaitkan antar konsep peluang, kombinasi, dan aturan pencacahan. Selain itu, subjek *quitter* memiliki ide hanya sebatas menduga atau terlintas dalam pikiran tanpa mengingat pelajaran atau rumus – rumus peluang seperti yang dilakukan subjek *climber* dan *camper;* dan (d) tahap verifikasi, subjek *climber, camper,* dan *quitter* melakukan pengujian kebenaran jawaban dengan cara membaca kembali soal dan jawabannya dengan seksama serta melakukan perhitungan ulang.
14. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan, maka disarankan hal – hal sebagai berikut :

1. Bagi siswa, diharapkn menjadi sumber informasi seberapa jauh proses berpikir kreatif yang mereka miliki. Dengan begitu siswa akan termotivasi untuk terbiasa dalam mengerjakan soal – soal pemecahan masalah dengan tujuan untuk meningkatkan proses berpikir kreatif siswa.
2. Bagi guru, diharapkan memperhatikan proses berpikir kreatif yang dimiliki siswa sehingga mampu mengembangkan model, pendekatan, metode, maupun strategi pembelajaran yang menunjang terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas karena dapat mengungkap proses berpikir kreatif siswa.
3. Bagi penelitian yang relevan, agar melakukan penelitian mengenai proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika dengan materi dan subjek yang lebih kompleks ataukah dengan mengganti peninjauan lainnya seperti kemampuan prasyarat, gaya kognitif, tipe peralihan *Adversity Quotient* dan lain – lain.