

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Subjek Kemampuan Representasi Matematis Rendah

Proses berpikir kreatif subjek ditinjau dari kemampuan representasi matematis rendah pada masalah realistik melalui empat tahap yaitu, persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Pada tahap persiapan, subjek rendah sudah mengalami kendala. Subjek mampu mengidentifikasi apa yang diketahui tetapi kesulitan mengidentifikasi apa yang ditanyakan dari soal. Pada tahap inkubasi, subjek mengalami kesulitan dalam memahami soal untuk menghasilkan ide berpikir kreatifnya baik itu kelancaran (*Fluency*), keluwesan (*Flexibility*), dan kebaruan (*Originality*). Selain itu pada tahap inkubasi subjek kesulitan dalam membuat dan menggunakan representasi matematis baik tabel, simbol perbandingan, dan verbal.. Subjek tidak mampu memenuhi indikator berpikir kreatif kelancaran (*Fluency*), keluwesan (*Flexibility*), dan kebaruan (*Originality*). Pada tahap inkubasi subjek sudah mampu menghasilkan ide untuk menyelesaikan soal dari hasil berpikirnya dengan membaca soal kembali sebanyak 3 kali. Pada tahap iluminasi, subjek menuliskan idenya tetapi ide yang dituliskan kurang tepat. Pada tahap verifikasi, subjek tidak melaluinya dengan baik subjek langsung

melanjutkan ke soal berikutnya. Hal ini disebabkan subjek terburu-buru dan sudah tidak paham dengan maksud soal.

2. Subjek Kemampuan Representasi Matematis Sedang

Proses berpikir kreatif subjek ditinjau dari kemampuan representasi matematis sedang pada masalah realistik melalui empat tahap. Pada tahap persiapan, subjek memahami soal dengan baik dan benar, subjek mampu mengidentifikasi soal dengan tepat seperti mengidentifikasi apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal. Pada tahap inkubasi subjek mengalami keterbatasan saat menghasilkan ide berpikir kreatif kelancaran (*Fluency*), keluwesan (*Flexibility*), dan kebaruan (*Originality*). Pada tahap inkubasi subjek mengalami kendala saat membuat representasi tabel dan verbal. Pada tahap inkubasi subjek sudah menemukan ide untuk menghasilkan ide berpikir kreatif dan representasi matematis yang sesuai dengan sebelumnya membaca soal kembali sebanyak 2 kali. Pada tahap iluminasi, subjek mampu menuliskan ide berpikir kreatifnya, namun untuk soal nomor 1 ide berpikir kreatif kelancaran (*Fluency*) yang dihasilkan dan tabel yang dibuat kurang sesuai. Untuk soal nomor 3 terdapat kendala saat menghitung persen diskon. Pada tahap verifikasi, subjek melaluinya dengan baik subjek membaca kembali hasil jawabannya dan ada beberapa soal yang dilakukan perhitungan kembali.

3. Subjek Kemampuan Representasi Matematis Tinggi

Proses berpikir kreatif ditinjau dari kemampuan representasi matematis tinggi pada masalah realistik melalui empat tahap. Pada tahap

persiapan, subjek tinggi melaluinya dengan baik. Subjek mampu memahami soal dengan baik dan benar. Subjek mampu mengidentifikasi soal dengan tepat. Pada tahap inkubasi, subjek mengalami kendala saat menghasilkan ide berpikir kreatif kelancaran (*Fluency*), kebaruan (*Originality*) dan membuat ekspresi perbandingan, juga membuat permasalahan baru dengan bahasanya sendiri. Namun pada tahap inkubasi, subjek mampu menghasilkan ide berpikir kreatif dan representasi matematis yang sesuai dari hasil berpikirnya dengan sebelumnya subjek membaca soal satu kali lagi secara pelan-pelan dan teliti. Pada tahap iluminasi, subjek mampu menuliskan ide berpikir kreatif dengan tepat. Pada tahap verifikasi, subjek melaluinya dengan baik. Subjek mampu membaca kembali jawaban dan melakukan perhitungan kembali pada semua soal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis proses berpikir kreatif siswa ditinjau dari kemampuan representasi matematis pada masalah realistik peneliti memberikan beberapa hal penting sebagai saran:

1. Bagi guru matematika
 - a. Guru dapat memberikan perhatian khusus kepada siswa yang mengalami kendala dalam kemampuan representasi matematis dan proses berpikir kreatif. Siswa dapat diberikan tutor secara individu dengan memberikan penjelasan yang lebih rinci, memberikan contoh yang konkret, dan memecahkan permasalahan bersama siswa.

- b. Guru dapat memberikan strategi yang tepat guna meningkatkan kemampuan representasi matematis dan proses berpikir kreatif siswa. Sehingga siswa tidak kesulitan saat dihadapkan dengan permasalahan yang berkaitan dengan kedua hal tersebut. Contohnya guru dapat menggunakan alat-alat visual seperti diagram, grafik, atau alat manipulatif matematika. Guru dapat memandu siswa menganalisis suatu permasalahan dan cara merepresentasikannya. Guru dapat mengadakan diskusi kelompok untuk membantu siswa menjelaskan sejauh mana pemahaman mereka terhadap konsep yang dipelajari.
 - c. Guru dapat memberikan soal-soal latihan yang lebih menuntun kemampuan representasi matematis dan berpikir kreatif. Seperti pemberian soal-soal *open ended*. Siswa dituntun untuk mengajukan pertanyaan terbuka dan memikirkan solusinya.
2. Bagi peneliti lanjutan
- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan peneliti selanjutnya dengan objek penelitian analisis proses berpikir kreatif ditinjau dari kemampuan representasi matematis pada masalah realistik secara maksimal untuk memperoleh hasil penelitian yang maksimal.
 - b. Dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan analisis proses berpikir kreatif siswa ditinjau dari kemampuan matematika lain seperti komunikasi matematis dan penalaran matematis. Selain itu peneliti lanjutan juga dapat mengkaji proses berpikir kreatif siswa secara

lebih mendalam seperti dengan menggunakan strategi pembelajaran tertentu.