BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kreativitas SSP (Subjek Siswa Perempuan) dalam menyelesaikan masalah luas lingkaran

Kreativitas SSP dalam menyelesaikan masalah luas lingkaran pada soal nomer 1 TPM 1 dan TPM 2 yakni meliputi indikator kefasihan saja. Sedangkan kreativitas SSP dalam menyelesaikan masalah luas lingkaran pada soal nomer 2 TPM 1 dan TPM 2 juga meliputi indikator yang sama dengan soal nomor 1, yaitu kefasihan saja. Oleh sebab itu, sebagaimana yang telah ditentukan pada bab III bahwa kreativitas tersebut dapat digolongkan pada beberapa tingkatan. Sedangkan untuk indikator kefasihan tergolong pada tingkatan kreativitas dalam menyelesaikan masalahnya kurang kreatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa SSP tersebut kurang kreatif.

2. Kreativitas SSL (Subjek Siswa Laki-laki) dalam menyelesaikan masalah luas lingkaran

Kreativitas SSL dalam menyelesaikan masalah luas lingkaran pada soal nomer 1 TPM 1 dan TPM 2 yakni meliputi indikator kefasihan dan kefleksibelan. Sedangkan kreativitas SSL dalam menyelesaikan masalah luas lingkaran pada soal nomer 2 TPM 1 dan TPM 2 juga sama-sama meliputi indikator kefasihan dan kefleksibelan. Oleh karena itu, sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab III bahwa kreativitas tersebut

tergolong atas beberapa tingkatan. Sedangkan untuk indikator kefasihan dan kefleksibelan tergolong pada tingkatan kreativitas menyelesaikan masalah yang cukup kreatif. Hal demikian dapat disimpulkan bahwa SSL tersebut cukup kreatif dalam menyelesaikan masalah luas lingkaran.

B. Saran

Penelitian ini membahas tentang kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Oleh karena itu, diharapkan untuk siswa, guru dan pihak sekolah dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar meliputi indikator kreativitas. Indikator-indikator tersebut meliputi indikator kefasihan, kefleksibelan serta kebaruan. Hal ini dilakukan agar selain untuk melatih wawasan bagi siswa lebih luas juga dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika lebih kreatif. Selain itu, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian tentang kreativitas misalkan dalam segi afektif dalam menyelesaikan masalah matematika.

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN STKIP PGRI YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN SUMENEP PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA