

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata sebesar 59,60 dengan kategori rendah.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran STEAM memiliki rata-rata sebesar 70,00 dengan kategori sedang.
3. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran STEAM.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang mana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran STEAM lebih tinggi dari pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan beberapa hasil penelitian, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada para guru, siswa, dan peneliti selanjutnya dengan menyediakan solusi serta mengajak siswa untuk menghadapi permasalahan matematika menggunakan pendekatan yang inovatif. Harapannya, penelitian ini juga dapat menginspirasi untuk mencari ide-ide relevan sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terus ditingkatkan.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan arahan kepada siswa dan guru untuk lebih sering berlatih menyelesaikan soal matematika dengan pendekatan yang berbeda. Siswa diharapkan tidak hanya menghafal penyelesaian, tetapi juga memahami konsep-konsep yang mendasari. Para guru juga diharapkan aktif mengajak siswa berlatih dengan memberikan beragam jenis soal yang memungkinkan pemecahan masalah dengan bermacam-macam cara.
3. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi penting bagi penelitian lanjutan. Keterbatasan sampel dalam penelitian ini menunjukkan perlunya uji coba lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar pada penelitian mendatang.