

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa setelah pembelajaran sistem saraf dengan *Quantum Learning* diperoleh nilai persentase berpikir lancar (*fluency*) sebesar 83,34%, berpikir merinci (*elaboration*) sebesar 72,92%, berpikir asli (*originality*) sebesar 68,75%, dan berpikir luwes (*fleksibility*) sebesar 66,67%. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sistem saraf dengan *Quantum Learning* adalah 72,92%, termasuk dalam kategori **baik**. Rata-rata persentase penguasaan konsep siswa pada pembelajaran sistem saraf dengan *Quantum Learning* sebesar 72,08%, termasuk dalam kategori **baik**. Kemampuan Berpikir Kreatif yang diperoleh ternyata ditunjang oleh kemampuan penguasaan konsep siswa. Berdasarkan angket siswa, diketahui bahwa secara keseluruhan siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran dengan *Quantum Learning*.

B. Rekomendasi

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan baik bagi guru sebagai tenaga pengajar maupun bagi peneliti lain dalam menilai kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Mengingat bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang harus dikembangkan siswa, maka akan lebih baik apabila seorang tenaga pengajar lebih memperhatikan hal yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan teknik-teknik pembelajaran yang lebih dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, diantaranya:

- a. Guru dapat mengupayakan agar kegiatan belajar yang diberikan kepada siswa dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa misalnya kegiatan memecahkan masalah, sumbangsaran, dan penganalogian pribadi.
- b. Guru berusaha menciptakan suasana yang dapat menunjang kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran dengan *Quantum Learning* dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
- c. Guru membiasakan siswa melakukan hal-hal yang termasuk dalam kemampuan berpikir kreatif, seperti membiasakan siswa berpikir luwes dari suatu masalah yang terdapat dalam wacana.

2. Bagi Penelitian Lain

- a. Bagi peneliti lainnya yang tertarik dalam penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif, dapat meneliti pengaruh teknik pembelajaran yang sama dalam materi yang berbeda dan pada jenjang yang berbeda bagi kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut untuk dijadikan referensi bagi tenaga pengajar dalam menentukan metode yang cocok dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

- b. Jika pembelajaran dengan *Quantum Learning* dilaksanakan di sekolah yang tidak terbiasa menggunakan metode ini, maka dibutuhkan banyak perencanaan untuk mempersiapkan aspek-aspek yang terdapat dalam *Quantum Learning*.
- c. Dapat menggunakan instrumen lain yang dapat menggali kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa, misalnya dengan menggunakan lembar observasi. Bagi peneliti yang berminat menggunakan *mind map* sebagai alat untuk menjangkau kemampuan berpikir kreatif, disarankan siswa mengetahui *mind map* dan melakukan latihan membuat *mind map* agar mendapatkan hasil yang baik.
- d. Selain itu, peneliti yang berminat menggunakan metode pembelajaran yang sama dapat diteliti aspek lain selain berpikir kreatif misalnya kemampuan komunikasi siswa.