

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran quantum berbantuan permainan CCTP pada pembelajaran IPA khususnya materi dampak siklus air dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VA. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil postes siswa yakni 73,67 dalam rentang 1-100 dengan rata-rata kemampuan awal siswa adalah 50,03. Pembelajaran quantum berbantuan permainan CCTP ini memberikan pengaruh sebesar 32,7% terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif tersebut disebabkan karena adanya pembelajaran yang dirancang dengan baik dan menyenangkan, serta melibatkan peran aktif siswa secara langsung melalui kegiatan permainan yang diciptakan oleh guru dengan memperhatikan segala aspek yang diperlukan mulai dari prinsip pembelajaran IPA serta karakteristik siswa itu sendiri. Pembelajaran quantum berbantuan permainan CCTP ini juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VA karena dalam pelaksanaannya terdapat peran guru yang telah melaksanakan pembelajaran dengan perencanaan dan pelaksanaan yang baik. Permainan CCTP mampu memfasilitasi siswa agar senantiasa terlibat aktif dalam pembelajaran. Adanya partisipasi aktif tersebutlah yang mampu menjadi sarana untuk siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kreatifnya.
- 2) Pembelajaran quantum berbantuan *mind mapping game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VC. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil postes siswa yakni 67,9 dalam rentang 1-100 dengan rata-rata kemampuan awal siswa adalah 43,37. Pembelajaran quantum berbantuan *mind mapping game* ini memberikan pengaruh sebesar 31,9% terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peningkatan ini terjadi karena *mind mapping game* merupakan salahsatu

permainan yang juga dirancang dengan sedemikian rupa sehingga mampu memfasilitasi siswa untuk dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Dalam permainan *mind mapping game* terdapat tahapan membuat *mind map*. *Mind map* adalah salahsatu cara yang dapat digunakan siswa untuk menuangkan ide-ide kreatifnya terkait materi yang dipelajari yaitu dampak siklus air. Siswa dapat menuangkan temuan-temuan mereka terkait materi melalui *mind map* buatannya sendiri dan tentunya hal ini senantiasa memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

- 3) Tidak terdapat perbedaan antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif di antara kelas pembelajaran quantum berbantuan permainan CCTP dengan pembelajaran quantum berbantuan *mind mapping game*. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai N-Gain di kedua kelas. Kelas pembelajaran quantum berbantuan permainan CCTP memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,457 sedangkan di kelas pembelajaran quantum berbantuan *mind mapping game* sebesar 0,443, dan selisihnya hanya sekitar 0,014. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif di kedua kelas dikategorikan sedang. Dengan demikian perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif di kedua kelas tidak jauh berbeda. Kedua jenis permainan, yaitu permainan CCTP dan *mind mapping game* merupakan permainan karya peneliti yang dirancang dengan sedemikian rupa dengan memperhatikan berbagai aspek mulai dari karakteristik siswa, prinsip pembelajaran IPA dan juga kemampuan berpikir kreatif yang ingin dikembangkan itu sendiri. Keduanya dirancang agar mampu memberikan motivasi pada siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dengan adanya keterlibatan aktif tersebut diharapkan dapat menjadi sarana untuk siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Kemudian tahapan-tahapan dalam permainan juga sudah dirancang sedemikian rupa untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu pada prosesnya di kedua kelas, guru melaksanakan proses dengan optimal tanpa memprioritaskan salahsatu dari keduanya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan untuk tujuan pembelajaran yang lebih baik ke depannya. Adapun beberapa saran tersebut adalah sebagai berikut.

### 5.2.1 Bagi Guru dan Calon Guru

Bagi guru dan calon guru yang hendak menerapkan pembelajaran quantum, tentunya harus memahami setiap tahapan dari pembelajaran quantum. Selanjutnya bagi guru yang hendak menerapkan teknik atau strategi berupa permainan dalam menyampaikan pembelajaran, Hendaknya guru memperhatikan beberapa hal seperti aturan main harus disampaikan dengan sejelas mungkin. Kemudian perhatikan juga pengelolaan kelas agar pembelajaran tetap kondusif. Selanjutnya perhatikan pula alokasi waktu dan kedalaman materi, agar waktu tidak terlalu habis oleh permainan yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efisien.

Ciptakanlah permainan-permainan yang memiliki aturan yang sederhana tetapi di dalamnya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. karena permainan adalah salahsatu hal yang diperlukan oleh anak termasuk usia sekolah dasar.

Ketika guru mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak, sebaiknya tidak memberikan contoh-contoh jawaban atau apapun itu. Seperti misalnya ketika guru menyuruh anak membuat *mind mapping* tentang masalah banjir, jangan berikan contoh *mind mapping* tentang banjir pula karena anak justru menjadi meniru. Tapi berikan contoh *mind mapping* permasalahan yang lain, sehingga anak dapat berimajinasi membuat *mind mapping* hasil ide kreatifnya sendiri.

Hal yang terpenting yang harus guru berikan adalah selalu beri apresiasi positif terhadap hasil atau jawaban siswa dalam mengembangkan kemampuan kreatifnya agar mereka terus mau berusaha mencurahkan pemikiran mereka dan kemampuan berpikir kreatif siswa pun dapat terlatih dan meningkat.

### 5.2.2 Bagi Siswa

Bagi siswa yang telah memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik, maka direkomendasikan agar kemampuan tersebut terus dilatih dengan mengerjakan soal-soal yang membutuhkan pemecahan-pemecahan masalah secara

kreatif. Selain itu, siswa mencoba membiasakan diri untuk menggunakan kemampuan tersebut dalam memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari.

### 5.2.3 Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin meneliti mengenai kemampuan berpikir kreatif maka hendaklah memperhatikan indikator-indikator dari kemampuan berpikir kreatif dan memahaminya secara keseluruhan. Lebih banyak indikator yang dipakai maka akan lebih mampu mengukur kemampuan berpikir kreatif tersebut.

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran, maka perhatikan aturan permainan yang akan digunakan, sesuaikan dengan kedalaman materi juga alokasi waktu yang tersedia, dan tidak lupa untuk menguasai pengelolaan kelas yang optimal.

Bagi peneliti yang ingin menggunakan model pembelajaran yang sama cobalah lakukan penelitian pada materi yang lain, dengan jumlah subjek yang lebih banyak dan juga pada jenjang yang seperti SMP atau SMA.

### 5.2.4 Bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang

Adanya penelitian ini memberikan ragam pembelajaran baru untuk dilaksanakan oleh guru-guru di lapangan, karena kebanyakan guru-guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Sehingga alangkah baiknya jika pihak UPI Kampus Sumedang mengadakan seminar atau pelatihan terkait ragam pembelajaran yang baik dan menyenangkan secara berkala setiap tahunnya. Selain itu juga mengadakan seminar-seminar terkait kemampuan-kemampuan yang diperlukan di abad 21 seperti sekarang khususnya mengenai kemampuan berpikir kreatif, mulai dari konsep dasarnya, faktor-faktor yang mempengaruhi, cara mengembangkannya, dan implementasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.