

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media kartu bergambar melalui model SQ3R berpengaruh dalam keterampilan berpikir kreatif siswa
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran SQ3R pada materi pokok keanekaragaman hayati lebih tinggi daripada diskusi dan gambar pada aspek *fluency, originality dan elaboration*.
3. Penggunaan media kartu bergambar melalui model SQ3R berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa
4. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap media kartu bergambar dan model SQ3R

B. Saran

Untuk kepentingan penelitian, maka penulis menyarankan:

1. Penentuan waktu pengerjaan soal evaluasi keterampilan berpikir kreatif hendaknya mempertimbangkan kemampuan siswa dalam menjawab soal sehingga siswa dapat menjawab soal dengan optimal.

2. Jika akan menggunakan *gallery work* sebagai sarana pertukaran pendapat siswa, hendaknya topik LKK masing- masing kelompok berbeda sehingga siswa akan tertarik untuk mengetahui hasil diskusi rekan kelompok yang lain.
3. Media kartu bergambar dan model SQ3R memiliki banyak keunggulan sehingga dapat digunakan tidak hanya pada Materi Pokok Keanekaragaman Hayati dan Pemanfaatan serta Pelestarian SDA saja, akan tetapi dapat digunakan pula pada materi- materi lain yang sejenis.
4. Rubrik penilaian LKK pada penelitian selanjutnya sebaiknya mempertimbangkan alternatif jawaban terbanyak sehingga perbedaan kemampuan siswa dapat terlihat dengan jelas.