

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh pada pretes, postes, lembar observasi, dan angket yang dilaksanakan di kelas X SMK IT Broading School Daarut Tauhid maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata nilai siswa (kelompok atas, tengah, bawah) sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving*. Rata-rata nilai siswa kelompok atas, tengah, dan bawah sebelum diberi perlakuan yaitu 18,36. Sedangkan setelah diberi perlakuan menjadi 30,70. Selain ini ditunjukkan dari nilai gain kelompok atas 0,82, gain kelompok tengah 0,74 dan gain kelompok bawah 0,56. Berdasarkan perhitungan uji gain, terlihat bahwa pembelajaran *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* lebih memberi pengaruh pada siswa kelompok atas dan tengah dibandingkan siswa pada kelompok bawah. Meskipun menurut saya nilai - nilai angka ini tidak cukup untuk men- *judge* kemampuan metakognitif dari masing – masing siswa.

2. Dari hasil analisis angket respon siswa, sebagian besar siswa setuju (81%) bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis mengajukan beberapa saran berikut ini :

1. Pada dasarnya pembelajaran dengan pembelajaran *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* dapat meningkatkan pemahaman metakognitif siswa. Hanya saja untuk hasil yang lebih optimal pembelajaran seperti ini perlu dilakukan dalam waktu yang cukup lama dan instrument yang lebih tepat lagi untuk dapat mengukur kemampuan tersebut. Diakhir penelitian ini saya benar – benar menyadari kalau kemampuan metakognitif bukan berbicara tentang nilai akhir tetapi nilai proses. Oleh karena itu, bagi guru dan para peneliti yang tertarik dengan penelitian ini perhatikan proses masing – masing anak dan perhatikan instrumen yang akan digunakan untuk dijadikan alat ukur kemampuan ini. Dan menurut saya pengembangan ataupun peningkatan kemampuan metakognitif perlu mulai mendapatkan perhatian dari para pendidikan.
2. Pembelajaran dengan memanfaatkan gambar biasa memang sangat mudah menarik perhatian dan minat siswa terhadap suatu pembelajaran. Hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan gambar

adalah mengkaitkan dengan membimbing siswa untuk menemukan dan memahami tujuan pembelajaran saat itu melalui gambar yang kita sajikan dan tetap peran guru sangat penting dalam pembelajar seperti ini mulai dari mempersiapkan gambar yang sesuai dan skenario pembelajaran yang mampu mengantarkan pada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu sebaiknya para guru bisa mencoba untuk mengembangkan pembelajaran dengan pemanfaatan gambar (*riddle*).

3. Melihat kecilnya ruang lingkup subjek yang diteliti dalam penelitian ini, maka bagi penulis selanjutnya perlu melakukan penelitian dalam lingkup yang lebih luas lagi. Selain itu sangat memungkinkan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran dengan menggunakan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* dengan populasi lain yang lebih luas, jenjang sekolah, dan pokok bahasan yang berbeda. Hal yang harus diperhatikan adalah lamanya penelitian karena kemampuan yang akan diteliti sangat erat kaitannya dengan proses dan carilah informasi dengan detail tentang penelitian – penelitian sejenis ini sebelum mengambil keputusan untuk melanjutkan penelitian.
4. Aspek tentang metakognitif dalam pembelajar sangat banyak dan menarik untuk diteliti, dikembangkan dan diaplikasikan. Berdasar hasil studi selama melaksanakan penelitian ini kemampuan metakognitif dan kesadaran metakognitif siswa sudah seharusnya mulai jadi perhatian para pelakuran pendidikan untuk diperhatikan perkembangannya.