

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi gaya secara signifikan. Hal tersebut seperti yang telah dipaparkan pada bab IV, yaitu pembelajaran dengan menggunakan strategi POE berbantuan permainan tradisional membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dengan strategi POE berbantuan permainan tradisional membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah mereka pelajari karena siswa mencari dan menemukan sendiri konsep pengetahuannya pada setiap tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan dengan strategi POE berbantuan permainan tradisional. Adapun tahapan pembelajaran yang dilakukan yaitu, *Predict* atau memprediksi, dimana dalam tahapan ini siswa dilatih dalam memberikan penjelasan sederhana (*Elementary Clarification*) terutama penjelasan sederhana tentang konsep gaya, kemudian tahapan *Observe* atau mengobservasi, dimana dalam tahapan ini siswa dilatih membangun keterampilan dasar (*Basic Support*) yaitu dengan melakukan percobaan untuk membuktikan prediksi yang telah dibuat sebelumnya tentang konsep gaya. Pada tahapan akhir yaitu *Explain* atau menjelaskan pada tahapan ini siswa dilatih dalam menyimpulkan (*Inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*Advance Clarification*) dan mengatur strategi dan taktik (*Strategy and Tactics*). Dari tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan, pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi gaya. Selain itu dilihat dari peningkatan nilai pretes dan postes siswa dalam kemampuan berpikir kritis, banyak siswa yang mengalami peningkatan nilai yang sangat tinggi. Kemudian, dilihat dari hasil uji perbedaan dua rata-rata, bahwa *Asymp Sig. (2-tailed)* yang diperoleh adalah sebesar 0,000, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *Predict Observe Explain* berbantuan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara

signifikan. Hal tersebut juga didukung dari hasil observasi aktifitas siswa yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan di setiap pertemuan, kinerja guru yang optimal dalam pelaksanaan pembelajaran, serta respon yang positif dari siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2. Pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi gaya secara signifikan. Pada umumnya semua pembelajaran tentunya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, namun hal tersebut dilihat dari seberapa besar pengaruh dari pembelajaran tersebut terhadap peningkatannya. Pembelajaran konvensional mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, hal tersebut terlihat dari nilai pretes dan postes siswa yang mengalami peningkatan yang cukup baik. Selain itu terlihat dari hasil uji perbedaan dua rata-rata yang telah dilakukan *Asymp Sig.m(2-tailed)* yang diperoleh adalah sebesar 0,000, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada materi gaya. Selain itu, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat baik, meskipun tidak seantusias siswa yang mengikuti pembelajaran di kelas eksperimen. Siswa di kelas kontrol juga mengikuti pembelajaran dengan cukup baik, hal itu dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan di setiap pertemuannya. Pembelajaran konvensional yang telah dilakukan oleh guru di kelas kontrol tentunya menggunakan media sederhana sebagai pendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Adapun media yang digunakan hampir sama dengan media yang digunakan di kelas eksperimen, namun perbedaannya terletak pada penggunaannya. Siswa di kelas eksperimen menggunakan media atau melakukan percobaan secara mandiri, sedangkan di kelas kontrol gurulah yang melakukan percobaan atau yang menggunakan media tersebut.

3. Pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada materi gaya dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata postes pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol *Asymp Sig. (2-tailed)* yang diperolehnya adalah sebesar 0,000, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa nilai akhir kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Meskipun pada kenyataannya kedua kelas tersebut mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih baik daripada kelas kontrol. Hal tersebut didukung juga dengan hasil observasi aktivitas siswa, seluruh siswa di kelas eksperimen terlibat secara langsung dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sedangkan di kelas kontrol hanya beberapa siswa yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang berlangsung di kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran, sedangkan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan strategi *Predict Observe Explain* berbantuan permainan tradisional mengharuskan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

4. Respon siswa terhadap pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan menggunakan Strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional menunjukkan respon yang positif. Dengan adanya suatu inovasi dalam pembelajaran tentunya akan menciptakan suasana pembelajaran baru yang membuat siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan strategi POE berbantuan permainan tradisional menunjukkan respon positif, hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Seluruh siswa terlibat secara langsung dalam melakukan percobaan untuk menemukan jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru. Selain dari hasil angket yang telah disebar, wawancara secara langsung kepada siswa juga memperoleh respon positif. Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut, adapun salahsatu alasannya adalah dalam pembelajaran yang berlangsung dikemas dalam sebuah permainan yang bisa dilakukan oleh siswa. Permainan tersebut secara tidak langsung mengantarkan siswa untuk mencari, menemukan dan memahami pengetahuan baru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang akan diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi gaya. Oleh sebab itu, guru dapat mengaplikasikan pembelajaran ini pada materi lain seperti materi energi panas dan energi bunyi maupun pada mata pelajaran lain seperti mata pelajaran matematika sebagai salahsatu inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton, mampu membuat siswa dalam mengikuti pembelajaran lebih antusias dan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal sesuai dengan apa yang direncanakan dan diharapkan. Selain itu ketika guru akan menggunakan strategi *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan permainan tradisional, guru harus mampu mengkondisikan siswa dengan baik agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan kondusif. Adapun salahsatu caranya adalah membuat kesepakatan diawal pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Sebaiknya siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki agar mampu memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam mata pelajar IPA. Adapun salahsatu cara untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada diri siswa yaitu membuat kelompok belajar. Dimana dengan adanya kelompok belajar tersebut diharapkan siswa lebih mudah dalam memecahkan suatu permasalahan. Selain itu siswa sebaiknya dapat menerapkan ilmu yang telah diperolehnya, karena pada umumnya mata pelajaran IPA sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga seharusnya menyampaikan suasana yang mereka inginkan ketika proses pembelajaran berlangsung, agar guru mampu mendesain atau merancang suasana pembelajaran sesuai dengan apa yang diinginkan atau minat dari siswa itu sendiri.

3. Bagi Sekolah

Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat membuat kebijakan untuk membangun dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolahnya. Cara yang disarankan adalah, membuat kebijakan untuk menerapkan budaya meneliti bagi setiap guru disekolah. Guru diinstruksikan untuk membuat penelitian atau karya ilmiah minimal satu kali dalam satu tahun. Guru juga diinstruksikan untuk mengadakan lokakarya mengenai hasil penelitian atau strategi pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan kualitas sekolahnya. Selain itu, hendaknya para guru memberikan latihan soal yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitiannya. Selain itu peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut, seperti membandingkan strategi pembelajaran *Predict Observe Explain* tanpa berbantuan permainan tradisional, membandingkan strategi *Predict Observe Explain* dengan strategi lainnya. Jika peneliti selanjutnya ingin mencoba meneliti tentang meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, disarankan lebih mendalami studi literatur tentang keterampilan berpikir kritis dan strategi *Predict Observe Explain* yang bisa diperoleh dari jurnal-jurnal. Kemudian dalam penelitian ini peneliti harus mampu berpikir secara integral dan komprehensif, agar proses penelitian yang dilaksanakan dapat terlaksana dengan baik.