

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan dari data hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan kesimpulan umum dan khusus:

1. Simpulan Umum

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan secara umum bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan *mind mapping* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan bagan (*chart*) pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri Pelita Jaya. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*, dimana gain hasil *pretest* dan *posttest* kelas yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan *mind mapping* lebih unggul dibandingkan dengan kelas yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan bagan (*chart*).

2. Simpulan Khusus

Berdasarkan dari data hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diuraikan simpulan secara khusus sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah aspek berpikir kritis siswa yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan *mind mapping* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan bagan (*chart*) pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri Pelita Jaya. Selain itu, ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*, dimana gain hasil *pretest* dan *posttest* kelas yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan *mind mapping* lebih unggul dibandingkan dengan kelas yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan bagan (*chart*).
- b. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek berpikir kreatif antara siswa yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan *mind mapping* dengan siswa yang menerapkan teknik *two stay two stray*

berbantuan bagan (*chart*) pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri Pelita Jaya. Selain itu, ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dimana gain hasil *pretest* dan *posttest* yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan *mind mapping* lebih unggul dibandingkan dengan kelas yang menerapkan teknik *two stay two stray* berbantuan bagan (*chart*).

B. Rekomendasi

Berdasarkan data-data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan juga simpulan yang telah dijelaskan di atas, peneliti sangat berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi berbagai pihak untuk pengembangan dan penggunaan teknik dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penulis mengajukan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait yaitu:

1. Guru

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka rekomendasi yang ingin disampaikan oleh peneliti kepada guru adalah agar guru dapat lebih mengeksplorasi dan mulai menggunakan atau menerapkan berbagai teknik dan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan teknik dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya bisa dengan menerapkan teknik *two stay two stray* dan media *mind mapping* dalam proses pembelajaran untuk dapat memotivasi dan membuat siswa aktif.

2. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Peneliti berharap bahwa penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi positif bagi departemen kurikulum dan teknologi pendidikan sebagai departemen yang menyiapkan ahli di bidang teknik dan media pembelajaran, secara spesifik dapat merancang media pembelajaran yang inovatif guna untuk menciptakan generasi-generasi muda yang cerdas dan berpendidikan. Dengan mengembangkan berbagai teknik belajar mengajar salah satunya teknik *two stay two stray*, misalnya dapat dikembangkan dengan dikolaborasikan dengan pemanfaatan media dan dapat diterapkan pada proses perkuliahan.

3. **Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menjadi kajian dan bahan referensi dalam mengembangkan teknik dan media pembelajaran khususnya teknik *two stay two stray* dan media *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah baik secara berpikir kritis maupun secara berpikir kreatif, serta diharapkan dapat menggunakan alternatif teknik dan media pembelajaran lain yang lebih unggul untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.