

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas dan diungkap pada bab sebelumnya, penulis sampaikan hasil simpulan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan rekomendasi bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian dengan bahasan yang relevan dengan judul “Penerapan Strategi Match Station Berbasis Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Kuriositas Siswa Kelas V SD”.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang Penerapan Strategi Match Station Berbasis Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Kuriositas Siswa Kelas V SD, penulis menarik beberapa simpulan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan strategi *match station* berbasis model pembelajaran *discovery* dengan sintaks pembelajaran; (1) Pemberian stimulus (*stimulation*); (2) menyatakan masalah (*problem statement*); (3) penyelidikan (*investigation*); (4) analisis dan sintesis (*analytic and synthesis*); (5) pembuktian (*verification*); dan (6) evaluasi (*evaluation*) berhasil meningkatkan sikap curiositas siswa kelas V SD. Namun, ada beberapa hal yang menjadi perhatian dalam setiap sintaksnya. Pada pemberian stimulus, guru perlu memancing minat dan antusias peserta didik dengan hal-hal yang menarik, bisa melalui pertanyaan maupun kegiatan permainan. Dalam menyatakan masalah, biarkan siswa merumuskan sendiri permasalahan yang ingin dipecahkannya namun tetap dalam bimbingan guru. Saat melakukan penyelidikan, usahakan guru menyiapkan beberapa sumber agar siswa tidak hanya terpaku pada satu sumber belajar. Dalam analisis dan sintesis, pastikan guru berkeliling sambil membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengolah data. Pada tahap pembuktian dan penarikan simpulan, pancing siswa melalui temuan-temuannya sehingga simpulan benar-benar berasal dari peserta didik. Ketercapaian pelaksanaan sintaks pembelajaran dengan

strategi *match station* berbasis pembelajaran *discovery* tergolong sangat tinggi di mana pada siklus I persentase ketercapaian pelaksanaan sintaks pembelajaran mencapai angka 92% dan meningkat sebesar 4% menjadi 96% pada siklus II.

- 2) Pada siklus I rata-rata persentase ketercapaian sikap curiositas siswa kelas V berada pada angka 60%, dengan rincian rata-rata persentase ketercapaian sikap curiositas siswa pada ranah kognitif mencapai 59%, ranah afektif 64%, dan ranah psikomotor menyentuh angka 56%. Angka tersebut menunjukkan bahwa sikap curiositas siswa kelas V masih berada pada kategori “cukup”. Setelah dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, rata-rata persentase ketercapaian sikap curiositas siswa kelas V meningkat menjadi 77%, yang mana rata-rata persentase ketercapaian sikap curiositas siswa pada ranah kognitif meningkat menjadi 76%, ranah afektif meningkat menjadi 77%, dan ranah psikomotor meningkat menjadi 79%. Hasil tersebut menunjukkan sikap curiositas siswa kelas V berada pada kategori “tinggi”. Berdasarkan hasil tersebut, penulis simpulkan bahwa penerapan strategi *match station* berbasis model pembelajaran *discovery* dinyatakan berhasil meningkatkan sikap curiositas siswa kelas V SD di SDPN SB.

5.2 Rekomendasi

Berangkat dari simpulan yang telah dipaparkan di atas, penulis sampaikan beberapa rekomendasi bagi pendidik dan atau bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian relevan dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Match Station Berbasis Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Curiositas Siswa Kelas V SD”.

- 1) Dari segi materi ajar, pilihlah materi ajar yang sesuai dengan strategi *match station* berbasis model pembelajaran *discovery*. Akan lebih baik diterapkan pada materi ajar yang bersifat analitik dan mengandung kegiatan percobaan dan atau penyelidikan.

- 2) Sumber belajar; usahakan untuk menghadirkan beberapa sumber belajar atau sumber informasi. Hal ini akan menambah semangat siswa dalam melakukan kegiatan penyelidikan dalam rangka mengumpulkan informasi.
- 3) Media pembelajaran; gunakanlah media yang dapat memancing rasa ingin tahu siswa dan menambah antusias siswa terhadap materi ajar. Media pembelajaran bisa berupa power point atau tayangan video yang bersifat analitik sehingga siswa akan merasa penasaran terhadap maksud video dan menyelidikinya dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Sintaks pembelajaran; dalam pembagian kelompok dengan metode *make a match*, guru perlu memerhatikan waktu dan teknis yang menarik. Pembentukan kelompok jangan terlalu banyak mengambil waktu. Lakukan teknis yang menarik, seperti pemberian *fun punishment* yang dapat memotivasi siswa agar lebih giat dalam menemukan kecocokkan antara pertanyaan dan jawaban.
- 5) Dalam menyatakan masalah, hendaknya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyatakan pertanyaan sebanyak-banyaknya tanpa membatasi rasa ingin tahu mereka. Dari pertanyaan yang muncul, barulah guru mengerucutkannya sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas.
- 6) Peran guru juga perlu diperhatikan. Karena pembelajaran berbasis penyelidikan, guru harus mampu membantu mengarahkan siswa dalam menemukan dan mengalisis informasi yang diminta. Untuk itu guru harus sering berkeliling untuk membantu siswa dalam mengorganisir temuannya.