

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.2. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang dilakukan terhadap data proses dan data hasil pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media *puzzle* padat dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

5.1.1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dinilai berdasarkan kepada aspek-aspek pada pedoman observasi perencanaan kinerja guru. perencanaan yang dilaksanakan didapatkan berdasarkan hasil analisis dan refleksi dari hasil data awal yang ditemukan. Pada perencanaan, maka dipilihlah media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa. Selain media dan pendekatan pembelajaran, perencanaan juga meliputi pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Hasil perencanaan pembelajaran pada siklus I persentase yang diperoleh adalah 85,18% di mana hasil yang diperoleh belum mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 95%. Pada perencanaan siklus II setelah melakukan analisis dan refleksi terhadap perencanaan siklus I maka didapatkan hasil persentase dari observasi perencanaan kinerja guru sebesar 96,29%, walaupun sudah mencapai target, akan tetapi ada beberapa indikator yang belum tercapai sehingga harus diperbaiki. Oleh karena itu dilakukan perencanaan siklus III yang diperoleh dari hasil analisis dan refleksi perencanaan siklus II dan memperoleh persentase sebesar 100% yang artinya perencanaan pada siklus III sudah melebihi target yang telah ditetapkan. Dengan hasil yang didapatkan pada observasi perencanaan kinerja guru tersebut, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran pada materi pakaian adat dengan menggunakan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik dapat meningkatkan kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran.

5.1.2. Proses Pembelajaran

Hasil dari pelaksanaan dilihat dari kinerja guru ketika melaksanakan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada

materi pakaian adat dengan menggunakan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik.

5.1.2.1. Kinerja Guru

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran media *puzzle* padat dengan pendekatan saintifik mampu meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan kinerja guru di observasi berdasarkan pada aspek-aspek yang terdapat pada pedoman observasi pelaksanaan kinerja guru. Dalam pelaksanaan siklus I sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada pedoman kinerja guru baru mencapai 69% masih belum memenuhi target yang telah ditetapkan sebesar 95%, masih perlu perbaikan pada pelaksanaan siklus II sesuai dengan masalah yang ditemui atau aspek yang belum dicapai dengan maksimal. Dalam pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan pada hasil pelaksanaan kinerja guru dengan persentase 91,11% walaupun peningkatan tersebut belum mencapai target yang ditetapkan. Setelah melaksanakan pembelajaran, kemudian dilakukan analisis dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan agar dapat diperbaiki pada siklus III. Pada pelaksanaan siklus III kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan dengan persentase 100% artinya sudah melebihi target yang telah ditetapkan. Dengan hasil yang didapatkan pada observasi pelaksanaan kinerja guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* padat dengan pendekatan saintifik mampu meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran.

5.1.2.2. Aktivitas Siswa

Penilaian aktivitas siswa selama proses pembelajaran dinilai berdasarkan pada dua aspek yaitu aspek kerjasama dan percaya diri pada materi pakaian adat dengan menggunakan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik mampu meningkatkan sikap kerjasama dan percaya diri dalam diri siswa, hal tersebut terlihat dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus I rata-rata kegiatan aktivitas siswa memperoleh 71,21% yang masih belum mencapai target sebesar 95%. Setelah dilakukan analisis dan refleksi terhadap pelaksanaan aktivitas siswa pada siklus I, kemudian dilakukan perbaikan dan dilaksanakan siklus II. Dalam siklus II rata-rata kegiatan aktivitas siswa meningkat menjadi 88,38% di mana hal tersebut

menunjukkan bahwa kegiatan aktivitas siswa pada siklus II belum mencapai target. Selanjutnya dilakukan perbaikan untuk melaksanakan siklus III, pada pelaksanaan siklus III diperoleh rata-rata sebesar 95,45% ini menunjukkan bahwa kegiatan aktivitas siswa pada siklus III sudah tercapai. Salah satu perbaikan yang dilakukan pada siklus III yaitu memberikan hadiah berupa pulpen kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dan kepada semua siswa agar mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran materi pakaian adat dengan menggunakan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam hal bekerjasama dan percaya diri.

5.1.3. Hasil Belajar

Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada data awal baru mencapai 46,88% atau hanya 15 orang siswa yang tuntas dari KKM. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I hasil belajar mengalami peningkatan menjadi 18 orang siswa yang tuntas atau mencapai persentase sebesar 54,54%., pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa menjadi 24 orang siswa yang tuntas atau mencapai persentase sebesar 72,72%., dan pada siklus III siswa yang tuntas sebanyak 30 orang siswa atau mencapai persentase sebesar 90.90%. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tes hasil belajar sudah memenuhi target yang ditetapkan sebelumnya sebesar 85.

Berdasarkan hasil pemaparan pada setiap siklus dapat dikatakan bahwa media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa dengan baik pada materi pakaian adat di kelas IV SDN Pasnaggrahan III Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

5.1.4. Berpikir Kritis

Hasil berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik pada pembelajaran IPS materi pakaian adat terjadi peningkatan. Indikator yang digunakan pada kegiatan penelitian ini yaitu berusaha mengumpulkan informasi yang diperlukan, tetap relevan dengan ide utama, dan berusaha menyimpulkan materi. Ketiga indikator tersebut dapat dinilai pada saat peserta didik menyusun media *puzzle* padat. Peningkatan berpikir kritis siswa pada

siklus I mencapai rata-rata 67,01%, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata menjadi 78,76%, dan pada siklus III berpikir kritis siswa meningkat yang memperoleh rata-rata sebesar 87,54%. Hal tersebut telah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu sebesar 85% bahkan sudah melebihi target.

Dari hasil pemaparan pada setiap siklus dapat dikatakan bahwa penggunaan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa dengan baik pada pembelajaran IPS materi pakaian adat di kelas IV SDN Pasanggrahan III Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

5.2. Saran

Dengan memperhatikan hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian penggunaan media *puzzle* padat dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pakaian adat di kelas IV SDN Pasanggrahan III Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, sekiranya ada beberapa saran dari hasil penelitian yang dilakukan. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut.

5.2.1. Bagi Guru

Penggunaan pendekatan saintifik sebagai suatu pendekatan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan oleh semua guru, karena dengan menggunakan pendekatan saintifik siswa dapat ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran tidak terpusat kepada guru. Dengan demikian siswa tidak akan merasa bosan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam proses pembelajaran ketika akan menggunakan media *puzzle* padat dengan pendekatan saintifik, guru hendaknya memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pelajaran yang akan diajarkan dan bentuk evaluasi yang akan diberikan kepada siswa. Sehingga ketika memperhatikan hal-hal tersebut, diharapkan dapat memberikan kesan yang positif bagi siswa setelah proses pembelajaran telah selesai dilaksanakan.

5.2.2. Bagi Siswa

Kepada para siswa untuk lebih meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena materi yang dipelajari harus dipahami dan dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu siswa harus mengembangkan motivasi belajar agar ilmu yang dipelajarinya dapat bermanfaat bagi dirinya di masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

5.2.3. Bagi Sekolah

Bagi lembaga sekolah hendaknya mampu membuka diri untuk menerima inovasi pembelajaran yang baru. Penggunaan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik hendaknya dapat disosialisasikan lebih lanjut karena penggunaan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik ini dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa, baik dilihat dari pengaruh siswa terhadap pemahaman materi pembelajaran dan berpikir kritis siswa ataupun pada pengembangan aktivitas belajar siswa yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

5.2.4. Bagi Peneliti Lain

Adapun saran bagi peneliti lain adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu landasan bagi peneliti lain yang akan melaksanakan kegiatan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan penggunaan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian khususnya dengan menjadikan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik sebagai suatu solusi atau tindakan untuk memecahkan permasalahan yang ada.
- 3) Bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian tindakan kelas hendaknya menggunakan sumber dan referensi yang lebih banyak lagi, sehingga temuan-temuan dalam pelaksanaan penggunaan media *puzzle* padat dan pendekatan saintifik lebih lengkap lagi.

