

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada akhir skripsi ini, berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian pre eksperimen serta analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan, implikasi, dan saran dari hasil penelitian tersebut.

A. Kesimpulan

1. Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Kemampuan *Problem solving*

Media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas 3 sekolah dasar. Kesimpulan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diantaranya:

- a. Perbandingan hasil pretest siswa yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan dengan hasil posttest yang dilakukan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* meningkat dari semula pada hasil pretest menunjukkan rata-rata 53,75 dan mengalami peningkatan pada hasil posttest sebesar 93,00 dengan kategori sangat baik. Hal ini terjadi karena selama diberikan perlakuan kemampuan *problem solving* siswa pada setiap indikatornya dilatih dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* sehingga siswa mengalami peningkatan pada nilai posttest. Pada soal nomor 1 seluruh siswa mendapatkan poin maksimal artinya siswa telah mampu mencapai indikator memahami masalah dengan sangat baik. Pada soal nomor 2, 3, dan 4 sebagian siswa mendapatkan skor maksimal dan sebagian siswa mendapatkan skor 3 artinya siswa sudah mampu mencapai indikator merencanakan dengan baik. Selanjutnya pada soal nomor 5, 6, dan 7 setiap sebagian siswa mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dan sebagian lagi mendapatkan skor 2 artinya sebagian siswa telah mencapai indikator melaksanakan penyelesaian masalah sesuai rencana dengan sangat baik dan cukup. Pada soal nomor 8,9, dan 10 setiap siswa

mendapatkan skor maksimal artinya siswa telah mencapai indikator mengevaluasi dengan kategori sangat baik.

- b. Hasil N-gain yang dilakukan pada penelitian ini nilai rata-rata N-Gain dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* yaitu sebesar 0,86 dengan presentase 85,86% artinya media pembelajaran *puzzle* merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan *problem solving*.
- c. Pada hasil observasi yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama siswa masih mencoba untuk beradaptasi dengan materi yang disampaikan melalui permainan *puzzle*, ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas siswa yaitu 58,03%. Pada pertemuan 2 siswa mulai memahami makna dari gambar *puzzle* yang berkaitan dengan materi sehingga pada pertemuan kedua aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 75%. Pada pertemuan 3 peningkatan aktivitas siswa hingga mencapai 94,64%. Hal ini dapat dibuktikan dengan antusias dan pemahaman siswa semakin berkembang dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga karena pengetahuan siswa terus bertambah setiap harinya melalui materi pembelajaran yang tersirat dari kepingan gambar *puzzle* yang telah disusun dengan baik dan benar oleh siswa. indikator *problem solving* mampu memahami masalah pada pertemuan 1 mendapatkan skor 6 dari skor maksimal yaitu 8. Pada pertemuan ke-2 mengalami peningkatan sebesar 7 point dan pada pertemuan ke-3 mengalami peningkatan sebesar 8 point. Indikator kedua yaitu merencanakan solusi pada pertemuan ke-1 mendapatkan skor sebesar 2,25. Pada pertemuan ke-2 mengalami peningkatan sebesar 2,75 dan mengalami peningkatan pada pertemuan ke-3 sebesar 3,75. Indikator selanjutnya yaitu melaksanakan penyelesaian masalah sesuai rencana pada pertemuan ke-1 mendapatkan point sebesar 2 point kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan ke-2 sebesar 2,87 dan pada pertemuan ke-3 yaitu 3,87. Selanjutnya yaitu indikator mengevaluasi pada pertemuan ke-1 mendapatkan nilai sebesar 2 point

kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan kedua yaitu 2,87 dan pertemuan ketiga yaitu 3,5.

2. Besarnya Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Kemampuan *Problem solving* Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Besarnya pengaruh media pembelajaran *puzzle* dapat dibuktikan dari hasil uji koefisien determinasi dan uji regresi linear sederhana yaitu hasil analisis data koefisien determinasi yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,932 dengan kategori baik dan koefisien determinasi yaitu sebesar 86,8% sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran *puzzle* memiliki kontribusi yang cukup tinggi terhadap kemampuan *problem solving*, sementara 13,2% lainnya adalah faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas III sekolah dasar dengan berdasarkan peningkatan hasil posttest, nilai N-Gain yang menunjukkan media pembelajaran *puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, dan hasil peningkatan observasi siswa terhadap kemampuan *problem solving* yang mengalami peningkatan di setiap pertemuan, selanjutnya besar pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan *problem solving* yaitu pada uji koefisien korelasi sebesar 0,932 dengan kategori baik serta hasil uji koefisien determinasi sebesar 86,8%.

B. Implikasi

Mengacu pada hasil-hasil penelitian sebagaimana yang telah diuraikan pada bab IV, maka implikasi dari dari hasil penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Implikasi teoritis

Hasil penelitian secara teoritis dapat digunakan sebagai bahan kajian dan referensi pada penelitian sejenis mengenai media pembelajaran *puzzle*.

b. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan bagi guru dalam pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* sebagai alternatif untuk pencapaian kemampuan problem siswa kelas III sekolah dasar.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk mengetahui kemampuan *problem solving* dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

a. Bagi Guru

Bagi guru yang ingin menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada proses pembelajaran, sebaiknya memperhatikan jumlah siswa dan kelompok yang akan terlibat sehingga waktu yang digunakan dapat lebih efektif dan tidak menghabiskan waktu yang cukup lama serta materi dapat tersampaikan dengan baik

b. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan pemilihan subjek pada penelitian ini, maka akan lebih baik jika peneliti memperhatikan pemilihan subjek dalam penelitian menggunakan media *puzzle* yaitu dengan memilih subjek yang benar-benar memerlukan perlakuan tersebut. Selain itu peneliti lebih baik mengukur berapa subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini agar media pembelajaran *puzzle* dapat diaplikasikan secara maksimal. Pemilihan jenis gambar *puzzle* pada penelitian ini menjadi hal yang sangat penting untuk menarik perhatian subjek sehingga peneliti bisa memperkirakan kesulitan gambar yang cocok diterapkan pada setiap jenjang kelas dan usia.

Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat memperhatikan cara mengukur kemampuan *problem solving*. Penyusunan instrumen diharapkan linear antara tujuan pembelajaran pada tema yang dipilih dengan indikator pencapaian *problem solving* sehingga melalui tes yang diberikan dapat menggambarkan bagaimana ketercapaian kemampuan *problem solving* pada subjek penelitian.