

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

*Pertama*, kondisi awal siswa kelas VI SDN Serang 7 adalah kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru di depan kelas setelah itu mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini disebabkan karena menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media dalam proses pembelajarannya di kelas sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar, menganggap pelajaran IPS itu sulit dipahami, malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak serius dalam proses pembelajarannya bahkan selalu yang diucapkan adalah kalimat ingin pembelajarannya selesai dan segera pulang sehingga perlu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut supaya materi dan tujuan pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik, terlebih lagi pada mata pelajaran IPS sehingga minat siswa dalam proses pembelajaran sangat minim.

*Kedua*, hambatan yang ditemukan selama proses pembelajaran IPS antara lain, ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, baik di kelas kontrol ataupun kelas eksperimen, selalu ada satu atau dua siswa yang jahil ke teman-temannya, berlarian dan berteriak di kelas sehingga kelas menjadi gaduh, mengganggu teman-teman untuk berkonsentrasi memahami materi dan guru sangat sulit untuk mengkondisikan kelas. Selain itu, kurangnya fasilitas yang dapat digunakan guru untuk menunjang proses penyampaian materi, seperti LCD proyektor. Selanjutnya, kondisi siswa yang masih masa peralihan daring ke luring juga menjadi hambatan selama proses pembelajaran karena siswa masih terbawa suasana santai di rumah, tidak serius dalam memahami materi, bahkan malas mengerjakan sendiri tugas pekerjaan rumah.

*Ketiga*, penerapan media pembelajaran *Crossword puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan positif terhadap kemampuan berpikir kritis pada pelajaran IPS kelas VI. Hal ini berdasarkan tes berpikir kritis siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran *Crossword puzzle* nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 53,06 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran *Crossword puzzle* 80,42. Perbandingan rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen dan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen secara keseluruhan menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa pada saat *pretest* jauh dikatakan baik sebelum menggunakan media pembelajaran *Crossword puzzle*, pada saat *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Crossword puzzle* lebih baik dari pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode konvensional (diskusi, ceramah, dan tanya jawab).

Selain itu, berdasarkan tabel uji N-Gain score yang sudah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen (media teka teki silang) adalah sebesar 57,20 atau 57,2% termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *Crossword puzzle* (Teka Teki Silang) cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPS di SDN Serang 7.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan merupakan suatu eksperimen dimana hasil yang diperoleh diharapkan dapat dijadikan suatu parameter dalam pertimbangan ataupun pengambilan keputusan dimana suatu media pembelajaran yang diterapkan dapat diketahui mana yang sebaiknya digunakan dalam suatu pendidikan dan sistem pengajaran di sekolah khususnya agar dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Selain itu juga diharapkan dengan adanya penelitian ini, pihak-pihak yang bersangkutan dapat melihat lebih

luas lagi permasalahan- permasalahan yang terjadi dalam suatu pendidikan dan mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengurangi permasalahan tersebut.

2. Dapat dipastikan bahwa hasil dari penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak yang tersangkut di dalam penelitian ini. Dari berbagai macam permasalahan yang terjadi di ruang lingkup penelitian ini telah terungkap hasil-hasil penelitian yang secara langsung berimbas terhadap pihak-pihak yang dimaksudkan. Salah satu diantaranya adalah hasil penelitian yang dibahas pada bagian *pretest* diperoleh hasil yang dapat dikatakan kurang baik. Hal ini mengisyaratkan kepada pihak sekolah bahwa perlu memiliki suatu sistem yang lebih baik dalam penerapan proses pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, kemudian kepada siswa juga diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik pula dalam mempelajari dan memahami suatu materi yang diberikan.
3. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan prestasi belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis IPS siswa.

### C. Saran/Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis menyarankan:

**Kepada guru kelas**, disarankan memulai pembelajaran dengan mengkondisikan kelas dengan baik, menyiapkan siswa untuk fokus memulai pelajaran, sehingga diharapkan dengan begitu siswa yang sangat hiperaktif di kelas bisa lebih disiplin. Guru diharapkan agar lebih kreatif dalam memilih metode dan media untuk menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa dengan lebih aktif dan semangat. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan media Teka Teki Silang ini tidak hanya di materi IPS saja tetapi bisa di pelajaran yang lain.

*Kepada peneliti lain*, disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh penerapan media Teka Teki Silang pada konsep IPS lainnya. Selain itu juga perlu dianalisis kemampuan masing-masing siswa secara detail terutama dalam kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak selama proses pembelajaran berlangsung.