

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan perumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan metode pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen, sementara pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan tidak terjadi perbedaan. Motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan, hal tersebut terbukti dari data penelitian yang diperoleh, yaitu:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata, hal ini dilihat dari hasil uji hipotesis antara kedua kelas menghasilkan nilai signifikansi  $0,004 < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelas. Data SPSS ini didukung dengan hasil pengamatan observasi motivasi belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan nilai skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 12,47 lebih besar dari kelas kontrol yang hanya 9,58.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata, hal ini dibuktikan dengan

hasil uji hipotesis sebesar  $sig. 0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kedua kelas. Data SPSS ini didukung dengan nilai rata-rata soal tes siswa kelas eksperimen sebesar 75 lebih besar dari kelas kontrol yang hanya 51,1.

## **B. Saran**

Saran yang dapat peneliti rekomendasikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah agar hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan metode belajar yang lebih beragam untuk siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan proses belajar.
2. Bagi guru agar dapat digunakan sebagai referensi metode mengajar yang bervariasi serta dapat membantu meningkatkan semangat siswa dan mengalihkan kejenuhan belajar siswa dengan metode belajar sambil bermain.
3. Bagi siswa agar lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran, dan melaksanakan pembiasaan berpikir kritis yang baik yaitu dengan mengenal lebih dulu apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan untuk nantinya menemukan jawaban yang sesuai.
4. Bagi peneliti lain agar hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadikan sarana bagi pengembang keilmuan mengenai strategi, metode, maupun media yang bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.