

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti akan menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII C SMP Negeri 40 Bandung dan merekomendasikan terhadap berbagai pihak mengenai hasil yang telah dicapai baik dari pihak sekolah, guru, siswa, maupun peneliti sendiri. Adapun kesimpulan dan hasil rekomendasinya adalah sebagai berikut:

A. Simpulan

Penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di kelas VII C SMP Negeri 40 Bandung dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, mendesain pembelajaran melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Peneliti merumuskan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bersama guru mitra dengan menentukan tema yang sesuai dengan penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* dalam pembelajaran IPS. Penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* ini dikembangkan berkat hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII C yang menunjukkan beberapa permasalahan mengenai kurangnya hasil belajar siswa. Berhubungan dengan hal tersebut, maka dipilihlah beberapa tema yang akan menjadi pokok bahasan dalam pembelajaran yang akan diintegrasikan dalam konsep penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* dalam pembelajaran IPS.

Selanjutnya peneliti menyiapkan kartu remi yang akan dijadikan sebagai media permainan *index card match*. Setelah itu peneliti membuat lembar observasi penilaian peningkatan hasil belajar siswa dan menyusun

kriteria penilaian atau rubrik, sebagai alat yang memudahkan peneliti dan siswa mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengkonversi capaian-capaian yang dilakukan siswa menjadi suatu nilai, agar memudahkan peneliti melihat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* dalam pembelajaran IPS.

Kedua, melaksanakan pembelajaran melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa berhasil. Dalam hal ini, guru harus fokus membimbing dan terus memberikan stimulus serta motivasi belajar kepada siswa dengan baik. Karena dalam pelaksanaannya siswa akan keluar dari tempat duduknya mencari dan menemukan pasangan kartu indeks dengan tepat sesuai pemberian waktu yang sudah diberikan oleh peneliti/guru. Kondisi kelas memungkinkan akan kurang kondusif karena keaktifan siswa yang menjadikan kelas menjadi sesuatu hal yang tidak diharapkan oleh peneliti

Guru harus tetap mengontrol dan mengarahkan kegiatan belajar siswa agar keaktifan siswa saat melakukan pencarian kartu indeks dapat dikendalikan dengan baik, berjalan dengan lancar dan tertib serta ketika presentasi dan diskusi tanya jawab berlangsung dapat terfokuskan ke dalam materi pembelajaran dan pembahasan materi tidak terkesan ke segala arah. Kondisi diskusi tanya jawab yang terjadi harus bisa diperhitungkan dengan baik melihat kondisi yang diberikan cukup terbatas, guru harus dapat memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk mempresentasikan, bertanya dan menjawab agar siswa dapat terlatih untuk membiasakan diri aktif di dalam pembelajaran.

ketiga, dengan menerapkan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* dalam pembelajaran IPS, didapatkan perolehan hasil belajar yang baik. Hal tersebut dapat dilihat perubahannya yang semakin baik di setiap siklusnya mulai dari siklus 1 sampai siklus 3

meningkat secara signifikan dengan hasil yang sangat baik. Kemudian pada siklus ke 4 ditemukan titik jenuh yaitu ditandainya dengan perolehan hasil belajar siswa yang stabil dan konsisten dengan siklus ke 3. Seperti pada siklus 1, sebagian siswa masih ada yang mendapatkan penilaian C (Cukup) dan K (Kurang) dan sedikit siswa yang mendapatkan penilaian B (Baik) dalam 3 aspek yang dibagi kembali menjadi 12 indikator. Perolehan nilai dengan kategori B pun hanya terdapat dalam aspek sikap sebesar 5,3%. Akan tetapi, pada siklus II, III, dan ke IV sudah tidak ada siswa yang mendapatkan perolehan nilai dengan kategori K (Kurang), semua siswa mendapatkan nilai SB (Sangat Baik), B (Baik) dan C (Cukup). Dan rata-rata hasil yang didapatkan mencapai 50% keatas, yaitu siswa mampu untuk memenuhi pencapaian 3 sampai 4 indikator sesuai dengan pencapaian tujuan penelitian. Dan rata-rata siswa memperoleh nilai A dan B atau diatas 2,66. Artinya setelah dilakukan penerapan tindakan, 100% siswa mampu mencapai nilai KKM.

Maka dari itu, peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi *active learning* dengan *index card match* dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil, karena pada saat pelaksanaan penelitian hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan pada setiap siklusnya. Pencapaian hasil belajar siswa secara maksimal dapat terlihat pada siklus ke 3 yakni siswa kelas VII C mendapatkan perolehan nilai dengan kategori SB (Sangat Baik) sebesar 50% dan nilai dengan kategori B (Baik) sebesar 50%, sedangkan perolehan nilai dengan kategori C (Cukup) dan K (Kurang) sebesar 0%. Artinya 100% siswa mampu mencapai nilai KKM yaitu 2,66 atau B-.

Keempat, merefleksikan pembelajaran melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII C SMP Negeri 40 Bandung. Dalam penelitian ini peneliti merasa kesulitan dalam menyesuaikan materi yang

akan dijadikan bahan ajar untuk permainan *index card match*, materi yang harus disampaikan harus sesuai dengan kemampuan siswa yang dimiliki. Selain itu kurangnya komunikasi peneliti dengan siswa pada siklus 1 membuat komunikasi menjadi satu arah. Sulitnya memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar aktif dengan menumbuhkan rasa percaya diri dan menghilangkan rasa malu-malu ketika menjelaskan atau mempresentasikan pasangan kartu indeks di depan kelas.

Hambatan yang terjadi pada saat pelaksanaan penelitian dapat diatasi dengan upaya-upaya perbaikan, yakni peneliti harus berusaha mencari dan menyesuaikan materi yang akan dijadikan bahan ajar dalam permainan *index card match* yang sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga mudah dipahami oleh siswa, siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menarik. Peneliti harus berperan sebagai fasilitator untuk siswa sehingga akan terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Peneliti harus memotivasi siswa agar memiliki sikap percaya diri sehingga siswa menjadi lebih berani berbicara di depan kelas. Peneliti juga harus membuat suasana kelas yang nyaman dengan memberikan motivasi kepada siswa dan mengembangkan keterampilan siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman penelitian yang dilakukan peneliti dalam menerapkan strategi *active learning* dengan permainan *indeks card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, terdapat saran bagi beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

Bagi pihak sekolah, peneliti berharap penerapan strategi *active learning* dengan permainan *indeks card match* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Selain itu, penerapan strategi *active learning* dengan permainan *indeks card match* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 40 Bandung.

Bagi pihak guru, peneliti berharap setelah dilakukannya penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru-guru untuk dapat melaksanakan perannya sebagai fasilitator pembelajaran yang baik dengan cara memotivasi dan memfasilitasi siswa dalam pembelajaran di kelas agar pembelajaran menjadi lebih menarik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar didapatkan sesuai rencana yang diharapkan khususnya dalam pembelajaran IPS. Disamping itu, guru tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, melainkan mengembangkan aspek yang lain seperti aspek afektif dan aspek psikomotor sehingga peserta didik memiliki keterampilan setelah dilakukan pembelajaran.

Bagi siswa, peneliti berharap siswa terus meningkatkan kualitas belajarnya dengan semangat belajar baik disekolah dan dirumah. membiasakan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada siswa yang pasif di dalam kelas, sikap percaya diri untuk melakukan presentasi di depan kelas, memberikan pertanyaan, pendapat ataupun saran khususnya dalam pembelajaran IPS.

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan nilai pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang berkualitas khususnya pada pembelajaran IPS, memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, dan meningkatkan profesionalisme guru. Hasil penelitian ini bukan merupakan hasil penelitian yang sempurna, sehingga perlu adanya penelitian selanjutnya mengenai penerapan strategi *active learning* dengan permainan *indeks card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada kelas dan sekolah yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna.

