

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab V ini penulis akan menguraikan kesimpulan yang merupakan jawaban atas rumusan masalah, selain itu pada bab ini juga akan dipaparkan mengenai rekomendasi atau saran dari penelitian yang sudah dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas di kelas VIII-A MTS Al-Musyawah Lembang. Adapun pemaparan dari kesimpulan dan saran adalah sebagai berikut.

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab pembahasan sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas VIII-A MTS Al-Musyawah sebagai berikut:

1. Perencanaan Penggunaan Strategi Permainan Teka-Teki Silang

Penggunaan strategi permainan Teka-Teki Silang merupakan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS di kelas. Strategi permainan Teka-Teki Silang dalam penelitian ini digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun penggunaan strategi permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran dirancang melalui sebuah perencanaan agar dalam pelaksanaannya lebih terarah. Langkah-langkah yang telah dirancang dapat disimpulkan ke dalam beberapa tahapan yaitu: Menyusun RPP yang disesuaikan dengan silabus KTSP 2006 yang bertujuan untuk meruntutkan atau merencanakan seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memilih standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi dan metode serta model pembelajaran termaksud didalamnya mencantumkan penggunaan strategi permainan Teka-Teki Silang. Setelah penyusunan RPP, langkah selanjutnya adalah menyiapkan bahan atau materi pelajaran untuk setiap siklusnya. Setelah menyiapkan bahan atau materi pelajaran, kemudian menyiapkan media Teka-Teki Silang dan kartu-kartu pertanyaan yang akan digunakan pada saat pembelajaran yang merupakan implementasi dari

strategi permainan Teka-Teki Silang. Setelah seluruh rencana kegiatan disusun dari awal sampai akhir dalam RPP, langkah selanjutnya yaitu menggunakan format atau lembar observasi yang dikembangkan melalui pedoman observasi partisipasi siswa dan kegiatan guru serta mengembangkan catatan lapangan untuk melihat proses pembelajaran pada pelaksanaan siklus, dan terakhir menyiapkan alat bantu berupa kamera foto untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penggunaan Strategi Permainan Teka-Teki Silang

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan Teka-Teki Silang yang telah dilakukan oleh guru dengan merujuk pada perencanaan yang telah disusun sudah dapat dikatakan baik dengan melihat adanya peningkatan partisipasi siswa dalam setiap siklusnya. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan strategi permainan Teka-Teki Silang dapat terlihat bahwasannya, guru sudah mampu untuk mengembangkan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga dapat menumbuhkan partisipasi siswa dalam belajar. Adapun kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dari ke tiga tahap tersebut, terlihat peningkatan partisipasi siswa terdapat pada kegiatan inti, dimana pada pelaksanaan kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah dilanjutkan dengan tanya jawab guna melihat sejauh mana siswa aktif dan fokus dalam belajar ketika guru sedang menjelaskan. Setelah selesai ceramah dan tanya jawab, kemudian guru menggunakan strategi pembelajaran dengan permainan Teka-Teki Silang yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dan strategi ini dilaksanakan dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok. Berdasarkan hasil lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan inti telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran terutama pada saat penggunaan strategi permainan Teka-Teki Silang, guru senantiasa membimbing siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan Teka-Teki Silang sehingga siswa sudah mulai tertarik untuk belajar IPS. Ketertarikan

siswa dalam pembelajaran IPS ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi dari hasil lembar observasi pada siklus ke-2 dan ke-3.

3. Kendala dan Upaya untuk Mengatasi Kekurangan Penggunaan Strategi Permainan Teka-Teki Silang

Ada berbagai kendala yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan strategi permainan Teka-Teki Silang, baik yang berasal dari guru maupun siswa. Adapun kendala yang dialami berdasarkan hasil diskusi balikan yang telah dilakukan bersama guru mitra dan rekan sejawat adalah manajemen waktu yang sering melebihi dari yang telah direncanakan terutama dalam penyampaian materi yang dilakukan dengan metode ceramah tanpa adanya alat bantu seperti *power point* dan *in focus* dikarenakan fasilitas yang kurang, siswa masih kurang kondusif selama pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan Teka-Teki Silang, guru mengalami kesulitan untuk mengatur siswa agar tetap fokus selama guru menjelaskan materi sebagai bekal dalam mengisi jawaban Teka-Teki Silang yang memerlukan pemahaman.

Adapun upaya yang dilakukan adalah guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah ditetapkan dan lebih memperhatikan lagi dalam manajemen waktu sehingga apa yang sudah direncanakan sebelumnya dapat terlaksana dengan baik dan untuk memudahkan dalam penyampaian materi selain dengan metode ceramah, guru juga menggunakan gambar-gambar sebagai penunjangnya, guru lebih tegas lagi dalam mengatur dan membimbing siswa agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan kondusif, guru seharusnya menegur siswa yang tidak fokus dan memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung, guru dalam menjelaskan peraturan strategi permainan Teka-Teki Silang harus lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak lagi kebingungan dan dalam menjelaskan materi harus dilakukan secara berulang-ulang sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam mengisi jawaban TTS, serta guru harus memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran terutama dalam menumbuhkan keberanian siswa untuk tampil di depan kelas.

4. Partisipasi Belajar Siswa setelah Menggunakan Strategi Permainan Teka-Teki Silang

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS sudah terlihat dengan ketercapaian pada setiap indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Partisipasi pada setiap siklus dapat terlihat perbedaannya berdasarkan pada kondisi kelas yang terjadi pada setiap siklusnya. Dimana pada siklus I partisipasi siswa masih terlihat kurang dan ketercapaian indikator belum sepenuhnya terpenuhi seperti yang diharapkan oleh peneliti. Pada siklus II partisipasi siswa mengalami peningkatan dengan ketercapaian indikator yang baik dan sesuai dengan harapan peneliti, begitupun dengan siklus III partisipasi siswa mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik dibandingkan dengan siklus II. Peningkatan partisipasi siswa pada siklus I, II, dan III dengan ketercapaian indikator yang berbeda dapat dilihat dari hasil pengamatan partisipasi kelas maupun siswa secara individu. Partisipasi kelas menunjukkan peningkatan persentase yang berbeda dari setiap siklusnya, akan tetapi perolehan dengan kategori baik ditunjukkan pada siklus III dengan persentase 80% sedangkan peningkatan partisipasi individu ditunjukkan dengan persentase 80% pada siklus III. Hal demikian menunjukkan adanya keselarasan dari hasil lembar pengamatan partisipasi kelas dan individu, maka dengan pertimbangan hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan peneliti bahkan peningkatan yang terjadi melampaui target yang telah ditetapkan.

B. SARAN

Setelah pelaksanaan penelitian selesai dan dari pengalaman yang penulis dapatkan selama penelitian dengan penggunaan strategi permainan Teka-Teki Silang untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa, maka penulis mengajukan beberapa saran atau rekomendasi bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan pendidikan sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

Bagi sekolah, peneliti berharap agar sekolah dapat terus memperhatikan perkembangan siswanya terutama dalam hal partisipasi yang harus terus ditingkatkan dalam pembelajaran di kelas dan hendaknya guru dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa yaitu salah satunya dengan memanfaatkan Teka-Teki Silang yang diaplikasikan dalam bentuk permainan sehingga guru-guru perlu di motivasi agar lebih inovatif dan kreatif dalam meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Guru

Pembelajaran dilakukan di kelas hendaknya menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap agar guru dapat mengembangkan berbagai strategi yang lebih bervariasi dan guru juga dapat terus mengembangkan startegi permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa tidak terbatas pada mata pelajaran IPS saja, akan tetapi dapat dikembangkan pada mata pelajaran lainnya.

3. Penulis

Bagi penulis sendiri, diharapkan hasil penelitian ini tidak menjadikan kepuasaan dikarenakan dari pengalaman yang didapat selama pelaksanaan penelitian dapat dikembangkan lagi melalui penelitian-penelitian lainnya yang lebih baik dalam memperbaiki kualitas pembelajaran sebagai bentuk kontribusi dalam dunia pendidikan.

4. Penelitian Selanjutnya

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini banyak kekurangan dan tidak sempurna. Untuk itu penulis berharap pada penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan dan memperbaiki segala kekurangan yang terdapat pada penelitian ini. Penulis juga berharap agar penggunaan strategi permainan Teka-

Teki Silang tidak hanya digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar saja, melainkan dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran lainnya. Hal tersebut perlu dilakukan sebagai tindak lanjut dalam memperbaiki pembelajaran bagi penelitian selanjutnya.