

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

##### 1. Perencanaan peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS melalui media permainan di kelas VIII-B SMPN 4 Bandung.

Dalam perencanaan “Peningkatan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui media permainan”. Peneliti melakukan perencanaan yang sesuai dengan model PTK yang peneliti pilih yaitu model Lewin Menurut Elliot dalam (Wiriadmadja, 2011:64). Secara umum para tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kompetensi inti dan kompetensi dasar, media permainan ular tangga, permainan bajak laut, permainan paralon bocor, LKS (lembar kegiatan siswa), dan perangkat evaluasi (tes dan *non tes*).

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tindakan setiap siklusnya. Masing-masing tindakan memiliki karakteristik tersendiri yang penulis rencanakan, yaitu tindakan satu mengkaji materi, tindakan dua fokus pelaksanaan penggunaan media permainan, dan tindakan tiga untuk mengkomunikasikan hasil belajar IPS yang didapatkan dari media permainan. Perencanaan ini dilakukan untuk beberapa siklus, sampai mengalami peningkatan dan data jenuh. Kemudian secara khusus perencanaan diawali dengan tahap melakukan tinjauan lapangan. Menyiapkan kompetensi inti dan dasar disertakan indikator, tujuan, metodel penunjang, media permainan, dan sebagai alat evaluasi peneliti menyiapkan instrumen yang relevan seperti lembar observasi, LKS, lembar wawancara, lembar penilaian kelompok.

##### 2. Pelaksanaan peningkatan kerjasama Ssswa alam Pembelajaran IPS Melalui Media Permainan di kelas VIII-B SMPN 4 Bandung.

Pelaksanaan secara umum dari siklus I sampai siklus III berjalan dengan baik. Pelaksanaan diawali dengan, pada tahap pertama yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam hal pembelajaran kerjasama kelompok dengan tema sifat-sifat dan bentuk-bentuk interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat. Metode yang

akan digunakan dalam tindakan menggunakan metode kooperatif sebagai pembelajaran.

Media yang digunakan adalah media *power point* yang di dalamnya terdapat materi serta contoh-contoh gambar yang berkaitan dengan materi yang dijelaskan dan menayangkan video yang berkaitan dengan materi yang dijelaskan. peneliti akan melaksanakan tindakan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar. Beberapa hal yang dipersiapkan oleh peneliti untuk menunjang kegiatan pembelajaran menggunakan metode kooperatif . Pada setiap siklus media yang digunakan adalah gambar yang diambil dari internet dan tayangan video yang diambil dari internet yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dan media permainan.

Pelaksanaan evaluasi pada siklus menggunakan penilaian individu dan penilaian kelompok, dan lembar observasi. hal ini dilakukan agar terlihat kerjasama siswa dan kerjasama di dalam kelompok dengan menggunakan metode kooperatif dan media permainan.

### **3. Kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan media permainan untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B SMPN 4 Bandung.**

Dari tiga siklus yang peneliti lakukan masing-masing siklus terindikasi adanya kendala, namun setiap siklus memiliki karakteristik yang berbeda. Kendala tersebut diantaranya pada siklus I dalam penerimaan kelompok, siswa yang tidak aktif dalam kelompok, ketidaknyamanan siswa dalam kelompok dan tidak siswa tidak percaya diri. Dari kendala tersebut berdasarkan hasil lembar observasi, penilaian indikasi, penilaian kelompok dan penilaian kelompok. Diperoleh solusi yaitu memberikan motivasi kepada siswa agar tidak memilih-milih teman, kemudian lebih didekatkan lagi dan diberikan pengarahan, dan mengajak siswa untuk kembali ke kelompoknya.

Kendala pada siklus II diantaranya Pada saat pembagian kelompok, walaupun sudah berkurang. Solusi yang dapat diberikan dari kendala siklus II adalah lebih memotivasi dan mengaskan kepada siswa bahwa teman sekelompok kalian dapat diajak kerjasama yang baik dan benar, bahwa teman sekelompok

kalian ingin menyelesaikan tugas secara bersama-sama dan lebih menyemangati siswa agar siswa semangat dalam bekerjasama kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas.

Berdasarkan hasil penelitian Siklus III, tidak ada kendala dikarenakan. Hal ini karena siswa sudah dapat menerima teman-teman sekelompoknya, siswa sudah nyaman dengan teman-temannya pada saat berkelompok, terlihat dari hasil penelitian siklus III siswa sudah tidak memilih-milih teman dalam kerjasama kelompok, siswa aktif dalam membantu teman sekelompok, siswa aktif bertukar informasi dan pendapat, siswa lebih percaya diri dan terlihat dari terciptanya tujuan yang sangat baik. Dengan tercapainya hasil fluktuasi peningkatan yang baik antara siklus I sampai siklus III. Dengan hasil peningkatan tersebut peneliti menyatakan bahwa data sudah jenuh sehingga peneliti tidak melanjutkan siklus berikutnya.

#### **4. Hasil peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS melalui media permainan di kelas VIII-B SMPN 4 Bandung.**

Pada siklus 1-3 dapat terlaksana dengan baik. Pada siklus satu berdasarkan hasil observasi dalam konteks kerjasama siswa diperoleh hasil (CUKUP). Siklus II diperoleh (BAIK) *Pertama*, indikator penerimaan dalam pembagian kelompok memperoleh hasil kualifikasi cukup dan Siklus III (BAIK).

Hasil Siklus I diperoleh (CUKUP), *Pertama* dari indikator penerimaan dalam pembagian kelompok memperoleh hasil kualifikasi kurang. Hal ini dikarenakan pada saat pembagian kelompok yang diacak oleh guru, sebagian besar siswa meminta digantikan kelompoknya, seperti ada yang ingin pindah ke kelompok lain, ada yang ingin bersama sahabatnya, ada yang tidak ingin satu kelompok dengan singannya.

*Kedua*, Indikator siswa berkomunikasi dengan baik dan benar dengan teman sekelompoknya memperoleh hasil kualifikasi cukup. Hal ini dikarenakan siswa yang sebagian kecil hanya diam saja, dan juga siswa yang berkomunikasi seperlunya saja. Kemudian ketiga, Indikator siswa bertukar informasi/pendapat memperoleh kualifikasi kurang. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa tidak bertukar informasi dikarenakan ketidaknyamanan yang membuat siswa terlihat

diam saja, dan terlihat beberapa siswa yang menjawab sendiri pertanyaan tanpa mendiskusikan dan bertukar informasi. Hal ini disebabkan karena siswa masih terlihat egois dan kompetitif.

*Keempat*, Indikator siswa aktif dalam kelompok memperoleh hasil kualifikasi kurang, hal ini dikarenakan sebagian besar siswa yang terlihat tidak aktif yang disebabkan ketidaknyamanan dengan teman kelompoknya yang menyebabkan siswa terlihat diam dan tidak mau aktif dalam kelompok. Resolusi yang diberikan adalah memberikan motivasi kepada siswa, dan mengajak siswa untuk lebih peduli, lebih bekerjasama dengan teman sekelompoknya.

Dari hasil Siklus II diperoleh (BAIK) *Pertama*, indikator penerimaan dalam pembagian kelompok memperoleh hasil kualifikasi cukup . Hal ini dikarenakan pada saat pembagian kelompok yang diacak oleh guru masih ada sebagian kecil siswa yang ingin pindah ke kelompok lain, dan ingin bersama sahabatnya. *Kedua*, indikator siswa berkomunikasi dengan baik dan benar dengan teman sekelompoknya memperoleh hasil kualifikasi baik. Hal ini dikarenakan siswa yang sebagian kecil awalnya hanya diam saja sudah mulai beradaptasi dengan kelompok yang berbeda lagi, siswa juga terlihat yang awalnya hanya diam saja tetapi diajak oleh teman sekelompoknya menjadi tidak diam lagi untuk berkomunikasi. Kelompok tersebut sudah menunjukkan peduli terhadap teman sekelompoknya. *Ketiga*, indikator kelompok dapat menunjukkan kekompakan memperoleh hasil kualifikasi cukup. Hal ini dikarenakan sebagian kecil siswa yang hanya diam saja dan tidak percaya diri yang menyebabkan kelompok masih cukup dalam menunjukkan kekompakan.

Dari hasil siklus III diperoleh (BAIK) *Pertama*, indikator penerimaan dalam pembagian kelompok memperoleh hasil kualifikasi baik . Hal ini dikarenakan pada saat pembagian kelompok yang diacak oleh guru sudah terlihat hasil yang sangat bagus karena hampir seluruh siswa menerima kelompok yang diberikan oleh guru dan langsung ingin bermain. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai merasa nyaman sudan terlihat menerima teman sekelompoknya.

*Kedua*, indikator siswa berkomunikasi dengan baik dan benar dengan teman sekelompoknya memperoleh hasil kualifikasi baik. Hal ini dikarenakan siswa sudah terlihat berkomunikasi dengan teman sekelompoknya, sudah tidak malu-malu lagi dan terlihat percaya diri, siswa sudah terlihat nyaman dengan kelompok yang berbeda lagi. *Ketiga*, indikator siswa bertukar informasi dan pendapat memperoleh kualifikasi baik. Hal ini dikarenakan siswa yang sudah terlihat dalam bertukar informasi yang sudah berani, yang terlihat percaya diri dalam bertukar informasi walaupun dalam menjodohkan pernyataan tersebut salah tetapi siswa terlihat tetap aktif dalam bertukar pendapat dan tidak takut salah. Hal ini sangat bagus sekali dikarenakan kerjasama kelompok sangat membutuhkan adanya bertukar informasi/pendapat untuk menyelesaikan tugas-tugas dan permainan tersebut

Kemudian keempat, indikator siswa aktif dalam kelompok memperoleh hasil kualifikasi baik, hal ini dikarenakan siswa sudah aktif dalam berkomunikasi, dalam bertukar informasi yang membuat siswa terlihat aktif dalam kelompok, siswa sudah tidak takut salah lagi dikarenakan teman sekelompoknya juga sudah menerima kekurangan dan kelebihan teman sekelompoknya. Hal ini yang menjadikan siswa aktif dalam kelompoknya.

*Kelima*, indikator kelompok dapat menunjukkan kekompakan memperoleh hasil kualifikasi cukup. Hal ini dikarenakan siswa sudah kompak dalam bertukar informasi, aktif dalam kelompok, pembagian tugas secara adil dan semua tugas dan permainan diselesaikan secara bekerjasama.

*Keenam*, indikator siswa bertanggung jawab pada kelompok menunjukkan kekompakan memperoleh hasil baik. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa sudah menunjukkan bertanggung jawab kepada kelompoknya seperti dalam hal berkomunikasi siswa sudah tidak terlihat diam, dalam hal bertukar informasi dan pendapat siswa terlihat percaya diri dan tidak takut salah, dalam menyelesaikan tugas dan permainan siswa mengerjakan secara bekerjasama.

*Ketujuh*, indikator terciptanya tujuan kelompok memperoleh hasil kualifikasi baik. Hal ini dikarenakan tujuan kelompok seperti berkomunikasi, bertukar informasi/pendapat, aktif dalam kelompok dan menunjukkan kekelompokan sudah terlihat sangat bagus, dan tugas-tugas yang ada di dalam

permainan dapat terselesaikan dengan cara kerjasama yang sangat bagus. Hal ini yang membuat terciptanya tujuan kelompok sudah terwujud dengan baik dan benar.

Dengan tercapainya hasil fluktuasi peningkatan yang baik antara siklus I sampai siklus III, di buktikan dengan peneliti bersama siswa diluar siklus berkunjung ke tiga tempat yaitu museum sri baguda, museum geologi dan alun-alun. Peningkatan kerjasama siswa juga terlihat dari siswa ingin sekelas jalan-jalan berkunjung kemuseum. Berikut dokumentasi hasil kunjungan ke museum sri baduga, museum geologi dan alun alun



Gambar 5.1 Kunjungan ke Museum Sri baduga, Museum Geologi dan Alun-alun

## **B. Saran**

### **Bagi siswa**

1. Lebih mengembangkan sikap kerjasama antar siswa, karena dengan bekerjasama dapat meningkatkan sosialisasi pada siswa.

### **Bagi guru**

1. Dapat menerapkan dan mendukung siswa untuk terus bekerjasama.
2. Dapat menerapkan media dan metode yang menunjang untuk siswa menjadi aktif kerjasama.
3. Dapat menerapkan media permainan karena dengan media permainan siswa menjadi aktif dalam bekerjasama, memotivasi siswa dalam pembelajaran, menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih cepat dan mudah mengerti dalam pembelajaran IPS.

### **Bagi sekolah**

1. Terus tingkatkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa, agar tercapai hasil pembelajaran yang maksimal.
2. Tingkatkan dalam hal kerjasama siswa di lingkungan sekolah agar siswa terus bersosialisasi.