

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada bagian ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang diajukan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Berdasarkan dari pelaksanaan dan pengamatan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, II, dan III yang dilaksanakan di kelas VIII-B mengenai “Penerapan Teknik Permainan Tebak Konsep untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Asosiatif Siswa dalam Pembelajaran IPS”.

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini dapat peneliti kemukakan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan guru dalam mempersiapkan pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan tebak konsep dalam pembelajaran IPS disusun melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah baik. Siklus pertama disusun berdasarkan RPP yang diajukan peneliti kepada guru mitra. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran untuk siklus pertama disepakati oleh peneliti dan guru mitra dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa melalui penerapan teknik permainan tebak konsep. Pada siklus kedua dan ketiga, rancangan pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran didasarkan pada refleksi siklus sebelumnya. Selain mempersiapkan RPP yang berfokus pada keaktifan siswa di kelas, guru juga mempersiapkan materi beserta konsep yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan materi dan konsep dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir asosiatifnya. Sebagai peneliti, guru juga mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa, lembar wawancara, studi dokumentasi dan lembar tes untuk mengetahui sejauh mana

Nurhidayah, 2015

PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN TEBAK KONSEP UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ASOSIATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perkembangan atau peningkatan kemampuan berpikir asosiatif siswa kelas VIII-B.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan tebak konsep untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa dilakukan guru dengan cukup baik pada setiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kemudian diakhiri dengan kegiatan penutup. Pada kegiatan pelaksanaan ini guru berusaha untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa melalui sebuah permainan yang menggunakan konsep-konsep IPS didalam permainannya. Setelah siswa selesai menebak konsep yang ada dalam permainan, siswa diharuskan mencari dan menemukan hal yang berkaitan dengan konsep kemudian mengaitkannya sehingga muncul sebuah pemahaman baru. Selain itu, guru juga memberikan arahan dan motivasi agar siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Bentuk motivasi yang diberikan guru yaitu memberikan semangat saat dilaksanakannya permainan tebak konsep dan pemberian penghargaan untuk siswa-siswa terbaik agar motivasi siswa menjadi meningkat setiap siklusnya.

3. Kendala dan Solusi

Kendala yang terjadi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui penerapan teknik permainan tebak konsep yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa yaitu dari segi teknis dan non teknis. Kendala dari segi non teknis yaitu siswa kurang memperhatikan masalah kebersihan kelas dan guru tidak mengecek kondisi ruangan kelas terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Hal itu mengakibatkan berkurangnya waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sedangkan dari segi teknis yaitu guru kurang baik dalam memberikan arahan sehingga mengakibatkan siswa merasa kebingungan dalam menemukan dan mengaitkan hal-hal yang berkaitan dengan konsep dan sulitnya menjaga motivasi siswa

agar tetap aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pada saat kegiatan refleksi yang dilakukan peneliti bersama guru mitra melakukan upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut agar kegiatan pembelajaran berikutnya lebih baik lagi.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kendala non teknis yaitu dengan cara mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan matang sehingga apa yang ingin dicapai setelah pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya. Guru juga harus rutin melakukan pengecekan ruangan kelas sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Sedangkan untuk mengatasi kendala teknis yaitu guru perlu memberikan arahan pada setiap siswa yang merasa kebingungan. Selain itu, pemberian penghargaan atau hadiah yang dilakukan guru bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa agar tetap aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Peningkatan Kemampuan Berpikir Asosiatif Siswa

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan tebak konsep ini mampu mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa. Hasil dari penelitian pada siklus pertama, kedua, dan ketiga, kemampuan berpikir asosiatif siswa berada pada kategori “Cukup”, “Baik”, dan “Sangat Baik”. Pada siklus pertama, siswa masih belum begitu antusias dikarenakan belum terbiasa dengan teknik pembelajaran tebak konsep dan siswa hanya mampu menemukan sedikit hal yang berkaitan dengan konsep. Namun pada siklus kedua, siswa terlihat lebih antusias dalam belajar, siswa telah mampu menemukan dan mengaitkan hal-hal yang berkaitan dengan sebuah konsep sehingga memunculkan pemahaman baru mengenai konsep IPS, serta siswa lebih berani dalam mengemukakan gagasannya. Pada siklus ketiga kemampuan berpikir asosiatif siswa terus mengalami peningkatan, hal ini dapat terlihat dari antusias belajar siswa, kerjasama, kemampuan menemukan dan mengaitkan hal yang berkaitan dengan konsep, kemampuan menterjemahkan konsep IPS, dan keberanian mengemukakan gagasan yang semakin meningkat.

Dengan demikian, seluruh aspek telah mengalami perkembangan dari siklus pertama sampai dengan siklus ketiga dari kategori cukup menjadi sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti akan menyampaikan saran-saran kepada pihak-pihak terkait atau yang akan melakukan penelitian sejenis untuk menjadi bahan rekomendasi. Berikut beberapa saran untuk pihak-pihak yang terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi masukan kepada para guru dalam menggunakan teknik pembelajaran. Guru yang ingin menerapkan teknik pembelajaran tebak konsep dalam pembelajaran hendaknya bisa lebih mengembangkan teknik permainan ini agar lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih termotivasi lagi dalam belajar. Pengembangan kemampuan berpikir tidak hanya dapat dilakukan dengan menjejali siswa dengan berbagai materi pelajaran, tetapi juga bisa dilakukan dengan cara lain yaitu melalui sebuah permainan. Melalui permainan pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga membuat siswa merasa nyaman dalam belajar dan tidak membuat siswa merasa terbebani dalam berpikir.

2. Bagi Siswa

Pengembangan kemampuan berpikir asosiatif siswa harus lebih ditingkatkan lagi dengan cara berani mengemukakan pendapat atau gagasan-gagasan baru mengenai konsep IPS. Siswa perlu memiliki kemampuan berpikir asosiatif agar mampu mengembangkan pemahaman IPS sehingga siswa tidak terlalu terpaku pada pemahaman yang ada di buku.

3. Bagi Sekolah

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat dijadikan rujukan bahwa penggunaan permainan tebak konsep dalam pembelajaran bisa meningkatkan kemampuan berpikir asosiatif siswa. Penerapan teknik

Nurhidayah, 2015

PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN TEBAK KONSEP UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ASOSIATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

permainan tebak konsep merupakan alternatif metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran selain metode ceramah yang biasa digunakan oleh guru. Selanjutnya pihak sekolah dapat mengembangkan permainan tebak konsep agar lebih disenangi siswa dan bisa dipakai dalam kegiatan pembelajaran seterusnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan kemampuan berpikir asosiatif melalui penerapan teknik permainan tebak konsep dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil karena mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada setiap siklusnya. Namun, penerapan teknik permainan tebak konsep dalam pembelajaran IPS tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif melainkan bisa juga untuk meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan lain-lain.