

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini, akan membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan “peningkatan partisipasi belajar siswa dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan pada pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung”. Selain itu, dalam bab ini juga akan dibahas mengenai saran atau rekomendasi bagi pihak-pihak yang terkait, supaya kegiatan pembelajaran seperti yang dilakukan oleh peneliti ini mampu dimanfaatkan atau diterapkan untuk ke depannya dengan lebih baik lagi.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis terhadap data yang diperoleh dari kegiatan pengamatan terhadap partisipasi belajar siswa dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan pada setiap siklusnya, dan angket kepada pihak terkait mengenai penelitian ini, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kegiatan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam kelompok yaitu, dengan melakukan kajian terhadap SK dan KD terlebih dahulu untuk memudahkan dalam hal penentuan materi. Materi yang akan dibahas pada setiap siklus. Kemudian peneliti melakukan pemilihan permainan yang akan dilakukan pada setiap siklusnya, permainan yang digunakan pada siklus pertama adalah tebak jawaban, pada siklus dua susun kata dan siklus ketiga kartu konsep, selanjutnya peneliti merumuskan perencanaan kegiatan pembelajaran secara lebih detail melalui penyusunan RPP. Sehingga dapat disimpulkan perencanaan mengenai penggunaan teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam kelompok tersebut yang telah dilakukan sudah di katakana Baik dan tidak perlu diadakannya lagi perencanaan yang baru untuk siklus selanjutnya.
2. Hasil dari pengamatan dan penilaian yang dilakukan terhadap penampilan guru di kelas menunjukkan bahwa, kemampuan guru dalam mengelola

kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan di kategorikan sebagai “baik” di mana aktivitas guru dalam mengelola kelas setiap siklusnya itu semakin meningkat. Hal ini terlihat dari data yang diperoleh pada setiap siklusnya, yakni pada siklus pertama menunjukkan angka 82%, kemudian meningkat lagi pada siklus kedua sebanyak 9% menjadi 91%, dan pada siklus ketiga mengalami peningkatan kembali sebanyak 4% menjadi 95%. Adapun penerapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu, terdiri dari tiga siklus dan pada setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan, sehingga apabila dijumlahkan secara keseluruhan maka pertemuan yang dilakukan oleh peneliti adalah enam pertemuan. Dalam pelaksanaannya, pada tindakan yang pertama di setiap siklusnya, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan yang berbeda-beda, pertama dengan menggunakan permainan tebak jawaban, pada siklus ke dua dengan menggunakan permainan susun kata dan untuk siklus ketiga menggunakan permainan kartu konsep. Kemudian di akhir kegiatan pembelajaran pertemuan kedua pada setiap siklusnya, peneliti melakukan pemberian tugas kepada siswa terkait dengan pembuatan pertanyaan untuk setiap permainannya dan untuk siklus tiga diberi tugas membuat kartu konsep yang digunakan pada permainan kartu konsep. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan dari teknik permainan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam kelompok sudah di katakana Baik dan sudah sesuai dengan yang ingin dicapai pada penelitian ini dan tidak perlu dilakukan lagi pelaksanaan untuk tindakan atau siklus selanjutnya.

3. Kegiatan refleksi yang dilakukan oleh peneliti pada setiap siklusnya menunjukkan bahwa kendala-kendala yang dihadapi dalam penelitian ini sedikit demi sedikit mengalami penurunan pada setiap siklusnya, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan semakin hari semakin berjalan dengan baik dan lebih baik lagi dari yang sebelumnya. Adapun kendala yang dihadapi oleh peneliti terkait dengan penerapan pembelajaran dengan

menggunakan teknik permainan diantaranya yaitu, bahwa pada siklus pertama siswa terlihat masih kebingungan dengan kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga pada pelaksanaannya mereka belum bisa mengikuti dengan baik. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan mereka belum pernah mengikuti pembelajaran seperti ini sebelumnya, sehingga membuat mereka kurang kondusif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, akan tetapi seiring berjalannya penelitian ini, melalui pemberian motivasi kepada mereka tentang pentingnya partisipasi belajar siswa dalam kelompok dalam proses pembelajaran dan melalui pemberian petunjuk dan peraturan permainan yang lebih jelas dan mudah dipahami. Semakin hari mereka menjadi terbiasa dan mampu termotivasi dengan masukan serta arahan yang diberikan oleh guru pada setiap siklusnya, sehingga partisipasi belajar siswa dalam kelompok dalam kegiatan pembelajaran, baik dilihat dari kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental dan emosional semakin meningkat dan menjadi lebih baik. Hal ini terlihat dari pengamatan aktivitas belajar siswa yang dimana perolehan persentase pada siklus pertama menunjukkan angka 76%, kemudian meningkat menjadi 87% pada siklus kedua dan meningkat menjadi 94% pada siklus ketiga. Artinya kendala yang dihadapi peneliti dalam penelitian ini bisa teratasi hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang semakin membaik dan meningkat pada setiap siklusnya.

4. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan sudah dapat berjalan dengan optimal dan mendapatkan hasil yang baik. Hal ini terlihat dari data yang diperoleh pada setiap siklusnya terkait dengan penilaian terhadap partisipasi belajar siswa dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan, yaitu pada siklus pertama memperoleh nilai 45,13% (Cukup), kemudian pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 75% (Baik), dan pada siklus ketiga meningkat kembali menjadi 83,33% (Sangat Baik). Sesuai dengan data tersebut, dapat dikatakan bahwa partisipasi belajar siswa dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan pada

pembelajar IPS semakin hari semakin meningkat dan menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Peningkatan yang terjadi pun terlihat signifikan, seperti peningkatan yang terjadi pada siklus kedua yang mengalami peningkatan sebesar 30%, sedangkan pada siklus ketiga meskipun masih mengalami peningkatan, akan tetapi peningkatan yang terjadi tidak setinggi peningkatan pada siklus kedua, melainkan hanya 8% saja. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ketiga ini, hasil yang diperoleh sudah bisa mencapai titik optimal dari target tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu mencapai kategori Baik (B). kemudian melihat data yang diperoleh sudah cenderung konsisten, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini sudah berhasil, dan nilai yang diperoleh pun sudah terlihat jenuh, sehingga penelitian dicukupkan selesai pada siklus ketiga, dan tidak perlu dilakukan tindakan penelitian pada siklus berikutnya. Hal ini juga diperkuat dari hasil persentase angket mengenai partisipasi belajar siswa dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan yang peneliti sebarkan pada 38 orang siswa di kelas VIII-D. Pada akhir pertemuan, setiap siklusnya ternyata jawaban siswa yang menjawab sangat setuju dan setuju mengenai partisipasi belajar siswa dalam kelompok dengan menggunakan metode permainan dalam berbagai kegiatan partisipasi yaitu visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental dan emosional mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian terkait dengan “Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa dalam Kelompok pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Teknik Permainan di Kelas VIII-D SMP Negeri 45 Bandung”, maka pada bagian ini ada beberapa rekomendasi dari peneliti kepada pihak-pihak yang terkait.

1. Pihak Sekolah

Peneliti berharap sekolah mampu memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk melakukan inovasi dan meningkatkan kualitas terkait dengan pembelajaran IPS di sekolah, supaya bisa menjadi lebih baik dan dapat bersaing dengan sekolah-sekolah lain, baik di tingkat lokal,

regional, maupun nasional atau bahkan internasional. Dengan dimilikinya kualitas pembelajaran yang baik maka akan mampu berpartisipasi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional bangsa Indonesia.

2. Guru

Bagi para guru-guru, pembelajaran menyimak yang diterapkan dengan menggunakan teknik permainan mungkin bisa diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas lain, karena pada dasarnya masalah yang dihadapi oleh setiap guru dalam kegiatan pembelajaran cenderung sama. Selain itu, mengingat pentingnya partisipasi belajar siswa dalam kelompok yang dimiliki oleh siswa, maka kegiatan pembelajaran pun sudah seharusnya mulai dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa tersebut dalam hal partisipasi dalam kelompok. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ini salah satunya bisa dicoba di kelas lain untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam partisipasi belajar dalam kelompok.

3. Untuk Siswa

Sejauh ini mungkin siswa tidak merasa bahwa partisipasi belajar siswa dalam kelompok sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, padahal pada dasarnya mereka tidak akan mengerti tentang apa yang dipelajarinya dalam kelompok tanpa melakukan kegiatan partisipasi dengan baik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok mereka terhadap apa yang sedang dipelajari, maka kemampuan mereka dalam partisipasi dalam kelompok perlu ditingkatkan.

4. Untuk Peneliti Lain

Penelitian ini dirasa baik oleh peneliti terkait dengan peningkatan partisipasi belajar siswa dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan. Sementara itu, masih banyak manfaat dari penggunaan teknik permainan yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, bagi yang akan melakukan penelitian untuk ke depannya, bisa lebih menggali kembali tentang manfaat teknik permainan untuk kegiatan pembelajaran, misalnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan memahami konsep, dan meningkatkan kreativitas siswa.