

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman suku dan budaya Indonesia menggunakan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A di SDN Cimalaka II Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pada tahap perencanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya pada materi keragaman suku dan budaya Indonesia mata pelajaran IPS, dalam tahap perencanaan ini dilakukan oleh guru. Tahap perencanaan ini meliputi pembuatan RPP menggunakan penerapan model pembelajaran *two stay stray*, LKS, alat evaluasi, dan media kartu budaya. Dalam perencanaan ini, menggunakan penerapan model pembelajaran *two stay stray* menjadi hal yang utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru merancang konsep pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *two stay stray* dan dibantu dengan media kartu budaya yang disesuaikan dengan materi keragaman suku dan budaya Indonesia, didalamnya memuat konsep pembelajaran model pembelajaran *two stay stray* serta proses bertamu dan diskusi dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kartu budaya memuat materi tentang rumah adat, pakaian adat, senjata khas, lagu daerah, dan tariannya dengan dilengkapi gambar dan deskriptor penjelasannya. Setelah dilaksanakan tindakan hingga tiga siklus, kinerja guru terhadap perencanaan pembelajaran meningkat hingga mencapai target yang telah ditentukan, yaitu 100%.
2. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya pada materi keragaman suku dan budaya Indonesia mata pelajaran IPS, terdapat dua kegiatan yang dilakukan, yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa.

a. Kinerja guru

Dalam kegiatan pelaksanaan guru melakukan proses pembelajaran dengan indikator yang sudah ditentukan. Berdasarkan data yang diperoleh dari persentase kinerja guru pada pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan tiga siklus, hasil penilaian telah mencapai target yang ditentukan, yaitu 100%.

b. Aktivitas siswa

Penilaian terhadap aktivitas siswa mencakup 3 aspek, yaitu kerjasama, percaya diri, dan tanggung jawab. Setelah menjalani tindakan hingga tiga siklus aktivitas siswa mengalami peningkatan hingga mencapai target yang telah ditentukan 85%, yaitu persentase yang dicapai 92% dengan kriteria sangat baik.

3. Hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya pada materi keragaman suku dan budaya Indonesia mata pelajaran IPS mengalami peningkatan dalam setiap tindakan siklus yang dilakukan. Pada tindakan siklus I mencapai persentase 55%, pada siklus II mencapai persentase 70%, dan pada siklus III mencapai persentase 90% siswa yang tuntas persentase dengan kriteria sangat baik dengan kriteria yang sangat baik siswa dapat menguasai materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Berdasarkan data yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan “bahwa dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman suku dan budaya Indonesia di kelas IV A SDN Cimalaka II dengan media kartu budaya, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.”

B. Saran

1. Bagi Guru

Berdasarkan pada keberhasilan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya pada materi keragaman suku dan budaya Indonesia mata pelajaran IPS, maka diharapkan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian dapat dikembangkan dan diterapkan pada materi dan

pembelajaran yang lain dengan menyesuaikan penerapan model pembelajaran two stay two stray dan desain media kartu budaya berdasarkan materi pembelajarannya karena penerapan model pembelajaran two stay two stray ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka guru seyogyanya memiliki keterampilan yang baik dalam menerapkan model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dan metode yang digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi siswa akan mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan dengan penerapan model pembelajaran two stay two stray dengan media kartu budaya ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru, yaitu sebagai berikut:

- a. Pada saat mengkonstruksikan materi dengan kehidupan siswa hendaknya menggunakan bahasa dan kalimat yang lebih mudah dimengerti siswa, dan menggunakan kalimat yang lebih sederhana.
- b. Guru seharusnya dapat mengembangkan kemampuan mengajar agar lebih baik dan kreatif dengan menambah wawasan mengenai model pembelajaran, strategi, metode, ataupun pendekatan yang akan digunakan pada saat pembelajaran
- c. Guru hendaknya melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik, dan bertindak sebagai fasilitator dalam membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Guru harus terampil di dalam mengelola kelas, karena pembelajaran yang baik dan siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang berlangsung secara kondusif, optimal, dan efektif. .
- e. Guru harus memberikan *reward* kepada siswa yang berani tampil ke depan dan menjawab pertanyaan, hal ini merupakan bentuk penghargaan kepada siswa karena telah menyelesaikan permainan.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini telah terbukti keberhasilannya, dengan penggunaan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya pada materi keragaman suku dan budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- a. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa hendaknya memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.
- b. pada saat pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya melatih siswa untuk aktif, interaktif, konikatif, analisa sederhana, keterampilan berbicara, kerja sama, dan percaya diri.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembanding sekaligus landasan penelitian berikutnya yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya dengan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya.
- c. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tindakan kelas hendaknya menggunakan sumber yang lebih banyak lagi, sehingga materi yang ada dalam penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media kartu budaya. lebih lengkap dan aktual.

4. Bagi Peneliti Lain

- a. Bagi penelitian lain, hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif.
- b. Dalam pengelolaan kelas, hendaklah sesuaikan dengan tahapan yang terdapat pada model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode, ataupun pendekatan yang digunakan.