

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Saran bertujuan sebagai bahan kajian baik untuk pihak sekolah, guru, siswa, penulis, serta peneliti selanjutnya yang mengkaji masalah serupa. Adapun kesimpulan dan saran yang peneliti kemukakan adalah sebagai berikut:

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang. Peningkatan motivasi belajar siswa SMP Negeri 3 Lembang dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain, 1) tingkat perhatian siswa, 2) kebutuhan atau keinginan siswa, 3) tingkat percaya diri siswa serta 4) kepuasan siswa. Secara lebih khusus peneliti merumuskan kesimpulan penelitian ini sebagai berikut;

1. Dalam mendesain model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang, guru terlebih dahulu mempersiapkan rancangan pembelajaran agar persiapan pembelajaran dapat terencana dengan matang. Siklus pertama disusun berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang diajukan peneliti kepada guru mitra. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pada siklus pertama disepakati oleh peneliti dan guru mitra dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang. Pada siklus kedua, ketiga dan keempat, rancangan pembelajaran yang tertuang dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) didasarkan pada hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Adapun media yang digunakan pada siklus pertama dan kedua dalam menunjang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini adalah kartu pasangan. Peneliti membuat kartu soal dan jawaban yang masing-masing terdiri dari 19 buah kartu. Pada siklus pertama dan kedua dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, pengkondisian kelas direncanakan dengan adanya pembagian kelompok siswa secara berpasangan. Pembagian pasangan ini dilakukan secara acak berdasarkan pembagian kartu pasangan soal dan jawaban yang diberikan oleh guru kepada seluruh siswa. Adapun dalam siklus pertama dan kedua pembagian pasangan direncanakan berjumlah 19 pasang siswa sesuai dengan jumlah populasi siswa kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang yang berjumlah 38 siswa. Pada siklus ketiga dan keempat, peneliti mengganti media kartu pasangan dengan media puzzle *make a match*, hal ini merupakan hasil refleksi yang dilakukan peneliti bersama guru mitra dengan tujuan agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Media puzzle *make a match* ini terdiri dari 8 gambar yang berbeda yang dimana pada setiap gambarnya dipotong membentuk bujur sangkar yang disisipkan konsep soal di balik lembarnya dan guru memberi lembar jawaban yang berisi pernyataan atau jawaban dari soal tersebut yang disertai kolom komentar mengenai gambar yang ada. Pemilihan gambar, soal dan jawaban berdasarkan materi yang tertuang dalam RPP. Pengkondisian kelas pada siklus ketiga dan keempat ini direncanakan dengan adanya pembagian siswa kedalam 8 kelompok dengan tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini direncanakan diterapkan pada kegiatan inti dengan durasi waktu sekitar 60 menit. Adapun durasi waktu dalam perencanaanya dapat mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan.

2. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Setiap siklus dalam penelitian ini diawali dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pembagian kelompok pada siklus pertama dan kedua dibagi secara berpasangan sebanyak 19 pasang siswa, selanjutnya pada siklus ketiga dan keempat, siswa di bagi menjadi 8 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 siswa.

Pada siklus pertama, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diterapkan pada kegiatan inti. Adapun media yang digunakan dalam menunjang model pembelajaran ini adalah kartu pasangan, dengan rincian 19 kartu soal dan 19 kartu jawaban. Kegiatan diawali dengan guru sedikit mengulas materi pelajaran yang telah diterangkan. Kemudian secara acak guru membagikan kartu pasangan kepada siswa baik yang berisi soal (bewarna kuning) dan jawaban (bewarna biru). Kemudian guru menginstruksikan kepada siswa untuk mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegangnya. Adapun guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari pasangan dengan waktu 15 menit. Setelah seluruh siswa menemukan pasangannya, secara berpasangan siswa mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang berhasil menemukan pasangannya dengan cepat dan tepat.

Pada siklus kedua, seperti pada siklus sebelumnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, diterapkan pada kegiatan inti. Media yang digunakan dalam menunjang model pembelajaran pada siklus kedua ini masih tetap menggunakan kartu pasangan, dengan rincian 19 kartu soal dan 19 kartu jawaban. Seperti biasanya kegiatan diawali dengan guru sedikit mengulas materi pelajaran yang telah diterangkan. Kemudian secara acak guru membagikan kartu pasangan kepada siswa baik yang berisi soal

(bewarna kuning) dan jawaban (bewarna biru). Kemudian guru menginstruksikan kepada siswa untuk mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegangnya. Adapun guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari pasangan dengan waktu 15 menit. Setelah seluruh siswa menemukan pasangannya, secara berpasangan siswa menempelkan kartu pasangan mereka di depan kelas dan mempresentasikan hasil temuannya kepada temannya. Guru memberi penghargaan bagi pasangan terbaik.

Pada siklus ketiga dan keempat, peneliti mengganti media kartu pasangan dengan media puzzle *make a match*. Hal ini dilakukan agar siswa tidak bosan dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaannya guru membagi kelas menjadi 8 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Kemudian guru membagikan puzzle kepada seluruh kelompok. Guru menginstruksikan siswa untuk menyusun puzzle dengan cara mencari pasangan yang tepat dari soal-soal yang disisipkan pada sisi belakang puzzle ke lembar jawaban yang disediakan. Setelah gambar tersusun dengan baik, siswa diminta untuk memberikan komentar mengenai gambar yang telah disusunnya. Kemudian setiap kelompok satu per satu maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Guru mempersilahkan kelompok lain untuk bertanya atau menanggapi hasil presentasi. Di akhir kegiatan, guru memberikan penghargaan berupa pemberian poin kepada kelompok terbaik, hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Pada kegiatan refleksi peneliti melakukan diskusi dengan guru mitra dan beberapa orang siswa. Adapun tujuan dari kegiatan refleksi ini untuk mencari kendala dan upaya yang harus dilakukan pada siklus berikutnya. Upaya yang dilakukan pada siklus berikutnya merupakan hasil diskusi peneliti dengan guru mitra yang pada akhirnya bertujuan

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini adalah dalam pengkondisian kelas. Suasana kelas menjadi tidak kondusif ketika siswa sedang mencari pasangannya. Guru dinilai belum maksimal dalam mengkondisikan siswa. Adapun usaha yang dilakukan dalam mengatasi kendala tersebut adalah guru perlu lebih bersikap tegas dan memberi sanksi kepada siswa berupa pengurangan poin sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan kondusif. Kemudian alokasi waktu pembelajaran yang terbatas membuat alokasi waktu yang telah direncanakan tidak berjalan dengan sebagaimana mestinya. Terutama pada saat siswa melakukan kegiatan presentasi di kelas. Tidak semua kelompok dapat cepat merespon jawaban yang diajukan oleh temannya, hal ini membuat waktu jam pelajaran sedikit melebihi dari batas waktu yang telah direncanakan. Usaha yang dilakukan peneliti dalam menanggapi hal ini adalah dengan cara memanajemen waktu sebaik mungkin dengan memberikan batas waktu kepada siswa dalam mencari pasangan, mengerjakan tugas, presentasi, diskusi dan sebagainya serta memberi sanksi kepada siswa yang tidak tepat waktu. Kendala berikutnya adalah pemilihan media dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Guru harus dituntut lebih kreatif dalam memikirkan alternatif media selain kartu pasangan. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan dan lebih meningkatkan antusias siswa ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Usaha yang dilakukan peneliti adalah dengan membuat media puzzle *make a match*. Dengan media ini diharapkan peserta didik lebih antusias, aktif dan motivasi belajarnya meningkat. Dari hasil refleksi ditemukan beberapa siswa yang cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun usaha yang dilakukan peneliti adalah dengan senantiasa stimulus

kepada siswa untuk aktif di kelas, dapat berupa pemberian penghargaan seperti pujian, tepuk tangan serta pemberian poin. Selain itu guru perlu menunjuk siswa yang kurang aktif untuk mengemukakan pendapatnya.

4. Dari keempat siklus yang telah dilaksanakan diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan sangat baik. Hal ini ditandai dengan meningkatnya aspek-aspek yang menjadi indikator motivasi belajar siswa. Peningkatan aspek yang berkaitan dengan tingkat perhatian siswa. Pada siklus pertama tingkat perhatian siswa masuk kedalam kategori "kurang". Kemudian pada siklus kedua terjadi peningkatan dan masuk kedalam kategori "cukup". Namun pada siklus ketiga tidak terjadi peningkatan yang cukup berarti dari siklus sebelumnya dan masih dikategorikan "cukup". Selanjutnya pada siklus keempat tingkat perhatian siswa mengalami peningkatan dan masuk kedalam kategori "baik". Selanjutnya dalam aspek tingkat kebutuhan dan keinginan siswa. Pada siklus pertama tingkat kebutuhan dan keinginan siswa masih dikategorikan "kurang". Namun pada siklus kedua dan ketiga terjadi peningkatan dan dapat dikategorikan "cukup". Pada siklus keempat tingkat kebutuhan dan keinginan siswa sudah masuk kedalam kategori "baik". Aspek selanjutnya yang menjadi indikator motivasi belajar siswa adalah tingkat percaya diri siswa. Pada siklus pertama tingkat percaya diri siswa kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang masih dikategorikan "kurang". Meningkat dari siklus sebelumnya pada siklus kedua tingkat percaya diri siswa masuk kedalam kategori "cukup". Beranjak pada siklus ketiga dan keempat tingkat percaya diri siswa sudah dikategorikan "baik". Aspek terakhir yang menjadi indikator motivasi belajar siswa adalah kepuasan siswa.

Pada siklus pertama kepuasan siswa sudah dikatakan “cukup”. Selanjutnya kepuasan siswa pada siklus kedua sampai siklus keempat terus mengalami peningkatan, dan pada akhir siklus keempat kepuasan siswa dapat dikatakan “sangat baik”. Secara keseluruhan dilihat dari persentase setiap siklusnya tingkat motivasi belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang mengalami peningkatan. Adapun secara lebih detail pada siklus ke-1 tingkat motivasi belajar siswa sebesar 45%, siklus ke-2 sebesar 65%, siklus ke-3 sebesar 70%. Pada siklus ke-3 persentase motivasi belajar siswa sebenarnya telah mencapai criteria minimal peneliti, namun peneliti bersama guru mitra sepakat ingin memperoleh hasil yang lebih meyakinkan dengan cara melanjutkan ke siklus berikutnya. Pada siklus ke-4 tingkat motivasi belajar siswa sebesar 85%. Secara garis besar peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus ke-1 menuju siklus ke-2 sebesar 20%, peningkatan yang terjadi pada siklus ke-3 sebesar 10% dan peningkatan pada siklus ke-4 sebesar 15%. Mengingat target minimal tingkat motivasi belajar yang peneliti tentukan sudah tercapai, maka peneliti, guru mitra dan dosen pembimbing memutuskan untuk menghentikan penelitian ke siklus selanjutnya. Dari apa yang telah diuraikan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang.

## B. Saran

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-D SMP Negeri 3 Lembang, terdapat beberapa poin yang menjadi saran peneliti bagi berbagai pihak terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi sekolah

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat dijadikan dasar, bahwasannya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya pihak sekolah dapat mengembangkan model pembelajaran lain dalam upaya memaksimalkan pembelajaran di kelas.

### 2. Bagi guru

Adanya penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi masukan kepada para pengajar khususnya guru mata pelajaran IPS dalam menggunakan model pembelajaran. Atas dasar penelitian ini, kendala-kendala motivasi belajar siswa dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

### 3. Bagi Siswa

Penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini semoga dapat menimbulkan suasana pembelajaran IPS yang baru. Begitupula pandangan siswa terhadap pembelajaran IPS bahwa belajar IPS itu dapat menggunakan berbagai media yang menarik yang membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan.

### 4. Bagi penelitian selanjutnya

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini bukanlah penelitian yang sempurna, sehingga perlu adanya penelitian selanjutnya mengenai peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model atau media pembelajaran yang lain.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat peneliti kemukakan.

Semoga dapat memberikan manfaat terhadap peningkatkan kualitas

pendidikan di Indonesia dan secara khusus menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.