

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan “peningkatan motivasi belajar siswa melalui media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B SMP Negeri 2 Lembang”. 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 penelitian yang telah dibahas pada bab pembahasan sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas VIII-B SMP Negeri 2 Lembang sebagai berikut:

1. Perencanaan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Penggunaan media permainan Ular Tangga merupakan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS di kelas. Media permainan Ular Tangga dalam penelitian ini digunakan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dirancang melalui sebuah perencanaan agar dalam pelaksanaannya lebih terarah. Langkah-langkah yang telah dirancang dapat disimpulkan ke dalam beberapa tahapan yaitu: Menyusun RPP yang disesuaikan dengan silabus KTSP 2006 yang bertujuan untuk meruntutkan atau merencanakan seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memilih standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi dan metode serta model pembelajaran termasuk didalamnya mencantumkan penggunaan media pembelajaran. Setelah penyusunan RPP, langkah selanjutnya adalah menyiapkan bahan atau materi pelajaran untuk setiap siklusnya. Setelah menyiapkan bahan atau materi pelajaran, kemudian

Rizal Maulana, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

menyiapkan media permainan Ular Tangga dan kartu soal yang akan digunakan pada saat pembelajaran yang merupakan implementasi dari media permainan Ular Tangga. Setelah seluruh rencana kegiatan disusun dari awal sampai akhir dalam RPP, langkah selanjutnya yaitu menggunakan format atau lembar observasi yang dikembangkan melalui pedoman observasi analisis RPP, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan motivasi belajar siswa serta mengembangkan catatan lapangan untuk melihat proses pembelajaran pada pelaksanaan siklus, dan terakhir melakukan wawancara terhadap guru mitra dan siswa dan menyiapkan alat bantu berupa kamera foto untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga yang telah dilakukan oleh guru dengan merujuk pada perencanaan yang telah disusun sudah dapat dikatakan baik dengan melihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam setiap siklusnya. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media permainan Ular Tangga dapat terlihat bahwasannya, guru sudah mampu untuk mengembangkan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dari ke tiga tahap tersebut, terlihat peningkatan motivasi belajar siswa terdapat pada kegiatan inti, dimana pada pelaksanaan kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah dilanjutkan dengan tanya jawab guna melihat sejauh mana siswa aktif dan fokus dalam belajar ketika guru sedang menjelaskan. Setelah selesai ceramah dan tanya jawab, kemudian guru menggunakan strategi pembelajaran dengan permainan Ular Tangga yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan strategi ini dilaksanakan dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok. Berdasarkan hasil lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan inti telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran terutama pada saat penggunaan media

Rizal Maulana, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

permainan Ular Tangga, guru senantiasa membimbing siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Ular Tangga* sehingga siswa sudah mulai tertarik untuk belajar IPS. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPS ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi dari hasil lembar observasi pada siklus ke-2 dan ke-3.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS sudah terlihat dengan ketercapaian pada setiap indikator yang telah ditentukan sebelumnya. motivasi pada setiap siklus dapat terlihat perbedaannya berdasarkan pada kondisi kelas yang terjadi pada setiap siklusnya. Dimana pada siklus pertama motivasi belajar siswa masih terlihat kurang dan ketercapaian indikator belum sepenuhnya terpenuhi seperti yang diharapkan oleh peneliti. Pada siklus kedua motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan ketercapaian indikator dengan predikat baik dan sesuai dengan harapan peneliti, begitupun dengan siklus ketiga motivasi belajar siswa mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik dibandingkan dengan siklus kedua. Peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus pertama, kedua, dan ketiga dengan ketercapaian indikator yang berbeda dapat dilihat dari hasil pengamatan motivasi kelas maupun siswa secara individu. Motivasi kelas menunjukkan peningkatan persentase yang berbeda dari setiap siklusnya, pada siklus pertama motivasi belajar siswa mendapat predikat kurang dengan persentase 58.33%, pada siklus kedua mendapat predikat baik dengan persentase 73.8%, dan perolehan dengan predikat baik ditunjukkan pada siklus ketiga dengan persentase 83.33%. Hal demikian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan dipadukannya dengan media permainan ular tangga dari hasil lembar pengamatan motivasi belajar siswa, maka dengan pertimbangan hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan peneliti bahkan peningkatan yang terjadi melampaui target yang telah ditetapkan.

4. Upaya untuk Mengatasi Kekurangan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Ada berbagai kendala yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media permainan Ular Tangga, baik yang berasal dari guru maupun siswa. Adapun kendala yang dialami berdasarkan hasil diskusi balikan yang telah dilakukan bersama guru mitra dan rekan sejawat adalah manajemen waktu yang sering melebihi dari yang telah direncanakan terutama dalam penyampaian materi yang dilakukan dengan metode ceramah tanpa adanya alat bantu seperti *power point* dan *OHP* dikarenakan fasilitas *OHP* di SMP Negeri 2 Lembang selalu mengalami kendala seperti *overheat* sehingga sewaktu-waktu *OHP* tersebut mati sendirinya, siswa masih kurang kondusif selama pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga, guru mengalami kesulitan untuk mengatur siswa agar tetap fokus selama guru menjelaskan materi sebagai bekal dalam mengisi jawaban dalam kartu soal yang diberikan oleh guru yang memerlukan pemahaman.

Adapun upaya yang dilakukan adalah guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah ditetapkan dan lebih memperhatikan lagi dalam manajemen waktu sehingga apa yang sudah direncanakan sebelumnya dapat terlaksana dengan baik dan untuk memudahkan dalam penyampaian materi selain dengan metode ceramah, guru juga menggunakan gambar-gambar sebagai penunjangnya, guru lebih tegas lagi dalam mengatur dan membimbing siswa agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan kondusif, guru seharusnya menegur siswa yang tidak fokus dan memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung, guru dalam menjelaskan peraturan permainan Ular Tangga lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak lagi kebingungan dan dalam menjelaskan materi harus dilakukan secara berulang-ulang sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam mengisi jawaban pada kartu soal, serta guru harus memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran terutama dalam menumbuhkan keberanian siswa untuk tampil di depan kelas.

B. SARAN

Setelah pelaksanaan penelitian selesai dan dari pengalaman yang penulis dapatkan selama penelitian dengan penggunaan media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka penulis mengajukan beberapa saran atau rekomendasi bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan pendidikan sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

Bagi sekolah, peneliti berharap agar sekolah dapat terus memperhatikan perkembangan siswanya terutama dalam hal motivasi belajar yang harus terus ditingkatkan dalam pembelajaran di kelas dan hendaknya guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa yaitu salah satunya dengan memanfaatkan permainan Ular Tangga yang diaplikasikan dalam bentuk permainan sehingga guru-guru perlu di motivasi agar lebih inovatif dan kreatif dalam meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Guru

Pembelajaran dilakukan di kelas hendaknya menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap agar guru dapat mengembangkan berbagai media yang lebih bervariasi dan guru juga dapat terus mengembangkan media permainan Ular Tangga dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tidak terbatas pada mata pelajaran IPS saja, akan tetapi dapat dikembangkan pada mata pelajaran lainnya.

3. Penulis

Bagi penulis sendiri, diharapkan hasil penelitian ini tidak menjadikan kepuasan dikarenakan dari pengalaman yang didapat selama pelaksanaan penelitian dapat dikembangkan lagi melalui penelitian-penelitian lainnya yang lebih baik dalam memperbaiki kualitas pembelajaran sebagai bentuk kontribusi dalam dunia pendidikan.

4. Penelitian Selanjutnya

Rizal Maulana, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini banyak kekurangan dan tidak sempurna. Untuk itu penulis berharap pada penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan dan memperbaiki segala kekurangan yang terdapat pada penelitian ini. Penulis juga berharap agar penggunaan media permainan Ular Tangga tidak hanya digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saja, melainkan dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran lainnya. Hal tersebut perlu dilakukan sebagai tindak lanjut dalam memperbaiki pembelajaran bagi penelitian selanjutnya.