

BAB V

SIMPULAN,IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas VII-J SMPN 3 Lembang, serta memberikan saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, guru, siswa, dan penelitian selanjutnya yang terkait dengan minat belajar siswa melalui Metode *Games*. Dalam bab ini akan menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan di kelas VII-J SMP Negeri 3 Lembang. Penjelasan mengenai bab ini akan dijabarkan sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan Peningkatan minat belajar siswa melalui metode *Games* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-J SMP Negeri 3 Lembang dari tahap perencanaan, pelaksanaa, observasi hingga merefleksi kendala dan solusinya dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Pada tahap Perencanaan peningkatan minat belajar siswa melalui Metode *Games*, untuk kelancaran penelitian, pertama peneliti menghubungi terlebih dahulu guru mata pelajaran IPS dan rekan sejawat untuk menjadi observer pada penelitian. Kedua, menentukan SK/KD yang sesuai silabus terhadap materi yang akan disampaikan saat pembelajaran berlangsung. Tiga, menyusun RPP. Keempat, merumuskan skenario pembelajaran. Kelima, merumuskan sumber, alat, bahan belajar yang dibutuhkan saat pembelajaran berlangsung. Keenam, menyusun instrumen penelitian pengumpulan data. Ketujuh, merencanakan diskusi balikan setelah pembelajaran dilaksanakan. Kedelapan, membuat rencana perbaikan tindak lanjut. Kesembilan, merencanakan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan.

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan disetiap siklusnya.

2. Tahap Pelaksanaan peningkatan minat belajar siswa melalui Metode *Games* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-J SMPN 3 Lembang, peneliti melaksanakan tindakan sebanyak 4 siklus. Siklus 1 peneliti mengaplikasikan *games Bottle Throwing* dengan materi Kesultanan Makassar (Gowa-Talo). Selanjutnya pada siklus 2 peneliti mengaplikasikan *games Ular Naga* dengan materi Kesultanan Mataram. Pada siklus 3 peneliti mengaplikasikan *games Hungry Bunny* dengan materi Kesultanan Demak. Dan yang terakhir pada siklus 4 peneliti mengaplikasikan *games Pokemon Go* dengan materi Macam-macam Kebutuhan.
3. Hasil dalam penggunaan metode *Games* untuk meningkatkan minat belajar siswa telah mencapai hasil yang terbaik. Hal ini terlihat pada peningkatan-peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. Hasil yang menunjukkan siswa merasa senang ketika belajar IPS terlihat pada siklus ke 2, siklus ke 3 rata-rata siswa sudah merasa senang dan antusias ketika belajar IPS sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Games*, siklus ke-IV minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS sudah sangat meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari senangnya siswa ketika belajar, antusias ketika bermain *games*, dan juga aktif ketika belajar dalam pembelajaran IPS.
4. Kendala dan solusi. Selama melakukan kegiatan penelitian tentunya tidak terlepas dari kendala-kendala, adapun kesulitan yang dialami oleh peneliti adalah:
 - Kesulitan dalam menentukan materi yang dapat dimengerti dan dihafalkan dalam waktu singkat karena materinya sejarah kerajaan.
 - Menentukan jenis *games* yang sesuai dan menarik digunakan dalam pembelajaran IPS.
 - Mengkondusifkan kelas ketika siswa sedang bermain *games*.

Setelah melakukan diskusi dan mendapat bimbingan dari guru mitra dan dosen pembimbing. Kendala yang dihadapi dapat teratasi dengan baik. berikut adalah beberapa solusi untuk menghadapi kendala tersebut:

- Memilih materi Kerajaan yang sering mereka dengar.
- *Games* disesuaikan dengan Materi agar pengaplikasiannya tidak berat dengan materi sejarah.
- Guru harus tegas dan membuat peraturan dikelas.

B. Implementasi

Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Games* dapat dijadikan acuan dalam mengadakan penelitian selanjutnyadari sudut permasalahan yang berbeda. Selain itu dapat diimplikasikan sebagai bahan kajian metode pembelajaran untuk diterapka di SMPN 3 Lembang sebagai alternatif pembelajaran IPS yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka penelit sampaikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Bagi siswa pembelajaran IPS sangat penting dalam menumbuhkembangkan pengetahuan sosial. Oleh karena itu Metode *Games* ini dapat terus dikembangkan dalam setiap pembelajaran agar minat belajar siswa dapat terus bertambah
2. Bagi guru pembelajaran IPS dengan Metode *Games* ini dapat dijadikan acuan dalam menumbuhkembangkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS.
3. Bagi sekolah, agar pelaksanaan kegiatan siswa dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan baik dan mandiri perlu ditunjang dengan sumber belajar dan fasilitas sekolah lainnya yang dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

C. Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode *Games* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-J SMPN 3 Lembang, terdapat beberapa poin yang menjadi rekomendasi dari peneliti kepada berbagai pihak yang terkait dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pihak Sekolah

Peneliti berharap melalui penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *Games* sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mampu meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPS khususnya di SMPN 3 Lembang. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan di sekolah perlu memperhatikan proses pembelajaran bukan hanya melihat hasil dari pembelajaran yang dapat dicapai, akan tetapi peneliti juga berharap pihak sekolah dapat memberikan dukungan sarana dan prasarana lebih baik.

2. Guru

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat mengembangkan berbagai model dan metode pembelajaran agar siswa bersemangat dalam mempelajari IPS, serta peran guru sebagai fasilitator dapat memberikan pengarahan dengan cara memotivasi dan memfasilitasi siswa sehingga minat belajar siswa dapat terus meningkat dalam pembelajaran IPS.

3. Siswa

Melalui penelitian ini, peneliti berharap siswa dapat lebih meningkatkan minat belajarnya dalam pembelajaran IPS.

4. Peneliti

Penelitian ini, menginspirasi diri peneliti sendiri. Karenanya keberhasilan dalam penelitian ini belum sempurna, sehingga perlu adanya penelitian selanjutnya mengenai peningkatan minat belajar siswa melalui metode *Games* dalam pembelajaran IPS. peneliti lain diharapkan meneliti kegunaan *Games* untuk melihat peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Demikian simpulan yang dapat peneliti kemukakan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia pada umumnya dan secara khusus dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah

dalam mengembangkan peningkatan minat belajar siswa melalui metode *Games* dalam pembelajaran IPS.