

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative* menggunakan permainan *treasure clue* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V khususnya pada pokok bahasan kenampakan alam alami yang ada di Indonesia di SD Negeri Cipacing II. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil kuesioner angket motivasi belajar yang signifikan pada kelompok siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* (Eksperimen) dibandingkan dengan kelompok siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw (Kontrol).

Adapun kesimpulan secara khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar aspek *cognitive motives* siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw.
2. Motivasi belajar aspek *self expression* siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw.
3. Motivasi belajar aspek *self enhancement* siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw.

5.2 Implikasi

Implikasinya pada penerapan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dalam proses pembelajaran adalah adanya usaha yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran yang dipengaruhi oleh

Nita Kurniawati Arifin, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING MENGGUNAKAN PERMAINAN TREASURE CLUE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS

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

motivasi. Siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran dan menunjukkan sikap yang positif. Siswa lebih aktif mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman, yang diperoleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan kearah satu pandangan kelompok. Siswa yang telah belajar dengan model pembelajaran ini pun mengaku ingin belajar kembali dengan model yang sama, sehingga model ini dapat diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam simpulan diatas, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau masukan untuk berbagai pihak untuk pengembangana penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pihak-pihak terkait, yaitu:

5.3.1 Guru

Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* diharapkan dapat memberikan motivasi pada guru dalam menggunakan model pembelajaran selain metode konvensional. Penulis merekomendasikan beberapa hal kepada guru ketika menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dikelas diantaranya :

1. Guru harus mempersiapkan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Adapun pertanyaan yang diberikan harus berjumlah sama perbagian materi.
2. Guru harus menyiapkan jawaban berupa gambar yang di tempel didepan kartu *clue*.
3. Sebelum memulai permainan, *clue* harus sudah tertempel disekitar ruangan kelas.

5.3.2 Sekolah

Peneliti menemukan kendala pada saat proses pembelajaran dikelas. Kendala tersebut berupa kurangnya peralatan pembelajaran yang harus digunakan pendidik. Menurut pada kendala tersebut, peneliti menyarankan untuk melakukan

Nita Kurniawati Arifin, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING MENGGUNAKAN PERMAINAN TREASURE CLUE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS

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

perawatan atau peremejaan kembali pada peralatan-peralatan penunjang proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan baik.

5.3.3 Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih lanjut variabel-variabel yang kan dikaji mengenai model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* pada ranah maupun aspek lainnya dan tidak menutup kemungkinan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dapat diterapkan pada jenjang dan mata pelajaran lain.