

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan “Peningkatan Kejasama Peserta Didik melalui Metode Permainan dalam Pembelajaran IPS di kelas VII-H SMP Negeri 4 Bandung”. 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 kedepannya dengan lebih baik lagi.

#### A. Simpulan

Perencanaan dengan menggunakan metode permainan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan kerjasama yang dilakukan oleh peneliti secara optimal. Peneliti melakukan koordinasi dengan guru mitra dalam merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, penyusunan RPP mulai dari pemilihan materi, menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dan menyiapkan media dan alat pembelajaran, dan menyusun penilaian berupa lembar observasi peserta didik, lembar observasi guru, lembar wawancara guru dan lembar wawancara peserta didik. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai, menentukan bahan ajar atau materi yang akan disampaikan, merancang lembar observasi serta menyusun soal-soal untuk pelaksanaan permainan. Perencanaan dalam merancang RPP pada setiap siklusnya memiliki perbedaan, yaitu dalam penggunaan materi dan metode dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap materi yang digunakan pada setiap siklusnya berbeda hal ini dilakukan untuk menunjang pembelajaran agar lebih maksimal. Seperti pada siklus pertama, peneliti menggunakan materi pasar dan harga dengan metode diskusi dan tanya jawab dan permainan cerdas cermat, selanjutnya pada siklus kedua peneliti menggunakan materi kehidupan manusia pada masa praaksara dengan metode diskusi dan membuat *mindmapp* dan permainan cerdas cermat, dan terakhir siklus ketiga peneliti menggunakan materi kehidupan masyarakat pada masa hindu-buddha dengan menggunakan metode *sowball throwing* dan permainan cerdas cermat. Kemudian butir-butir soal pada siklus pertama sampai siklus terakhir

disesuaikan dengan materi yang sudah disampaikan. Hal ini agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini dilakukan sebagai bahan untuk peserta didik dalam melakukan permainan sebagai upaya meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sebagai upaya meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik dapat terlaksana dengan baik. Guru melaksanakan tindakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik melalui penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPS berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dalam tahap perencanaan sebelumnya. Pelaksanaan yang dilakukan yaitu peserta didik dibagi kedalam 8 kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 4-5 orang. Setiap kelompok diminta untuk membuat yel-yel. Setiap tindakan akan dibagi menjadi tiga sesi atau tiga babak. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak tiga siklus dan enam pertemuan, dimana setiap siklus terdapat dua pertemuan. Pertemuan yang pertama yaitu membentuk pemahaman peserta didik terhadap materi dan pertemuan kedua yaitu penerapan metode permainan. Pada siklus pertama masih banyak peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. Peserta didik masih tidak serius dalam mengikuti permainan, masih banyak yang bercanda, mengobrol dan memainkan *handphonenya* sehingga permainan tidak di selesaikan dengan maksimal. Selain itu kemampuan guru untuk menstimulus dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan dengan menyeluruh masih kurang maksimal. Pada siklus kedua mengalami perkembangan yang baik, peserta didik terlihat sudah mau menjalin kerjasama yang baik dengan anggota kelompoknya walau sesekali masih ada yang terlihat emosi. Peserta didik juga sudah mulai terbiasa dalam melaksanakan berbagai kegiatan didalam kelas. Pada siklus ketiga peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik. Keterampilan kerjasama yang mereka miliki sudah terlihat baik dengan atusias yang mereka tunjukkan, sehingga terlihat sudah maksimal. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan guru dalam menerapkan metode permainan dan keterampilan kerjasama peserta didik mengacu pada lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Terlihat bahwa keterampilan kerjasama peserta didik dari setiap siklusnya mengalami peningkatan yang baik.

Pada dasarnya guru dapat menemukan solusi dari berbagai kendala atau hambatan yang dialami. Kendala yang dialami selama proses penelitian tindakan kelas yaitu peserta didik masih enggan untuk belajar secara berkelompok apabila kelompoknya tidak dipilih oleh mereka sendiri, karena peserta didik terbiasa berteman dengan teman yang itu-itu saja. Hal tersebut membuat peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan tertib. Selain itu juga masih ada peserta didik yang tidak memiliki tanggung jawab terhadap tugas kelompok yang diberikan, sehingga tugas yang diberikan hanya di kerjakan oleh satu atau dua orang dari anggota kelompoknya. Sedangkan anggota kelompok yang lain masih ada yang asyik mengobrol, bercanda dengan temannya dan ada pula yang masih memainkan *handphone* saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut tentunya membuat kelas menjadi tidak kondusif. Kendala lain yaitu masih ada beberapa peserta didik yang menangis tidak mau sama sekali masuk kedalam kelompok yang sudah dibagikan dengan alasan tidak diterima dikelompoknya. Kendala tersebut teridentifikasi oleh peneliti bersama guru mitra saat tahap refleksi. Peneliti bersama guru mitra juga berdiskusi mencari cara untuk dijadikan perbaikan pada tindakan selanjutnya. Upaya mengatasi kendala tersebut diantaranya guru memberikan motivasi kepada peserta didik baik secara verbal maupun nonverbal sehingga peserta didik dapat menyadari akan pentingnya menjalin kerjasama dengan siapapun, guru juga harus lebih tegas dalam mengkondisikan peserta didik agar peserta didik lebih disiplin dalam proses pembelajaran.

Keterampilan kerjasama peserta didik melalui metode permainan mengalami perubahan dan peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus pertama memperoleh nilai dengan kategori cukup. Terjadi peningkatan pada siklus kedua mendapat nilai yang jika dikategorikan sudah termasuk baik. Meskipun keterampilan kerjasama peserta didik sudah dikategorikan baik, tetapi masih ada beberapa peserta didik yang belum mengikuti kegiatan pembelajaran secara menyeluruh sehingga peneliti melaksanakan tindakan pada siklus ketiga. Siklus ketiga memperoleh nilai yang sangat baik karena semua peserta didik sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menyeluruh dan maksimal. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran IPS.

## B. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti selama melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas VII-H SMP Negeri 4 Bandung, dibawah ini terdapat beberapa saran untuk beberapa pihak terkait penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

### 1. Bagi Sekolah

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan penerapan metode permainan dapat meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik. Maka dari itu sekolah diharapkan lebih mendukung dan memfasilitasi guru agar lebih mudah untuk menerapkan metode tersebut dalam proses pembelajaran.

### 2. Bagi Guru

Metode permainan dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan keterampilan kerjasam peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru dapat menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media yang lebih kreatif dan inovatif agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan lebih memahami metode permainan dengan baik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya mengenai penerapan metode permainan untuk meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik diharapkan dapat memberikan tindak lanjut pada penelitian ini dengan menggunakan media atau cara yang lebih variatif.