

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan “Galah Asin” untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sukasari Kota Bandung, dapat ditarik simpulan bahwa.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam PTK ini disusun dan mengacu pada komponen dan prinsip Permendikbud No. 22 Tahun 2016. Secara keseluruhan RPP pada siklus I dan siklus II sudah sesuai dengan peraturan yang berlaku. Hanya saja terdapat perbedaan siklus I dan siklus II yaitu materi yang digunakan pada siklus I mengenai sumber daya alam berdasarkan jenisnya sedangkan pada siklus II materi yang di gunakan yaitu perubahan energi. Selain materi pembelajaran, ada juga yang menjadi pembeda pada siklus I dan siklus II yaitu kegiatan inti terutama ketika melakukan permainan “Galah Asin”. Siswa melihat gambar sesuai dengan materi yang disampaikan, gambar tersebut terlalu kecil (siklus I). Siswa melihat gambar sesuai dengan materi yang disampaikan, gambar tersebut terlihat jelas karena gambar yang diberikan cukup besar (siklus II). Setiap siswa mengambil 1 buah amplop yang berisi pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan yang disimpan pada 3 botol dan siswa tidak berlari kembali ke garis finish (siklus I). Setiap siswa mengambil 1 amplop yang disimpan pada 6 botol, dan ketika siswa sudah berhasil mengambil 1 amplop siswa kembali ke garis finish (siklus II). Setiap siswa melakukan permainan selama 3 menit, hal itu dirasakan siswa kurang menantang dan kurang lama (siklus I). Setiap siswa melakukan permainan “Galah Asin” dalam waktu 5 menit, dan siswa merasa puas dan terlihat lebih bersemangat untuk melakukan pembelajaran (siklus II).
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional “Galah Asin” sifatnya berpusat pada siswa. artinya siswa lebih aktif dan dapat bekerja sama bersama teman dalam pembelajaran dibandingkan dengan

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

pembelajaran pra siklus. Siswa menjadi lebih menghargai keputusan dalam kelompok, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, menghargai keberadaan anggota kelompok dan dapat mengambil

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

giliran untuk menyelesaikan tugas dalam belajarnya karena pembelajaran berpusat pada siswa.

3. Hasil yang diperoleh dari keterampilan kerja sama siswa pada siklus I sebesar 69% dan pada siklus II sebesar 87%. Peningkatan kerja sama siswa yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 18%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan “Galah Asin” pada siswa kelas IV terbukti mampu meningkatkan keterampilan kerja sama yang dimiliki siswa. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena perolehan skor pada siklus II adalah 87%. Skor ini melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh depdiknas yaitu sebesar 75%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam penelitian ini, model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan “Galah Asin” dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama siswa. Berikut merupakan rekomendasi yang peneliti ajukan dalam kaitannya dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan “Galah Asin”.

1. Pemaparan mengenai langkah-langkah dalam model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan “Galah Asin” untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa harus disampaikan dengan baik kepada siswa, agar siswa tidak bingung mengenai pelaksanaan langkah selanjutnya.
2. Pilih waktu yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran di luar kelas, agar cuaca dapat mendukung proses pembelajaran. Usahakan pembelajaran di luar kelas dilaksanakan pada pagi hari agar suasana segar dan semangat siswa masih terjaga
3. Buatlah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Apabila media tersebut berbentuk gambar perhatikan gambar yang lebih besar dihadapan siswa, agar semua siswa dapat melihat gambar dengan jelas, dan tidak mengganggu proses pembelajaran.
4. Ketika akan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan permainan “Galah Asin” alangkah lebih baik apabila di dampingi

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

oleh guru pendamping, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik

5. Pada saat pembelajaran meringkas materi, jangan hanya mengutamakan aspek pengetahuan. Akan tetapi aspek keterampilan harus dikembangkan agar pembelajaran terlihat utuh.
6. Pilihlah indikator keterampilan kerja sama yang lebih bersifat khusus, hal ini bertujuan untuk mempermudah observer pada saat mengobservasi siswa.

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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