

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti pada bab sebelumnya, tentang pelaksanaan dan hasil tindakan dengan penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan dalam penelitian ini yang melakukan kegiatan di dalam tahap ini sepenuhnya dilakukan oleh guru. Kegiatan yang dilakukan meliputi mengkaji SK, KD, Indikator, mempersiapkan RPP, mempersiapkan materi pembelajaran, mempersiapkan media pembelajaran, mempersiapkan alat evaluasi dan instrumen penelitian. Pada tahap ini, kegiatan yang terpenting adalah mempersiapkan media pembelajaran yaitu media kartu stopan, papan ular tangga, gambar kenampakan alam dan buatan. Kemudian hal yang penting kedua adalah pembuatan LKS dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan menarik sehingga bisa membantu siswa dalam pembelajaran. LKS ini mengalami perubahan pada perencanaan penelitian ini sebanyak satu kali yaitu pada siklus II dalam penulisan identitas kelompok. Pada tahap perencanaan kinerja guru ini mengalami peningkatan setiap siklusnya. Adapun persentase ketercapaian indikator kinerja guru pada perencanaan ini dari setiap siklus, adalah tindakan siklus I sebesar 90%, tindakan siklus II dan III sebesar 100%.

Pada tahap pelaksanaan, terdapat dua kegiatan yang dilakukan yaitu aktivitas siswa dan kinerja guru. Kinerja guru pada tahapan ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru mengkondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengadakan apersepsi. Pada kegiatan

inti, guru membagi siswa dalam empat kelompok, memberikan papan ular tangga dan peralatan lainnya untuk bermain ular tangga kepada setiap kelompok, membagikan LKS, menjelaskan cara bermain ular tangga, membimbing siswa dalam diskusi, menyuruh perwakilan siswa presentasi hasil diskusi, tanya jawab dengan siswa. Pada kegiatan akhir, guru membimbing siswa menyimpulkan materi, dan mengadakan evaluasi. Perbaikan pada kegiatan pada siklus II yaitu guru meminta siswa untuk menempelkan kartu stopan pada kertas asturo yang kemudian di presentasikan di depan kelas. Berdasarkan data yang diperoleh, persentase ketercapaian target kinerja guru dalam penelitian ini adalah pada tindakan siklus I sebesar 72%, pada tindakan siklus II sebesar 93,7%, dan tindakan siklus III sebesar 100% dengan target pencapaian ketuntasan 100%. Kemudian pada aktivitas siswa yang di dalamnya meliputi empat aspek yang diobservasi yaitu ketepatan dalam menjawab soal, kecepatan menjawab soal, keaktifan dalam bertanya dan kejujuran dalam menjawab soal. Serangkaian aktivitas siswa tersebut pada setiap siklusnya dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Hal ini diperoleh dari data hasil observasi penilaian aktivitas siswa. Adapun persentase rata-rata penilaian aktivitas siswa dari setiap siklusnya adalah untuk tindakan siklus I sebesar 65,9%, tindakan siklus II sebesar 77,08%, dan tindakan siklus III sebesar 84,7% dengan target pencapaian ketuntasan $\geq 80\%$.

Pada tahap evaluasi, yang terdiri dari kegiatan guru dan aktivitas siswa. Untuk kinerja guru pada saat penilaian dari ketiga siklus dalam penelitian ini telah mencapai target yaitu 90% dari siklus I, siklus II dan siklus III. Kemudian pada tahap ini, untuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil pengolahan nilai tes tertulis. Untuk nilai tertulis persentase rata-rata kelas dalam setiap siklusnya adalah tindakan siklus I sebesar 79,4%, tindakan siklus II sebesar 86,3%, dan tindakan siklus III sebesar 89,2%. Sedangkan peningkatan nilai aktivitas siswa telah dijelaskan di atas. Nilai hasil belajar tersebut dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), jika nilai siswa kurang dari KKM, maka dinyatakan belum tuntas, dan jika nilai siswa sama dengan atau lebih dari KKM, maka

dinyatakan tuntas. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan adalah 67. Sehingga peningkatan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Adapun persentase ketuntasan untuk tindakan siklus I adalah 79,4%, tindakan siklus II adalah 87,5%, dan untuk tindakan siklus III adalah 95,8% dengan target pencapaian ketuntasan $\geq 80\%$.

Berdasarkan gambaran yang telah peneliti paparkan di atas, telah membuktikan bahwa “jika pembelajaran tentang kenampakan alam dan buatan di Indonesia menggunakan media kartu stopan melalui permainan ular tangga, maka hasil belajar siswa kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang akan meningkat.”

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia pada kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Saran untuk Guru

Berdasarkan pada keberhasilan penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia pada kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, maka sebaiknya penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan dan diterapkan pada materi dan mata pelajaran yang lainnya. Selain itu, agar pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung secara efektif, kondusif dan optimal, guru hendaknya berusaha untuk mengelola kelas dengan baik, melaksanakan peran dan tanggung jawabnya dengan baik, serta guru harus bertindak sebagai fasilitator untuk membimbing siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Saran untuk Siswa

Dalam penelitian ini terbukti dengan penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga dengan metode diskusi dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar. Sikap-sikap sosial yang perlu diaplikasikan oleh siswa adalah sikap bekerjasama, bertanggung jawab, berkompetisi dan kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat atau pertanyaan.

3. Saran untuk Lembaga

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, lembaga hendaknya lebih memfasilitasi mahasiswa dari segi pengadaan buku-buku, bahan informasi dan inovasi-inovasi baru pada pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu stopan melalui permainan ular tangga ini hendaknya dikembangkan pada materi dan mata pelajaran lainnya.

4. Saran untuk Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian lain yang berkaitan dengan penggunaan permainan ular tangga. Dan untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi dari segi penulisan, isi, dan kelengkapan.