

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan terhadap hasil pelaksanaan tindakan dengan menerapkan teknik permainan *scramble* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang mengartikan simbol-simbol pada peta Kab. Sumedang dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Tegalkalong II, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

##### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan penerapan teknik permainan *scramble* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang mengrtikan simbol-simbol pada peta Kab. Sumedang dilakukan dengan mempersiapkan strategi pembelajaran untuk bisa menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Pernencanaan yang dibuat dalam keseharian guru mengajar. Namun pada pelaksanaan ini ada beberapa strategi atau tekni mengajar yang telah dirancang untuk lebih meningkatkan pemahaman dan aktivitas siswa dalam mengrtikan simbol-simbol pada peta dengan penerapan teknik permainan *scramble*.

Adapun rencana yang dipersipkan untuk pelaksanaan tindakan penerapan teknik permainan *scramble* tentang mengartikan simbol-simbol ada peta yaitu sebagai berikut :

- a. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mengembangkan materi, media dan sumber belajar, mempersiapkan LKS, lembar penilaian, sarana dan prasarana pembelajaran, serta telah membuat kelompok belajar untuk menentukan cara-cara pengorganisasian siswa dalam belajar.
- b. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.
- c. Langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan dirumuskan sesuai dengan tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran dalam penerapan teknik permainan *scramble*. Ada perbedaan dalam tahapan-tahapan pembelajaran

pada setiap siklusnya, hal ini dimaksudkan untuk perbaikan kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa di siklus selanjutnya.

- d. Evaluasi dilaksanakan pada proses dan langsung dikoreksi pada kegiatan akhir.
- e. LKS dibuat sebagai panduan dalam melaksanakan diskusi dan mempermudah siswa untuk membagi tugas setiap anggota kelompoknya.

## 2. Pelaksanaan

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran setiap siklus dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tentang mengartikan simbol-simbol pada peta dengan penerapan teknik permainan *scramble* dapat meningkatkan kinerja guru dan aktivitas siswa.

Hal ini berdasarkan data hasil pelaksanaan pada setiap siklus pembelajaran diperoleh data bahwa proses pembelajaran setiap siklus :

### a. Kinerja Guru

Kinerja guru pada siklus I mencapai 68% dari semua aspek yang dinilai. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 95%. Hal ini sudah melebihi target yang telah ditentukan yaitu sebesar 80%.

### b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dari 20 siswa yang berada pada kriteria baik (B) pada siklus I mencapai 6 siswa atau 60 %. Pada siklus II mencapai 18 siswa atau 90% mengalami peningkatan 30%.

Dengan rincian pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut, pada tahap pelaksanaan teknik permainan *scramble* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang mengartikan simbo-simbol pada peta Kab. Sumedang di kelas IV SDN Tegalkalong II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang melalui cara.

- a. Siswa dibagi kedalam 5 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa yang telah ditentukan
- b. Setiap kelompok dibagi sebuah kartu soal dan kartu jawaban berupa huruf-huruf sebagai jawaban

- c. Siswa setiap kelompoknya mengisis soal dan jawaban yang telah tersedia namun jawaban dituliskan dengan susunan acak, jadi siswa mengoreksi (membolak-balik huruf) tersebut
- d. Jawaban yang benar telah tersedia pada kartu berupa kalimat sebagai jawaban yang tepat/benar
- e. Siswa setiap kelompoknya menemukan jawaban pada kartu tersebut lalu ditempelkan jawaban tersebut pada lembar jawaban
- f. Siswa tiap kelompoknya berlomba-lomba untuk menyelesaikan soal atau tugas tersebut dengan waktu yang telah ditentukan
- g. Permainan diakhiri setelah jawaban terpasang atau setelah semua permainan tidak dapat memasang lagi jawaban-jawaban yang dipegang. Yang dinyatakan pemenang sebagai pemenangnya menyebutkan kata sandi yaitu berhasil...berhasil horee..! dan diberi penghargaan bagi pemenang
- h. Siswa secara individual diberi suatu evaluasi berupa soal yang harus di isi dengan jawaban yang benar sesuai dengan gambar peta yang disediakan

### 3. Hasil

Pembelajaran tentang mengartikan simbol-simbol pada peta dengan penerapan teknik permainan *scramble* dapat meningkat hal ini berdasarkan data hasil tes siswa pada setiap siklus yaitu:

Data tes awal terlihat pada siswa kelas IV SDN Tegalkalong II dari 20 siswa hanya 5 orang siswa yang tuntas. Artinya hanya 25% siswa yang dapat mengrtikan simbol-simbol pada peta dengan benar dan memenuhi pencapaian KKM. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dari 20 siswa adalah 15 siswa atau 75%. Setalah menerapkan teknik permainan *scramble* maka diperoleh data sebagai berikut. Pada siklus I, siswa yang tuntas mencapai KKM yang ditentukan sebanyak 9 siswa atau 60%. Pada siklus II yang tuntas sebanyak 19 siswa atau 95%.

## **B. SARAN**

Setelah melakukan proses penelitian tindakan kelas yang terkait dengan penerapan teknik permainan *scramble* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang mengartikan simbol-simbol pada peta Kab. Sumedang di kelas IV, maka akhirnya peneliti dapat meraskan hal-hal yang terjadi selama proses penelitian dan kondisi tersebut suatu pengetahuan bagi peneliti. Dalam hal ini ada beberapa saran yang perlu dikemukakan sebagai implikasi hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut

### **1. Bagi Guru**

- a. Guru disarankan lebih aktif dalam pembelajaran, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, memikat siswa atau tidak membosankan
- b. Guru disarankan memahami secara mendalam mengenai penerapan teknik permainan *scramble* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang mengartikan simbol-simbol pada peta sehingga dalam penerapannya tidak membingungkan siswa dan menjadi salah persepsi pada diri siswa
- c. Guru sebagai fasilitator disarankan mampu mengadakan perubahan pada cara pembelajaran yang tadinya secara umum lebih menekankan pada teori saja, dengan merubah suatu pembelajaran yang dilakukan lebih menitik beratkan pada aktivitas siswa sehingga pembelajaran akan lebih bermakna

### **2. Bagi Sekolah**

Lembaga sekolah hendaknya mampu membuka diri untuk menerima inovasi pembelajaran yang baru dan disarankan sekolah menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran agar lebih baik.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Hasil peneliti ini diharapkan dapat disajikan landasan atau acuan bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan tentang penerapan teknik permainan *scramble*.