

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Penelitian dengan menggunakan *broken square games* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Pelajaran IPS dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran IPS pada pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan menggunakan *broken square games* dalam proses penerapannya dapat meningkatkan kerjasama dan membina kesatuan dalam kegiatan berkelompok. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan keaktifan, kekompakan dan saling mengembangkan tanggung jawab kelompok serta saling memperhatikan kebutuhan sesama anggota dalam kelompok sehingga tugas bersama dapat diutamakan.
2. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan angket skala sikap siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS pada pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada umumnya siswa memberikan respon yang positif yang dapat ditunjukkan dengan meningkatnya antusias siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan penerapan *broken square games*.
3. Setelah mengikuti pembelajaran IPS pada pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan menggunakan *broken square games*, hasil belajar siswa meningkat, hal ini terbukti dengan perolehan nilai

rata-rata pada siklus I 69,62 menjadi 83,65 pada siklus II, sehingga peningkatan hasil belajar siswa diperoleh selisih nilai sebesar **14,03**.

B. Rekomendasi

Sebagai bahan untuk evaluasi atau tindak lanjut dari penerapan model pembelajaran dengan menggunakan *broken square games*, terhadap peningkatan hasil belajar siswa, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk siswa, guru dan sekolah serta pihak yang berkepentingan terhadap pendidikan di sekolah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS dengan menggunakan *broken square games* memberikan kontribusi yang cukup tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, diharapkan para guru dapat mencoba model pembelajaran *broken square games* dalam berbagai mata pelajaran terutama di kelas tinggi.
2. Mengingat manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, maka disarankan agar adanya tindak lanjut pada pokok bahasan yang berbeda, sampel dan subjek yang berbeda untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran dengan menggunakan *broken square games* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah dan lembaga yang terkait hendaknya berupaya semaksimal mungkin untuk mengadakan berbagai sarana yang dapat menunjang pembelajaran, mengingat keberadaan media dan sumber belajar di sekolah dalam pembelajaran IPS masih minim. Bagaimanapun dalam proses pembelajaran aktivitas belajar siswa dituntut untuk memahami dan mengerti

sekaligus mengalami sendiri media dan sumber pembelajaran yang digunakan dengan tujuan memperjelas materi yang diajarkan.

4. Bagi peneliti lain yang berminat menggunakan *broken square games*, maka dapat mengembangkan lebih lanjut terhadap materi lain dalam mata pelajaran IPS atau bidang studi lainnya dengan variasi yang beragam.

