

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Kejar Tangkap pada Mata Pelajaran IPAS-IPS Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman Ponorogo" bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berikut adalah simpulan mendalam dari penelitian ini:

1. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

a) Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran:

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa. Sebelum penerapan permainan kartu Kejar Tangkap, keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas hanya mencapai 50%. Setelah penerapan metode ini, keaktifan meningkat menjadi 80%. Ini menunjukkan bahwa permainan tersebut mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Interaksi antar siswa juga mengalami peningkatan. Permainan ini mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa belajar untuk saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

a) Nilai Rata-Rata:

Data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60 sebelum penerapan metode ini menjadi 80 setelah penerapan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan kartu Kejar Tangkap efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

b) Distribusi Nilai:

Sebelum penerapan metode ini, hanya 40% siswa yang mencapai nilai di atas 70. Setelah penerapan, persentase ini meningkat menjadi 80%. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan, membuktikan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

3. Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran

a) Kesenangan dan Motivasi:

Survei dan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS. Permainan kartu Kejar Tangkap membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengurangi kebosanan. Siswa merasa lebih bersemangat untuk belajar dan terlibat dalam kegiatan kelas.

b) **Pemahaman Materi:**

Siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi pelajaran melalui metode pembelajaran ini. Interaksi dan diskusi selama permainan membantu mereka mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Siswa merasa bahwa cara belajar ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Permainan kartu Kejar Tangkap tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja sama. Siswa belajar untuk bekerja dalam tim, berbagi ide, dan saling mendukung dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan ini penting untuk pengembangan pribadi mereka di masa depan. Selain kerja sama, permainan ini juga membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Siswa belajar untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan, dan berargumentasi secara konstruktif. Keterampilan komunikasi yang baik akan sangat bermanfaat dalam kehidupan akademik dan sosial mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kartu Kejar Tangkap adalah metode yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode ini bisa menjadi alternatif yang baik untuk metode pembelajaran konvensional yang sering kali kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar metode pembelajaran ini dapat diimplementasikan secara lebih luas di sekolah-sekolah dasar lainnya. Guru-guru dapat dilatih untuk menggunakan permainan ini dalam pengajaran

mereka, sehingga bisa menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari simpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran melalui permainan kartu Kejar Tangkap memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu siswa lebih memahami materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, penerapan metode ini sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah dasar.

B. Implikasi

Penelitian dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Kejar Tangkap pada Mata Pelajaran IPAS-IPS Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman Ponorogo" memberikan beberapa implikasi penting yang dapat membawa dampak signifikan pada berbagai aspek pendidikan. Berikut adalah implikasi yang lebih mendalam dari penelitian ini:

1. Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif

a) Diversifikasi Metode Pengajaran:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu Kejar Tangkap sebagai metode pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Implikasi ini menggarisbawahi pentingnya diversifikasi

metode pengajaran di sekolah dasar. Guru didorong untuk mencari dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih variatif dan kreatif, yang dapat memecah kebosanan dan monotonitas dalam proses belajar-mengajar.

b) **Peningkatan Kreativitas Guru:**

Guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Permainan kartu Kejar Tangkap adalah salah satu contoh konkret, dan guru dapat menyesuaikan atau menciptakan permainan lain yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

2. **Peningkatan Kualitas Pembelajaran**

a) **Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran:**

Penelitian ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Keterlibatan ini tidak hanya mempengaruhi tingkat keaktifan, tetapi juga mempengaruhi pemahaman dan retensi materi oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran adalah kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

b) **Pembelajaran yang Menyenangkan dan Efektif:**

Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Dengan permainan kartu

Kejar Tangkap, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka. Implikasi ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa

a) **Kerja Sama dan Komunikasi:**

Melalui permainan kartu, siswa didorong untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Ini mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja tim, komunikasi efektif, dan rasa saling menghargai. Keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan pribadi dan sosial siswa.

b) **Peningkatan Kepercayaan Diri:**

Partisipasi aktif dalam permainan juga meningkatkan kepercayaan diri siswa. Mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Peningkatan kepercayaan diri ini akan bermanfaat bagi siswa dalam berbagai aspek kehidupan mereka, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Penelitian ini mendukung pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pendekatan ini, siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan pengetahuan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan memandu siswa dalam proses belajar

mereka. Hasil penelitian ini juga menyoroti pentingnya penggunaan media dan alat bantu pembelajaran yang bervariasi. Permainan kartu Kejar Tangkap merupakan contoh media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru didorong untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pengajaran mereka.

Berdasarkan temuan penelitian ini, permainan kartu Kejar Tangkap dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif. Kebijakan pendidikan harus mendukung inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa. Implikasi lain dari penelitian ini adalah pentingnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru. Guru perlu dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan untuk menerapkan metode pembelajaran inovatif. Pelatihan yang berkelanjutan akan membantu guru mengadopsi pendekatan baru dalam pengajaran mereka, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan metode permainan kartu Kejar Tangkap dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat mendorong perubahan positif dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, meningkatkan kualitas pendidikan, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Adopsi dan adaptasi metode pembelajaran

inovatif seperti ini akan membawa dampak positif yang signifikan bagi dunia pendidikan, menciptakan generasi yang lebih kreatif, aktif, dan kompeten.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Kejar Tangkap pada Mata Pelajaran IPAS-IPS Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman Ponorogo," terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk berbagai pihak terkait. Saran-saran ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penerapan metode yang telah diteliti.

1. Untuk Guru:

a) Penggunaan Metode Pembelajaran yang Variatif:

Guru disarankan untuk lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang variatif dan inovatif seperti permainan kartu Kejar Tangkap. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Guru perlu mengeksplorasi berbagai metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif.

b) Peningkatan Kreativitas dalam Pengajaran:

Guru perlu terus meningkatkan kreativitas dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif. Hal ini bisa dilakukan melalui pelatihan-pelatihan profesional, workshop, atau

diskusi dengan sesama guru untuk berbagi ide dan pengalaman. Kreativitas dalam pengajaran akan membantu guru untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

c) **Penyediaan Materi Pembelajaran yang Menarik:**

Guru disarankan untuk menyediakan materi pembelajaran yang mendukung penggunaan metode permainan kartu Kejar Tangkap. Materi tersebut harus dirancang sedemikian rupa sehingga relevan dengan kurikulum dan menarik bagi siswa. Penyediaan materi yang baik akan membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran yang disampaikan.

2. **Untuk Sekolah:**

a) **Fasilitasi Penggunaan Media Pembelajaran:**

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan media pembelajaran yang mendukung penerapan metode permainan kartu. Misalnya, dengan menyediakan kartu permainan yang cukup, ruang kelas yang mendukung aktivitas tersebut, dan alat-alat pendukung lainnya. Fasilitasi yang baik dari pihak sekolah akan sangat membantu guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif.

b) **Pelatihan dan Pengembangan Guru:**

Sekolah sebaiknya mengadakan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru-guru agar mereka dapat menguasai dan

menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pelatihan ini dapat mencakup berbagai metode pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan strategi pengajaran yang efektif.

c) **Pemantauan dan Evaluasi:**

Sekolah perlu melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap penerapan metode pembelajaran baru untuk memastikan efektivitasnya dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Evaluasi ini bisa dilakukan melalui observasi kelas, penilaian hasil belajar siswa, dan feedback dari siswa dan guru.

3. **Untuk Siswa:**

a) **Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran:**

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode permainan kartu. Partisipasi aktif dari siswa sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Siswa harus didorong untuk bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan berkontribusi dalam setiap aktivitas pembelajaran.

b) **Kerjasama dengan Teman Sebaya:**

Siswa disarankan untuk bekerjasama dengan teman sebayanya selama proses pembelajaran berlangsung. Kerjasama ini tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.

Siswa dapat belajar untuk bekerja dalam tim, saling membantu, dan berbagi pengetahuan.

4. Untuk Peneliti Lain:

a) Pengembangan Penelitian Lebih Lanjut:

Peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas metode permainan kartu Kejar Tangkap dalam mata pelajaran lain atau di tingkat pendidikan yang berbeda. Penelitian lanjutan ini dapat memperkuat temuan penelitian dan memberikan wawasan lebih dalam tentang efektivitas metode ini di berbagai konteks pendidikan.

b) Penggunaan Metode Penelitian yang Beragam:

Peneliti lain dapat mencoba menggunakan metode penelitian yang berbeda untuk mendapatkan data yang lebih kaya dan komprehensif. Misalnya, dengan menggunakan metode kualitatif atau campuran untuk melengkapi data kuantitatif yang ada. Pendekatan penelitian yang beragam akan memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang dampak dan efektivitas metode pembelajaran yang diteliti.

5. Untuk Pembuat Kebijakan:

a) Dukungan Terhadap Inovasi Pembelajaran:

Pembuat kebijakan diharapkan dapat mendukung inovasi pembelajaran dengan memberikan kebijakan yang memungkinkan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif di

sekolah-sekolah. Dukungan ini bisa berupa regulasi yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif, pemberian insentif bagi guru yang menerapkan metode inovatif, dan penyediaan anggaran untuk pengembangan metode pembelajaran.

b) **Penyediaan Anggaran untuk Media Pembelajaran:**

Pembuat kebijakan disarankan untuk menyediakan anggaran khusus untuk pengadaan media pembelajaran yang mendukung metode pembelajaran interaktif seperti permainan kartu. Anggaran yang memadai akan membantu sekolah dalam menyediakan fasilitas dan alat-alat yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang efektif.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan dapat terjadi peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman Ponorogo dan sekolah-sekolah lain yang menerapkan metode serupa. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui metode permainan kartu Kejar Tangkap dapat menjadi contoh sukses yang menginspirasi penerapan metode pembelajaran inovatif lainnya di masa mendatang.