

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Ketiga siklus penelitian tindakan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan permainan Bingo memberikan kesimpulan berupa:

1. terjadi peningkatan nilai rata-rata test hasil belajar IPS khususnya nilai post-test bagi siswa-siswa kelas VII-2 dari 64 menjadi pada siklus ke-1; lalu 68 pada siklus ke-2; dan menjadi 67 pada siklus ke-3. Nilai rata-rata siklus pertama masih berada dibawah KKM 62 sedangkan pada siklus kedua dan ketiga berada di atas KKM 62.
2. kegiatan pembelajaran IPS dengan penggunaan ceramah dapat berfungsi memberikan penjelasan terhadap materi yang diberikan pengajar kepada para siswa sehingga siswa dapat meperoleh pengetahuan atau informasi dan memahami penjelasan materi yang dibawakan oleh peneliti dan kolaborator.
3. metode diskusi walaupun dilakukan secara sederhana dengan menjawab dan membahas pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dan kolaborator selain berupaya untuk belajar memahami materi juga terlihat adanya kerja

sama dan pembiasaan berkomunikasi dan berpendapat dalam menjawab soal dalam satu kelompok.

4. permainan Bingo yang dilakukan para siswa secara berkelompok dapat melatih daya ingat terhadap materi yang sudah diberikan melalui penjelasan materi oleh kolaborator dan peneliti. Tentunya permainan Bingo IPS dapat menyenangkan para siswa untuk belajar IPS.

B. Implikasi

Pengaruh atau dampak ketiga siklus kegiatan pembelajaran IPS dengan penggunaan metode ceramah, diskusi dan Permainan Bingo khususnya bagi siswa-siswa kelas VII-2 SMP Negeri 13 Bekasi, peneliti membuat pernyataan sebagai berikut :

- Metode Ceramah telah membiasakan siswa-siswa kelas VII-2 untuk mendengar penjelasan materi pelajaran yang diberikan peneliti dan kolaborator, beberapa siswa terlihat aktif bertanya dan dapat menjawab pertanyaan jika benar-benar menyimak.
- Pemberian tugas melalui metode diskusi berkelompok, menumbuhkan kerja sama antar siswa kelas VII-2, sehingga memacu siswa tiap kelompok bersaing (kompetitif) menjadi kelompok yang terbaik dan terlatih untuk memecahkan permasalahan bersama.

- Bingo IPS, sebuah permainan yang dimodifikasi peneliti dari permainan aslinya, ternyata menarik hati para siswa kelas VII-2 untuk mau bermain sambil belajar IPS. Selain itu permainan ini melatih aspek sportif dan kejujuran dalam menjawab soal selain membutuhkan aspek kerja sama dan kekompakkan serta mampu mengekspresikan kemenangan dan kesenangan dalam bermain Bingo IPS.

C. Saran

Mengacu pada kesimpulan dan implikasi yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengajukan saran berupa:

- ❑ Metode ceramah, diskusi dan permainan Bingo harus benar-benar memperhatikan strategi waktu pembelajaran secara terencana;
- ❑ Keberhasilan membawakan permainan Bingo IPS ditentukan oleh cara pengajar membawakan permainan, pengetahuan siswa akan peraturan permainan dan ketersediaan waktu yang cukup.
- ❑ Pembagian kelompok diskusi dan permainan Bingo secara merata dan tidak berubah-ubah sehingga menghemat waktu dan dapat diketahui perkembangan nilai yang diperoleh tiap kelompok bila pengajar hendak memainkannya lebih dari satu kali pertemuan.

DAFTAR PUSTAKA

a. Buku-buku

- Arikunto, Suharsimi dkk. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.2007.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jogjakarta: Ar-Ruzz. 2007.
- Claire, Elizabeth. ESL Teachers Holiday Activities Kit. New York : 1990.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis. Jakarta : Rineka Cipta. 2005.
- Hamalik, Omar. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara. 2003.
- Morgan, Norah dan Juliana Saxton. Teaching Question & Learning. London-New York : Routledge. 1991.
- Sanjaya, Wina. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana. 2006
- Silberman, Melvin L. Active Learning 101 Strategies To Teach Any Subject. Massachussets : Allyn & Bacon. 1996.
- Somantri, Muhammad Numan. Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung : Rosda Karya. 2001.
- Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : Rosda Karya. 2001.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Rosda Karya. 2007.
- Suryabrata, Sumadi. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2006.
- Wahab, Abdul Aziz. Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bandung: Alfa Beta. 2007.
- Winkel, W.S. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta : Media Abadi. 2004

b. Skripsi

Subarwati, Agnes. Pengaruh Penggunaan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Kosakata Siswa Kelas III SD Tarakanita 5 Jakarta. Jakarta : FBS UNJ. 2003.

c. Jurnal Penelitian

Shadiq, Fadjar. Hirarki Belajar : Suatu Teori dari Gagne. Pelangi Pendidikan Edisi 4 Vo.1. 2001.

d. Internet

<http://www.wikipedia-berbahasaindonesia.bingo.html> di unduh pada hari Selasa, 19 Februari 2008 pukul 14:59.

Wowo Sunaryo Kuswan, Yayat dan Sriyono. Model Pendidikan, Strategi, Metode, Gaya (<http://www.wowowsk.com/artikel/kurpem-model.php>) di unduh pada hari Selasa 19 Februari 2008 pukul 15:08 WIB.

Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Nasional. Model Pembelajaran Terpadu IPS. (<http://www.puskur.net/si/smp/pengetahuansosial.php>) di unduh pada hari Selasa 19 Februari 2008 pukul 15:47 WIB

Teori Belajar. (<http://neozonk.blogspot.com/2008/02/teori-belajar.html>) di unduh pada hari Kamis 6 Maret 2008 pukul 12:43 WIB

e. Wawancara

Wawancara dengan Ibu Dra. Tuti Nilawati selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII dan Dra. Yulisma selaku instruktur dan guru koordinator mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Bekasi. (Senin, 27 Maret 2008)