

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *snowball throwing* dengan media grafis pada mata pelajaran IPS kelas IVB SD Negeri 1 Totokaton, tahun pelajaran 2014/2015 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, hal tersebut terlihat dari indikasi berikut.

1. Siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 64,3 dengan persentase siswa aktif sebesar 54,1% (cukup). Pada siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 69,8 dengan persentase siswa aktif sebesar 85,4% (sangat aktif).
2. Nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa pada siklus I sebesar 66,3 (kategori baik) dengan persentase 58,4%. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa adalah 79,7 (kategori baik) dengan persentase 83,3%.
3. Nilai rata-rata hasil belajar psikomotor siswa pada siklus I sebesar 61,1 (kategori cukup) dengan persentase 56,2%. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar psikomotor siswa adalah 75,8 (kategori baik) dengan persentase 93,7%.
4. Nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sebesar 65,4 (kategori cukup) dengan persentase 66,7%. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata

hasil belajar kognitif siswa adalah 73,6 (kategori baik) dengan persentase 79,2%.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, peneliti memberikan saran dalam penerapan model *snowball throwing* dengan media grafis pada pembelajaran IPS, antara lain:

### 1. Bagi Siswa

Siswa harus mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Siswa dapat selalu aktif dan menunjukkan keterlibatannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berpartisipasi untuk berkompetisi bersama teman dalam kegiatan model pembelajaran *snowball throwing* dengan media grafis.

### 2. Bagi Guru

Diharapkan kepada guru agar lebih memperhatikan pengelolaan kelas dalam penerapan model *snowball throwing*, pengelolaan kelas yang baik bisa menciptakan kelas yang kondusif dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Namun bila guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik, kelas akan menjadi ricuh dan tidak efisien dalam pembelajaran. Penggunaan media juga dapat mendukung berhasilnya suatu pembelajaran. Media grafis merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah menunjang sarana dan prasarana yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan aktif, kreatif, dan menghasilkan output yang optimal.

#### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan dengan penerapan model *snowball throwing* dengan media grafis pada mata pelajaran IPS materi koperasi. Diharapkan kepada peneliti berikutnya dapat mengembangkan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model ini pada kelas lain atau mata pelajaran lain. Penerapan model ini juga dapat dikombinasi dengan metode, strategi, pendekatan, atau media yang lainnya sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan siswa. Sebaiknya dalam pembuatan instrumen penilaian hasil belajar afektif dan psikomotor menggunakan penyekoran per indikator menggunakan ceklis, hal ini untuk memudahkan peneliti dalam mengungkapkan kelemahan-kelemahan yang muncul pada tahap refleksi hasil.