BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan analisis data pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan secara umum bahwa penerapan strategi *quick on the draw* berbantuan media komik telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 07 Nibung pada materi keberagaman budaya bangsaku. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil observasi, hasil tes pra siklus, siklus I dan siklus II dan hasil wawancara yang dapat dijabarkan berdasarkan perumusan masalah yang diteliti.

1. Berdasarkan hasil penelitian BAB IV melalui penerapan strategi *quick on the draw* berbantuan media komik yang dilaksanakan pada penelitian ini diketahui bahwa pelaksanaan pembelajarannya pada siklus I tergolong bagus yaitu pelaksanaan yang dilakukan oleh guru berada pada klasifikasi “Baik” dengan skor 6 (75%), kemudian pelaksanaan pada siklus II meningkat menjadi lebih bagus lagi yaitu berada pada klasifikasi “Sangat Baik” dengan skor yang diperoleh sebesar 7 (87,5%), artinya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan penerapan strategi *quick on the draw* berbantuan media komik ini sudah bagus sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga hal ini berdampak bagus pula untuk hasil belajar yang diharapkan yaitu dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II.

2. Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Strategi *Quick On The Draw* Berbantuan Media Komik pada Siswa kelas IV SD Negeri 07 Nibung Tahun Pembelajaran 2021/2022. Hasil tes siswa meningkat yaitu pra siklus, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada hasil pra siklus ketuntasan belajar siswa adalah 44,44%, siklus I ketuntasan belajar siswa adalah 72,22% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 94,44% sehingga terjadi peningkatan sebesar 22,22%. Berarti, penelitian tindakan yang dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar siswa menggunakan strategi *quick on the draw* berbantuan media komik berhasil dan berjalan dengan baik.
3. Respon Siswa terhadap Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Berbantuan Media Komik pada Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPS Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas IV SD Negeri 07 Nibung Tahun Pelajaran 2021/2022. Semua siswa sangat antusias. Siswa merasa senang dan termotivasi. Siswa juga menyimak dengan baik saat guru menjelaskan materi, siswa aktif mengemukakan pendapat, siswa dan guru melakukan tanya jawab dengan baik serta siswa memperhatikan penyajian media pembelajarann yaitu media komik yang digunakan dengan semangat. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *quick on the draw* berbantuan media komik mampu menjadi sebuah strategi pembelajaran yang menghantar pada pengembangan kemampuan berpikir (kognitif), bertindak (afektif), dan terampil (psikomotorik).

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat kerja keras pada diri siswa, misalnya dengan memberikan penguatan berupa *reward*, melakukan apersepsi dengan lagu atau yel-yel.
- b. Guru dapat mengurangi kegaduhan di dalam kelas dengan membuat kesepakatan bersama siswa agar dalam pelaksanaan permainan teknik *quick on the draw* dapat berjalan dengan tertib. Misalnya, membuat kesepakatan dengan siswa setiap kelompok agar saat mengambil soal di meja guru dengan teratur dan tidak berebut.
- c. Menjelaskan tata cara pelaksanaan teknik *quick on the draw* dengan rinci dan jelas, sehingga siswa benar-benar mengetahui tata cara pelaksanaan strategi *quick on the draw* dengan jelas dan dapat berlangsung dengan baik dan lancar sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan serta berjalan sesuai yang direncanakan. Misalnya, dalam menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan strategi *quick on the draw*, seperti saat mengambil soal serta mengerjakannya dibatasi waktu selama 2 menit setiap siswa dalam kelompok.
- d. Guru hendaknya bersikap adil dan bijaksana pada siswa, saat menentukan pemenang dalam permainan strategi *quick on the draw*. Misalnya dengan memberikan penghargaan pada kelompok yang berhasil memenangkan permainan serta tidak lupa memberikan pujian

pada semua siswa yang mengikuti strategi *quick on the draw* agar tetap percaya diri dalam mengembangkan kemampuannya serta siswa dapat bersikap sportif atas keputusan guru.

2. Bagi Siswa

- a. Memerhatikan tata cara pelaksanaan strategi *quick on the draw* yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa benar-benar mengetahui cara pelaksanaan strategi *quick on the draw* dengan jelas dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan.
- b. Lebih menggali pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki semaksimal mungkin melalui membaca buku pelajaran sebelum berlangsung ataupun menggunakan waktu luang untuk belajar. Semakin banyak pengetahuan yang didapatkan melalui berbagai sumber, siswa akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa juga akan mampu membangun lebih banyak pengetahuannya.
- c. Mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya dengan bersikap sportif dan jujur. Kerjasama dalam kelompok merupakan hal yang penting, karena inti dari pembelajaran kooperatif yaitu kerjasama antar siswa.
- d. Agar materi yang diajarkan dapat lebih dipahami, siswa juga harus berkonsentrasi serta mencermati pertanyaan dan pendapat siswa yang berpendapat selama proses pembelajaran. Hal ini berguna karena siswa

dapat belajar menghormati dan kritis terhadap pertanyaan dan pendapat orang lain.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung strategi *quick on the draw* berbantuan media komik baik gurunya maupun siswa. Fasilitas dan kelengkapan yang dimaksud antara lain sumber belajar yang memadai, dan buku-buku relevan yang dapat digunakan guru untuk lebih memahami strategi *quick on the draw* berbantuan media komik.
- b. Memberikan sosialisasi kepada guru-guru kelas mengenai strategi *quick on the draw* berbantuan media komik. Melalui sosialisasi, diharapkan semua guru kelas mengetahui bahwa strategi *quick on the draw* berbantuan media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa. (3) Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti kegiatan seminar pendidikan dan diklat mengenai strategi *quick on the draw* berbantuan media komik, sehingga guru memiliki pengetahuan yang luas mengenai model serta teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c. Melakukan pengawasan secara berkala terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas, sehingga guru benar-benar melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan teknik ataupun model pembelajaran yang kreatif.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Penggunaan strategi *quick on the draw* berbantuan media komik untuk meningkatkan hasil belajar merupakan sebuah strategi pembelajaran yang seni dan menyenangkan. Maka harapan peneliti agar para peneliti selanjutnya mampu memunculkan ide-ide atau gagasan kreatif yang dekat dengan lingkungan siswa sehingga dapat menjadi sebuah strategi belajar dan strategi pembelajaran baru yang menyenangkan.