

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil riset yang sudah dicoba hingga bisa ditarik kesimpulan selaku selanjutnya:

1. Guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas dengan merancang pelajaran yang berpusat pada siswa, menggunakan komunikasi dua arah, dan memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif melalui proyek kelompok, diskusi, dan pekerjaan rumah. Peran guru sebagai fasilitator adalah menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menginspirasi siswa, dan menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik dan kebutuhan belajar individu siswa sehingga motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan secara optimal.
2. Penggunaan strategi permainan kartu di kelas IPS merupakan cara yang pasti untuk melibatkan siswa, meningkatkan partisipasi, dan menumbuhkan kerja sama tim di antara siswa, yang semuanya berkontribusi pada

lingkungan belajar yang lebih aktif. Penggunaan permainan kartu membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan tidak membosankan, yang membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih mungkin mengenali dan memahami konsep, dan lebih mungkin secara aktif mencari dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

B. Saran

Bersumber pada riset yang sudah dicoba, hingga periset menganjurkan Bersumber pada riset yang sudah dicoba, hingga periset menganjurkan:

1. Guru dari semua mata pelajaran di sekolah dapat memperoleh manfaat dari penggunaan permainan kartu sebagai alat pengajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa mereka, dan sebaliknya.
2. Untuk anak didik supaya bisa lebih aktif belajar IPS supaya bisa berprestasi
3. Mengingat bahwa penelitian ini hanya berlaku pada bidang

pendidikan IPS, wajar untuk berasumsi bahwa penelitian di masa mendatang akan dapat menggunakan cakupan bidang studi yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, Belajar dan Pembelajaran, FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman 3, No. 2 (2017):
- Anif Mufidah Ulfa, 2013. *Penerapan Strategi Pembelajarana Card sort untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA*
- A F Bima, Widod. (2017). *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Termodinamika*.jurnal penelitian fisika. Hal 27.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013).
- Bararah, I. 2017 Evektifitas Perencanaan Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Disekolah. Jurnal MUDARISUNNA: Media Kajian Pendidikan Agama islam. Hal 131
- Daryanto. 2017. *Belajar dan Mengajar*. Bandung : Yrama Widya. P.181
- Depdiknas.(2006). *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMP/Mts*. Jurnal pendidikan.hal 102.
- Fitri Ayu Amalia.2017, *Penerapan metode Index Card Match terhadap penguasaan kosa kata bahasa arab peserta didik dikelas III A MIN 2 Bandar Lampung*

- Hikmatu Ruwaida, Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) pada Pembelajaran Fikih, *Jurnal.Stiq-Amuntai.Ac.Id* 4, No. 1 (2019): 51–76.
- Hamzah B. Uno. Perencanaan Pembelajaran. (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).
- Harun Sitompul, Pengembangan Desain Pembelajaran. Makalah Pelatihan RKBM. (Medan: Fak. Tarbiyah IAIN-SU, 2017), hlm. 13
- I Ketut Gunarta, Implementasi Pembelajaran Yoga dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumerta, *Jurnal Penjaminan Mutu* 3, No. 2 (2017): 180,
- Lexy J. Moleong, 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet. VIII; Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Mulyadi, Implementasi kebijakan (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), 45
- Maskiah and Muhammad Qasim, Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran, *Jurnal Diskursus Islam* 04, No. 3 (2016): 484–92.
- Nini Ibrahim, Tinjauan tentang Belajar Mengajar, Perencanaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis, 2014, 1–244
- Nana Sudarjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Abadi, 2010), 30.
- Nyoman S. Degeng, Desain Pembelajaran. Materi Pelatihan Pekerti. (Malang, 2020), hlm. 8.
- Nulinnaja, Ratna dan Nur Cholilah *implementasi strategi index card match untuk meningkatkan keaktifan dan hasil*

belajar pada mata pelajaran IPS jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial: Vol.6 No.2 thn 2020.Hlm 60

Nurdin Usman,Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum(Jakarta:Grasindo, 2002),

Putu Widyanto, Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran, Vol 4, No.2 (2020).

Risva Anggrian, 2017. *Keaktifan Metode Roleplaying Terhadap Keaktifan dan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran IPS*, Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS (Vo. 4, No.2, September).

Rudy Gunawan,2018.*Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*, (Bandung : Alfabeta,).

Sanjaya, Wina. 2018. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Silvi Nur Afifah, 2017.*Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTS Malang 1, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 26, No 2.

Sujarweni, wiratna. 2014. *Metode penelitian*. Yogyakarta: pustaka barupress.

Sugiyono. Dkk. 2017. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: alfabeta.

Toeti Soekanto, Perancangan dan Pengembangan Sistem Pembelajaran. (Jakarta: Intermedia, 1993), hlm. 76.

Unang Wahidin Et Al., Implementasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Multimedia di Pondok Pesantren, Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam 10, No. 01 (2021): 21

Yuni Sukro Rahayu, 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Card sort berbasis Kontelektual dalam Mata Pelajaran PKN di SMP Negeri 10 Malang.*

Walter Dick & Lou Carey, *The systemtic Design of Instruction* (6thed). (Boston MA: Pearson, 2005), hlm. 165.

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 76.

