

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan implementasi *Lesson Study* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada kelas XI IPA SMA SMA Muhammadiyah Gubug Kabupaten Grobogan tahun ajaran 2018/2019, dengan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1.1 Implementasi *Lesson Study* dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran siswa pada mata pelajaran kimia kelas XI IPA. Nilai rata-rata analisis angket siklus I nilai rata-rata 2,40, siklus II meningkat menjadi 2,60, pada siklus III meningkat menjadi 3,25, menunjukkan meningkatnya keaktifan pembelajaran disetiap siklus.
- 1.2 Hasil belajar siswa SMA Muhammadiyah Gubug kelas XI IPA melalui *lesson study* meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus II, delapan siswa yang belum tuntas KKM sedangkan pada siklus III hanya dua siswa yang lulus KKM. Nilai rata-rata siklus II 78,73 dan rata-rata nilai siklus III 89,21. Hasil belajar nilai lembar observasi ranah psikomotorik siklus I 2,21, siklus II 2,68 dan siklus III 3,25 menunjukkan peningkatan disetiap siklus pada ranah psikomotorik.

1.3 Dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa materi Termokimia mata pelajaran Kimia di Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Gubug.

1.4 Pelaksanaan proses lesson study secara keseluruhan adalah Sebagai berikut :

- a. Siklus 1: penerapan model pembelajaran demonstrasi. Hasil refleksi siklus I, (a) perlu adanya model pembelajaran yang mengedepankan diskusi, agar siswa tidak individual; (b) perlu sebuah model pembelajaran yang mampu memotivasi agar siswa terlibat aktif berdiskusi; (c) perlu adanya semacam game agar siswa fokus dalam pembelajaran sehingga tidak adanya lagi siswa yang memiliki pandangan kosong dan kurang fokus, dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru; (d) Perlu adanya *tournament* agar siswa terpacu untuk aktif didalam pembelajaran. Rekomendasi refleksi siklus I perlu penerapan model pembelajaran TGT pada siklus 2.
- b. Siklus 2: Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Hasil refleksi : (a) modifikasi dengan format lomba cerdas cermat pada tahapan game dan tournament, untuk melatih siswa-siswa berani mengerjakan soal dan menyampaikan jawaban secara individu didepan kelas; (b) Tetap diadakannya diskusi kelompok antar kelompok, sehingga siswa aktif dalam mengerjakan soal

secara berelompok; (c) Kemampuan berbicara atau komunikasi siswa yang perlu ditingkatka, sehingga siswa menjadi aktif bertanya serta berani meyampaikan pendapatnya saat pembelajaran. Rekomendasi siklus II menerapkan *Teams Game Tournament* (TGT) dengan modifikasi lomba cerdas cermat (LCC) pada tahapan *game* dan *tournament*.

- c. Siklus 3: penerapan *Teams Game Tournament* (TGT) dengan modifikasi lomba cerdas cermat (LCC) pada tahapan *game* dan *tournament*. Hasil refleksi: (a) kondisi siswa yang aktif; (b) keaktifan siswa dalam belajar baik; (c) siswa berani menyampaikan pendapatnya didepan kelas; (d) siswa tidak ragu dalam menjawab pertanyaan yang dilakukan oleh guru model. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *lesson study* pada siklus III sudah cukup baik. Hasil refleksi siklus III (terlihat gambar 66) proses *lesson study* di cukupkan dikarenakan indikator-indikator yang didapatkan sudah mememenuhi kriteria keberhasilan penelitian

B. SARAN

- a. Penelitian sejenis hendaknya observer penelitian adalah orang yang sama dalam tiap siklus agar hasil refleksi (*see*) di setiap siklus dapat terlaksana dengan maksimal.
- b. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatane keaktifan dan hasil belahjar ditiap siklus. Maka peneliti menyarankan implementasi *Lesson Study* perlu di terapkan pada pada materi kimia lainnya.

