

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari paparan data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan oleh peneliti di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Yel-yel Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung

Yel-yel sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa untuk lebih siap dalam mengikuti pembelajaran. Untuk melaksanakan yel-yel tidak membutuhkan waktu yang lama hanya sekitar 3-5 menit saja karena hanya untuk selingan saja. Guru menggunakan yel-yel ketika kondisi kelas terasa kurang nyaman, ketika itu guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan yel-yel ataupun membuat yel-yel kemudian di nyanyikan bersama-sama sehingga dapat menciptakan suasana lebih menyenangkan dan lebih minat dalam belajar.

Ada dua macam yel-yel yang digunakan dalam pembelajaran di MI Riyadlotul Uqul yaitu:

- a. Model mono yel

Suatu yel yang di gunakan sendiri oleh peserta didik secara individual maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel yang di ucapkan.

Salah satu contoh yang di gunakan seperti:

Mana dimana kelompok paling hebat

Kelompok paling hebat adalah kelompok mawar

Mana dimana kelompok paling dahsyat

Kelompok paling dahsyat adalah kelompok mawar

b. Model interaksi yel

Model yang yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa didik lainnya.

Contoh yang digunakan adalah:

- a) Yel-yel yang sering dipakai adalah salam sapa untuk memusatkan perhatian. Misal ketika guru mengucapkan kata HALO, maka siswa menjawab dengan kata HAI. Juga sebaliknya jika guru mengucapkan kata HAI, maka siswa menjawab dengan kata HALO. Ada banyak jenisnya dan bisa digunakan secara bervariasi kata.
- b) Ada juga model sapa jawab. Misalnya guru mengucapkan kelompok MAWAR! Maka kelompok mawar segera menjawab yel-yel ciptaan mereka, misalnya di jawab secara serempak.

2. Implementasi *Games* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung

Penggunaan *games* dalam pembelajaran sangat menarik bagi peserta didik, karena anak dan dunia permainan hampir tidak bisa di

pisahkan satu sama lain. Berfikir tentang anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. *Ice breaking* jenis *games* adalah yang paling membuat siswa heboh. Siswa didik akan muncul semangat dan minat kembali dalam belajar, rasa bosan dan kantuk seketika akan hilang dan sikap apatis spontan berubah menjadi aktif.

Games yang di gunakan dalam pembelajaran ada dua yaitu, (1) *games* secara mandiri dan (2) *games* secara berkelompok. Permainan individu dilakukan tetap bersama-sama dalam kelas, namun hanya menuntut konsentrasi individual. Sementara *games* kelompok membutuhkan kerjasama, kekompakan dan strategi kelompok.

- a. *Games* secara mandiri, contoh: menghitung acak, berhembus, cerita berantai, hujan rintik-rintik dan hujan badai.
- b. *Games* dengan berkelompok, contoh: bercermin, pulpen dan pensil, siapa cepat dan kreatif dia pemenang,

Dalam melakukan *games* di kelas guru juga harus bisa mengelola kelas agar siswa tidak gaduh ketika mengikuti *games*, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik.

3. Implementasi Gerak Badan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung

Dengan Bergeraknya badan, maka aliran darah akan menjadi lancar kembali, dengan demikian proses berfikir akan menjadi lebih segar dan kreatif. Maka dengan begitu peserta didik lebih berminat untuk belajar dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Ada banyak cara untuk membuat siswa bisa bergerak sebagai selingan dalam proses belajar. Jenis yang berupa gerak badan yang digunakan yaitu:

- (1) Mulai cara paling mudah yaitu dengan memberikan instruksi langsung agar siswa melakukan sesuatu, seperti merentangkan tangan, membungkukkan badan, memutar pinggang, dan sebagainya.
- (2) Agar *ice breaking* lebih menarik, guru bisa melakukan dengan semacam *games*.
- (3) Intruksi gerak badan digabung dengan sebuah cerita atau lagu.

Guru juga harus lebih kreatif dalam mengelola kelas dan kreatif ketika proses pembelajaran, tidak hanya menjelaskan materi secara terus menerus karena dalam pendidikan mengharuskan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, aspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dari kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

B. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung. Penulis perlu sekiranya memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi instansi pendidik

Hasil dari peneliti ini dapat dijadikan sebagai masukan atas sumbangan pemikiran bagi instansi pendidik dan sebagai upaya untuk meningkatkan penggunaan *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan dan membanggakan madrasah.

2. Bagi kepala madrasah

Untuk kepala madrasah diharapkan dapat mengambil hal-hal yang positif dari penelitian ini dapat digunakan sebagai wawasan untuk membuat kebijakan yang dapat meningkatkan mutu pendidik di lembaga masing-masing terutama dalam penggunaan *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan

3. Bagi guru

Untuk Sebagai masukan bagi guru untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa melalui *ice breaking*, sehingga tercapai salah satu tujuan pembelajaran. Dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan upaya meningkatkan minat siswa melalui *ice breaking*. Dan selalu berinovasi bisa menciptakan kreativitas dalam pembelajaran.

4. Bagi Siswa

Sebagai pemicu siswa tentang betapa pentingnya *ice breaking* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan begitu siswa dapat lebih semangat dan tertarik akan pembelajaran yang akan diikuti.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya atau peneliti yang ingin mengkaji lebih mendalam mengenai topik dengan fokus yang lain sehingga memperkaya temuan penelitian ini.

6. Bagi orang tua

Bagi para orang tua harus membimbing anaknya dalam hal belajar menulis, memilih bacaan-bacaan yang tepat bagi perkembangan otak anak, karena peran orang tua sangatlah besar dalam hal mendidik dan membimbing anak.