

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di kelas X-G SMAN 5 Bandung. Peneliti juga akan menjelaskan terkait saran dan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Bab simpulan dan rekomendasi ini merupakan salah satu pembahasan yang penting karena berisi kesimpulan dari proses penelitian dengan diawali oleh perencanaan, kemudian kegiatan pelaksanaan, lalu melihat hasil temuan, dan membahas kendala yang dihadapi serta solusi atas permasalahan yang muncul selama tindakan penelitian berlangsung. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat rekomendasi merupakan langkah yang dilakukan berdasarkan pada hasil temuan penelitian untuk pihak yang berkaitan seperti guru, sekolah, dan peneliti lain.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pengolahan data pada bab IV, peneliti dapat menyimpulkan secara umum bahwa keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan melalui penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game*. Berikut ini peneliti jelaskan secara rinci, kesimpulan dari hasil temuan pada penelitian ini yaitu:

Pertama, peneliti melakukan kegiatan perencanaan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan tindakan agar penelitian lebih terarah dan mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Pada pelaksanaan perencanaan, peneliti melakukan observasi terhadap tempat dan subjek penelitian untuk menemukan permasalahan yang harus diatasi. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menemukan masalah di kelas X-G yang berkaitan dengan rendahnya keterampilan kolaborasi. Selanjutnya peneliti mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan penerapan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game*. Kemudian peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai awal tindakan ke sekolah. Peneliti juga memohon izin kepada pihak yang terlibat yaitu sekolah dan menjalin komunikasi dengan guru mitra yaitu Bapak EAP untuk menentukan waktu penelitian. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian dengan merancang lembar panduan observasi, catatan lapangan, dan pedoman wawancara.

Selain itu, peneliti juga merancang *acitya adhigana game* yang berisi materi pembelajaran di kelas X-G dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), *power point* materi, bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), alat evaluasi, dan menentukan sumber belajar yang digunakan selama penelitian. Kemudian peneliti menentukan kolaborator yang akan bertindak sebagai observer dan membantu mendokumentasi selama pelaksanaan penelitian.

Kedua, pada pelaksanaan penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* sudah terealisasikan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak tiga siklus dan dalam setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama disebut dengan pemberian materi dan perancangan strategi kelompok, sedangkan pertemuan kedua disebut dengan pelaksanaan permainan. Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan setiap kegiatan yang tercantum dalam RPP, dari mulai pendahuluan dengan memberikan apersepsi, kegiatan inti dengan memberikan penjelasan materi dan sesi diskusi kelompok, dan kegiatan penutup dengan memberikan kesimpulan dan refleksi. Begitu juga pada pelaksanaan *acitya adhigana game*, peneliti melaksanakan tiga seri permainan dengan isi konten yang berbeda setiap siklusnya sesuai materi pembelajaran. Kelompok yang berhasil memenangkan permainan adalah kelompok yang meraih poin akhir tertinggi yang merupakan hasil dari menjawab pertanyaan dan mencapai titik akhir. Walaupun dalam pelaksanaan tindakan selalu muncul beberapa kendala, namun peneliti berhasil mengatasinya dan melaksanakan penelitian dengan baik.

Ketiga, hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi siswa setelah penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas X-G dapat dilihat dari perolehan nilai indikator dalam setiap siklusnya. Pada hasil tindakan siklus I, diketahui bahwa dua kelompok berada dalam kategori kurang dan dua kelompok lainnya berada dalam kategori cukup untuk keterampilan kolaborasi. Kemudian pada hasil tindakan siklus II, keterampilan kolaborasi siswa mulai meningkat dengan perolehan tiga kelompok berada dalam kategori cukup dan satu kelompok berada dalam kategori baik. Setiap siswa mulai meningkatkan kinerja dan kontribusinya dalam kelompok selama pelaksanaan tindakan siklus II.

Kemudian pada hasil tindakan siklus III, keterampilan kolaborasi siswa sudah jauh lebih baik. Hal itu dibuktikan dari perolehan setiap kelompok yang telah mencapai kategori baik untuk keterampilan kolaborasi. Bahkan dalam beberapa indikator kolaborasi, setiap kelompok sudah mencapai nilai yang maksimal.

Keempat, selama pelaksanaan tindakan terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti dalam penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal awal yang menjadi kendala dalam penelitian adalah alokasi waktu yang tidak tepat sehingga pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berjalan secara terburu-buru dan kurang maksimal. Dalam hal ini, peneliti melakukan upaya mengatasi masalah dengan memperbaiki alokasi waktu pada siklus selanjutnya dan lebih memperhatikan keterlambatan waktu pada saat pelaksanaan pembelajaran. Kemudian kendala berikutnya berkaitan dengan manajemen kelas. Siswa seringkali terlalu bersemangat pada saat pelaksanaan *acitya adhigana game* sehingga menimbulkan suara yang berisik dan mengganggu pembelajaran kelas lain. Dalam hal ini, peneliti melakukan upaya mengatasi masalah dengan cara memberhentikan pembelajaran sejenak apabila siswa sudah mulai berisik dan melanjutkan kembali pada saat kondisi sudah kondusif. Selanjutnya kendala yang dihadapi peneliti adalah ketersediaan perangkat penunjang pembelajaran seperti kartu permainan, kabel HDMI, dan spidol. Dalam hal ini, peneliti melakukan upaya dalam mengatasi masalah dengan cara mempersiapkan cadangan perangkat penunjang pembelajaran secara mandiri, khawatir yang tersedia di sekolah tidak dapat digunakan atau rusak. Selain itu, mengenai saran yang diberikan oleh siswa mengenai pembagian tautan *power point* dan revisi aturan main, peneliti pertimbangkan serta berkonsultasi dengan guru.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan pada pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan yakni penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung terdapat rekomendasi kepada beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian. Peneliti berharap dengan beberapa rekomendasi ini dapat membuat pembelajaran sejarah lebih efektif dan mencapai tujuan

pembelajaran secara maksimal di sekolah. Adapun beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya dapat merancang model pembelajaran yang menarik dengan melibatkan siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa tidak hanya dibebani dengan menghafal materi dan menghadapi pembelajaran secara serius, melainkan dapat menjalankan pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru juga diharapkan dapat mengemas pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan abad 21 yang meliputi berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 khususnya kolaborasi adalah penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game*. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut terbukti berpengaruh positif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan agar memperbaiki permasalahan siswa di kelas dan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dapat digunakan sebagai acuan agar mencoba menerapkan berbagai inovasi di sekolah. Hal tersebut karena keterampilan kolaborasi adalah salah satu dari keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi kehidupan di abad 21. Selain itu, peneliti berharap pihak sekolah lebih memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana serta sumber belajar agar mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melaksanakan penelitian yang serupa, besar harapan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi. Selama tindakan penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran sejarah, terdapat hal-hal yang belum maksimal seperti manajemen waktu, manajemen kelas, dan ketersediaan alat dan bahan dalam pembelajaran yang disiapkan oleh peneliti. Sehingga untuk peneliti selanjutnya

diharapkan dapat lebih memperhatikan hal-hal tersebut. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan penelitian berikutnya untuk melaksanakan kajian yang lebih mendalam. Peneliti berikutnya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini, sehingga penelitian berikutnya dapat menjadi lebih baik lagi.