

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berikut ini merupakan simpulan penelitian bertolak dari rumusan masalah, tujuan penelitian, dan temuan penelitian.

1. Profil awal keterampilan memecahkan masalah siswa berdasarkan dua sekolah yang diteliti masih berada dalam kategori kurang. Kesetaraan dalam kategori kurang mendasari kedua sekolah dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar yang menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction* (DI) tidak mengalami perbedaan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* dan hasil rata-rata *post-test* siswa yang keduanya berada dalam kategori kurang. Sejalan dengan, mulai dari awal sampai dengan akhir sesi pembelajaran masih ditemukan siswa menunjukkan perilaku yang diamati dalam kategori paling rendah.
3. Desain *Playing with Conflict* efektif dalam mengembangkan keterampilan memecahkan masalah. Adanya peningkatan hasil dari sebelum *treatment* berada dalam kategori kurang dan setelah *treatment* berada dalam kategori baik. Hal ini didukung dengan meningkatnya siswa yang menunjukkan perilaku sesuai pengamatan dalam kategori paling tinggi diikuti dengan menurunnya kategori paling rendah pada setiap sesi pertemuan.
4. Desain *Playing with Conflict* lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan oleh peningkatan dalam pembelajaran konvensional model *Direct Instruction* (DI) berada dalam kategori rendah, sedangkan peningkatan dalam pembelajaran desain *Playing with Conflict* berada dalam kategori sedang.

5.2 Implikasi

Berbagai temuan dari penelitian ini mengungkapkan implikasi yang relevan bagi pembaca, terutama bagi para pendidik, *stakeholder* pendidikan, dan pihak yang terlibat dalam pengembangan kurikulum. Implikasi-implikasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa profil awal keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar masih rendah, yakni berada dalam kategori kurang. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya berupa *treatment* untuk membantu siswa. Jika *treatment* diupayakan oleh guru dalam mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan, maka siswa mampu memutuskan tindakan preventif dan tindakan kuratif atas permasalahan perundungan yang siswa hadapi.
2. Pembelajaran konvensional dengan model *Direct Instruction* (DI) dalam penelitian ini terbukti tidak menghasilkan perbedaan signifikan, baik sebelum ataupun sesudah *treatment*. Hal ini mengingatkan model *Direct Instruction* (DI) merupakan komponen pembelajaran paling umum digunakan oleh guru di Indonesia. Oleh karena itu, jika pembelajaran masih mengaplikasikan model tanpa adanya modifikasi sesuai konteks siswa, maka tidak akan ditemukannya perkembangan ke arah positif.
3. Desain *Playing with Conflict* dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar. Langkah-langkah desain *Playing with Conflict* di mana siswa menjadi pusat pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan, simulasi, pelatihan pengalaman, kegiatan *description*, *interpretation*, dan *evaluation* (DIE). Desain *Playing with Conflict* mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri dan kelompok. Siswa mampu melakukan analisis masalah perundungan berbasis pengalaman pribadi, teman sejawat, dan soal-soal yang disajikan oleh guru. Oleh karena itu, jika penggunaan desain ini dapat dipertimbangkan menjadi komponen pembelajaran wajib atau setidaknya pernah diaplikasikan oleh guru, maka keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar dapat berkembang.

4. Hasil yang diperoleh pada pembelajaran konvensional model *Direct Instruction* (DI) yang dominan bergantung pada guru, kurang menyoroti pada kebutuhan siswa, kurang efektif mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan. Berbeda halnya dengan desain *Playing with Conflict* yang dominan melibatkan siswa. Jika implementasi pembelajaran tidak bermuara pada kebutuhan siswa, maka tidak dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan. Sebaliknya, jika pembelajaran menggunakan desain *Playing with Conflict*, maka dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan.

5.3 Rekomendasi

Bertolak dari simpulan dan implikasi yang telah diuraikan, berikut ini rekomendasi yang peneliti tawarkan. Sebagaimana berikut ini.

1. Penelitian ini membuktikan salah satu desain yang efektif dalam mengembangkan keterampilan memecahkan perundungan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan hal-hal sebagaimana berikut ini.
 - (a) Evaluasi dan tindak lanjut desain *Playing with Conflict* untuk mengukur konsistensi efektivitas desain;
 - (b) Pengembangan instrumen untuk mengukur keterampilan memecahkan masalah perundungan;
 - (c) Analisis kesulitan instrumen tes untuk siswa sekolah dasar kelas rendah dan kelas tinggi;
 - (d) Analisis pelbagai teknik yang digunakan oleh siswa dalam menghadapi perundungan; dan
 - (e) Pengembangan desain *Playing with Conflict* sebagai kegiatan pelatihan mingguan untuk membahas keterampilan memecahkan masalah perundungan di sekolah dasar.
2. Upaya membelajarkan pemahaman awal tentang perundungan dan membelajarkan cara-cara menghadapi perundungan dapat dilakukan guru untuk membelajarkan keterampilan memecahkan perundungan, antara lain.

- (a) Guru membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran yang bermuara pada topik perundungan, baik secara parsial atau integrasi terhadap mata pelajaran di kelas;
- (b) Guru memberikan contoh yang baik kepada siswa dan memberikan pengetahuan tentang perundungan kepada siswa;
- (c) Guru dapat memanfaatkan jenis model pembelajaran, salah satunya desain *Playing with Conflict* dengan menyesuaikan langkah-langkah dengan konteks siswa dalam hal lingkungan, kemampuan, dan perkembangan psikologis serta fisik siswa;
- (d) Upaya yang dapat dilakukan ialah guru melakukan riset model pembelajaran untuk menemukan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Hal tersebut dapat dilakukan secara berkolaborasi dengan guru lain dan riset secara mandiri.