

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

5.1.1. Simpulan umum

Berasarkan hasil penelitian yang dibahas pada sub bab sebelumnya, menunjukkan bahwa keterampilan kreativitas peserta didik VII-C di SMP Negeri 29 Bandung dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode *Treasure Hunt* Seperti ditunjukkan oleh hasil rata-rata presentase kemampuan komunikasi asosiatif yang mencakup indikator komunikasi asosiatif menggunakan metode *Treasure Hunt* di setiap siklusnya. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus.

5.1.2. Simpulan khusus

Secara khusus, simpulan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Pertama berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan adapun rencana yang dilakukan pertama kali yakni observasi awal yang bertujuan untuk melihat keadaan dalam proses pembelajaran yang harus diperbaiki seperti apa. Langkah kedua dengan selalu berkonsultasi kepada dosen pembimbing untuk melakukan penelitian setiap siklusnya, hal ini bertujuan untuk penelitian selalu dalam jalur yang tepat dan tidak keluar jalur semestinya. Lalu, menentukan observer sebagai pengamat selama proses berlangsung yang dilakukan peneliti, sebelum memulai pertemuan peneliti mempersiapkan merancang modul ajar yang akan digunakan dalam penelitian, menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), menetapkan indikator-indikator media pembelajaran diantaranya *PowerPoint*, dan mempersiapkan bahan-bahan untuk metode *Treasure Hunt*, menentukan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode *Treasure Hunt*, merancang instrumen penelitian berupa observasi kegiatan peserta didik dan guru, penilaian terhadap metode *Treasure Hunt*, dan lembar observasi guru, menyusun rencana pengolahan data bersifat kuantitatif dan kualitatif, dan merancang rencana untuk tindakan tambahan yang akan memperbaiki kesalahan yang ditemukan dalam tindakan sebelumnya.

Kedua, hasil penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *Treasure Hunt* pada siklus I, II, dan III menunjukkan bahwa metode tersebut mendorong interaksi antar peserta didik untuk mencapai tujuan bersama. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam proses pembelajaran ini.

etode *Treasure Hunt* terdiri dari empat fase, yaitu fase penyajian, mengingat, pengembangan, dan evaluasi. Dalam fase penyajian, guru membuka pembelajaran, membentuk kelompok, dan menjelaskan cara bermain. Dari siklus I hingga III, peserta didik mulai berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Dalam fase mengingat, peserta didik memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Dari siklus I hingga III, seluruh anggota kelompok aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Fase pengembangan menampilkan hasil kerja peserta didik. Dari siklus I hingga III, seluruh kelompok berkontribusi dan bekerja sama secara adil. Pada fase evaluasi, guru mengevaluasi capaian pembelajaran peserta didik, mengumpulkan umpan balik, melakukan refleksi, dan memperbaiki rancangan untuk kegiatan selanjutnya. Dari siklus I hingga III, menunjukkan bahwa seluruh peserta didik terlibat dan antusias dalam permainan, serta aktif saat menjawab pertanyaan guru. Metode *Treasure Hunt* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik.

Ketiga, kemampuan komunikasi asosiatif peserta didik kelas VII-C SMP Negeri 29 Bandung meningkat secara signifikan dari siklus I hingga siklus III dari 33% hingga 93% . Peserta didik menunjukkan kemajuan dalam mencari informasi dari berbagai sumber, berpartisipasi aktif dalam diskusi dan pembagian kerja kelompok, serta berbagi informasi. Mereka mampu berkomunikasi efektif, bertanggung jawab dalam kelompok, dan toleran terhadap perbedaan pendapat. Selain itu, peserta didik dapat mendengarkan pendapat anggota kelompoknya, mempersiapkan presentasi, dan menghargai kontribusi dari teman-temannya. Peningkatan ini terjadi karena perbaikan tindakan yang didasarkan pada hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Dengan metode *Treasure Hunt*, kemampuan komunikasi asosiatif peserta didik dapat ditingkatkan hingga mencapai 93% dari nilai minimum ketercapaian indikator ssecara klasikal yakni 69% . Dengan demikian, penelitian ini dihentikan dan dinyatakan peningkatan kemampuan komunikasi asosiatif peserta didik dalam pembelajaran IPS sudah efektif dan berhasil melalui metode *Treasure Hunt*.

Keempat, kendala selama kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi asosiatif melalui metode *Treasure Hunt*. Beberapa kendala meliputi kurangnya persiapan dalam pelaksanaan metode ini, peserta didik

kurang kondusif saat kegiatan berlangsung, kendala teknis seperti tidak adanya proyektor di kelas, peserta didik yang kurang percaya diri dalam presentasi, peserta didik acuh ketika guru menjelaskan materi dengan bermain *gadget* saat pembelajaran berlangsung, dan ada peserta didik yang tidur saat diskusi. Peneliti melakukan evaluasi secara berkala disetiap pertemuan untuk mengatasi kendala tersebut agar pembelajaran tetap sesuai tujuan. Solusi yang dilakukan antara lain memberikan poin dan reward untuk peserta didik yang aktif, memberikan apresiasi saat peserta didik mencoba mempresentasikan hasil kerjanya, memberikan pertanyaan tentang materi sebelumnya untuk motivasi belajar, menyampaikan materi sambil menulis di papan tulis untuk memperbaiki cara penyampaian materi, membuat peraturan di kelas untuk menjamin kondusifitas pembelajaran, dan mendampingi peserta didik saat kegiatan kelompok berlangsung. Segala upaya dilakukan agar proses pembelajaran berjalan lancar dan efektif.

5.2. Implikasi

Berdasarkan temuan diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi asosiatif peserta didik di kelas VII-C SMP Negeri 29 Bandung dapat ditingkatkan melalui metode *Treasure Hunt* dengan demikian implikasi penelitian ini sebagai berikut:

5.2.1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa pemberian tindakan menggunakan metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kemampuan komunikasi asosiatif peserta didik. Sejalan dengan teori vygotski bahwa pengetahuan dibangun secara sosial melalui interaksi sosial atau aktivitas bersama orang lain. Metode *Treasure Hunt* memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif kepada peserta didik karena dilakukan secara berkelompok mendorong peserta didik untuk berinteraksi antar peserta didik lainnya untuk menciptakan tujuan bersama. Pembelajaran kolaboratif ini berkaitan dengan pandangan vygotski bahwa pengetahuan dibangun secara sosial melalui interaksi sosial atau aktivitas bersama orang lain. Pembelajaran kolaboratif juga sangat relevan dengan pembelajaran IPS karena memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan

pemahaman tentang konsep-konsep sosial, mengasah keterampilan interpersonal, menghargai perbedaan pendapat dan memecahkan masalah secara bersama-sama.

5.2.2. Implikasi praktis

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi asosiatif peserta didik. Namun dalam proses pembelajarannya peran guru sebagai fasilitator juga tidak kalah penting dalam membangun pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif ini, oleh karenanya peran guru sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi diskusi, yang mana mendorong peserta didik untuk mengekspresikan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar agar tercipta tujuan pembelajaran.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian diatas, terdapat rekomendasi atau saran untuk beberapa pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Pembuat Kebijakan

Peneliti berharap dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi asosiatif peserta didik dengan menerapkan metode *Treasure Hunt* Pihak sekolah bisa memfasilitasi pembelajaran peserta didik untuk mampu mendukung pembelajaran dengan menggunakan metode *Treasure Hunt*, yakni pihak sekolah dapat menyediakan wifi yang memudahkan peserta didik untuk mengakses internet yang bisa dimanfaatkan untuk menggali sumber informasi dan mampu memperoleh materi lebih luas lagi untuk menjawab segala soal dalam pembelajaran dengan metode *Treasure Hunt*.

2. Bagi Pengguna Hasil Penelitian

Rekomendasi bagi pengguna hasil penelitian dalam hal ini adalah guru-guru mata pelajaran di sekolah khususnya bagi guru mata pelajaran IPS untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama. Dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dibutuhkan sebuah metode atau model pembelajaran yang menyenangkan, hal ini metode *Treasure Hunt* dapat menjadi referensi guru dalam memanfaatkan metode pembelajaran yang interaktif dan

kolaboratif, Mengingat pada proses pembelajaran masih terjadi *teacher centered* atau pembelajaran yang masih berpusat dengan guru yang mana pengetahuan bersumber dari guru saja sehingga pembelajaran terkesan membosankan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Rekomendasi bagi pengguna hasil penelitian dalam hal ini adalah bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini masih belum sempurna dan memiliki sejumlah kekurangan, khususnya dalam hal pengelolaan waktu pada penggunaan metode *Treasure Hunt*. Oleh karena itu, peneliti berikutnya yang mengangkat tema serupa diharapkan dapat lebih efisien dalam pengelolaan waktu pada metode *Treasure Hunt* ini dan meneliti lebih dalam lagi terkait indikator di dalam kemampuan komunikasi asosiatif agar meningkatkan kualitas penelitian ini lebih lanjut dan mendalam.