

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Dalam Bab V ini, peneliti memaparkan Kesimpulan serta rekomendasi dari penelitian yang telah peneliti laksanakan terkait penerapan media permainan *Open The Box Of History (Bostory)* sebagai Upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran Sejarah, Adapun Kesimpulan dan rekomendasin akan peneliti paparkan di bawah ini

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan pemaparan yang sebelumnya peneliti paparkan serta hasil pengolahan data pada bab IV terhadap penelitian di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung dalam penerapan media permainan *Open The Box Of History (Boxtory)* sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah dapat diambil Kesimpulan seperti yang akan dijelaskan dibawah ini.

Pertama, dalam perencanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkan media pembelajaran Boxtoy adalah dengan diawali dengan melaksanakan observasi pra penelitian yang dilakukan selama tiga kali pertemuan. Dalam pelaksanaan observasi ini, peneliti menemukan masalah bahwa pemahaman konsep siswa kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung masih dikategorikan rendah. Selanjutnya peneliti memulai tahap ini dengan merencanakan bagaimana permainan Boxtory akan diterapkan ini berkaitan dengan penggunaan media Boxtory yang akan digunakan, hal ini bertujuan agar dapat menstimulus siswa untuk mau dan bisa lebih lanjut belajar untk meningkatkan pemahaman konsep dengan permainan wordwall yang berisikan Boxtory yang peneliti hadirkan di kelas tersebut. Selain itu, peneliti juga dalam hal ini menyiapkan instrumen penunjang untuk penelitian ini berjalan dengan lancar seperti pedoman-pedoman baik itu wawancara, observasi serta catatan lapangan. Lebih daripada ini, peneliti memulai untuk merumuskan penentuan waktu yang akan digunakan peneliti memberikan tindakan terhadap kelas tersebut. Tentunya ini setelah di komunikasikan dengan guru mitra maupun dosen pembimbing. Dalam segi administrasi, peneliti

Desy Maulidiyani, 2024

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH  
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menyusun perangkat pembelajarannya, seperti modul ajar, bahan ajar, alat evaluasi yang kemudian peneliti akan gunakan pada saat melakukan tindakan

Kedua, Dalam pelaksanaan penelitian, pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tiga tindakan dalam tiga siklus. Tahap awal yaitu tahap mempersiapkan peserta didik agar mampu atau maksimal dalam inti dari tindakan ini yaitu pelaksanaan permainan Boxtory, terlebih dahulu peneliti memberikan Lembar kerja siswa untuk menjadi dasar bahwa siswa telah belajar mengenai materi yang ada dalam permainan Boxtory. Hal ini dilakukan dengan berdiskusi bersama kelompoknya, yang nantinya akan di sampaikan secara singkat setelah proses diskusi selesai. Pada tahap selanjutnya, kegiatan pembelajaran berfokus kepada permainan. Sebelum permainan dimulai, guru menentukan urutan kelompok yang akan bermain terlebih dahulu melalui aplikasi putar roda. Lalu, permainan Boxtory dapat dimulai dengan secara berurutan. Selain itu, akhir dari bentuk permainan Boxtory ini adalah dengan mengisi lembar kerja permainan siswa yang sudah peneliti siapkan, hal tersebut merupakan sebagai bentuk penguatan bagi siswa dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep. Setelah rangkaian permainan selesai, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan dan mengambil nilai positif yang dapat dipelajari dari setiap pertemuannya. Kurang lebih rangkaian pelaksanaan permainan Boxtory adalah seperti peneliti yang dijelaskan sebelumnya begitu kemudian berlanjut pada siklus I, II dan III yang setiap siklusnya peneliti melakukan tahap refleksi untuk melakukan perbaikan untuk siklus selanjutnya, agar tindakan yang diberikan hasilnya menjadi semakin lebih baik.

Ketiga, Setelah dilaksanakannya tindakan pada Tindakan I, Tindakan II dan Tindakan III, terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa. Pada tindakan I, diperoleh data pemahaman konsep siswa masih pada tahap cukup baik. Lebih lanjut siswa masih belum terbiasa belajar menggunakan media permainan Boxtory sebagai media ajar. Pada Tindakan I ini, indikator yang dapat dimaksimalkan dengan baik pada pembelajaran terdapat pada indikator mengenal konsep-konsep. Namun pada indikator memberikan contoh dari konsep, dan menghubungkan konsep masih terlihat belum berkembang secara maksimal pada tindakan ini.

Pada tindakan ke II pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan. Selain itu siswa terlihat mulai terbiasa dengan media permainan Boxtory. Terbiasanya

Desy Maulidiyani, 2024

***PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X-B SMA NEGERI 19 BANDUNG)***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa dengan media permainan Boxtory membuat pelaksanaan permainan pada Tindakan II berjalan jauh lebih efektif seperti yang diharapkan oleh peneliti. Dalam Tindakan II ini, secara keseluruhan indikator telah berhasil dikembangkan dengan baik. Walaupun demikian, pada indikator memberikan contoh dari konsep masih belum berkembang secara maksimal. Selanjutnya pencapaian pemahaman konsep siswa mulai menunjukkan perkembangan yang meningkat pada Tindakan III. Pada tindakan III ini, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa seluruh tindakan di siklus I dan II ternyata berdampak signifikan terhadap pelaksanaan siklus III khususnya dalam siklus II ada salah satu indikator yang tidak berkembang atau stagnan yakni pada indikator menghubungkan konsep, tetapi pada siklus berikutnya yaitu siklus III, indikator tersebut dapat berkembang walaupun perkembangannya tidak maksimal, namun dengan adanya peningkatan baik kecil maupun besar terkait nilai siswa dalam setiap indikator yang peneliti buat, peneliti dapat mengambil Kesimpulan bahwa permainan Boxtory yang peneliti hadirkan di kelas tersebut pada siklus III dapat dikatakan berhasil dengan dibuktikannya seluruh indikator pemahaman konsep yang peneliti buat, siswa secara bertumbuh dapat memaksimalkannya dengan menunjukkan nilai yang cukup berkembang

Keempat, dalam pelaksanaan tindakan terdapat beberapa masalah yang muncul hal ini merupakan hal yang wajar Ketika melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas, terutama di siklus I dan II akan muncul masalah-masalah yang diantaranya adalah pengelolaan waktu dan pengelolaan kelas. Kendala pengelolaan waktu menjadi kendala yang cukup menghambat pada proses kegiatan belajar mengajar, mengingat terdapat banyak kegiatan yang harus peneliti lakukan di dalam satu tindakan. Pengelolaan waktu yang kurang optimal dapat terlihat Ketika guru belum dapat merefleksikan kegiatan belajar mengajar dikelas. Lalu, tidak optimalnya pengelolaan kelas bisa dilihat pada saat sesi pemaparan singkat dari siswa terlihat berjalan kurang efektif serta tidak efektifnya pelaksanaan permainan pada Tindakan I karena siswa masih belum paham terkait teknis dan aturan dalam permainan Boxtory tersebut. Kemudian masalah lainnya adalah teknis dalam menentukan urutan kelompok untuk mengetahui siapa yang akan membuka box pertama dalam permainan. Pada siklus I, teknis untuk mengetahui urutan kelompok ini dijalankan setiap segmen dalam permainan. Namun, pada pelaksanaannya

kegiatan ini kurang efektif dan memakan waktu. Mulai siklus II dan III cara penentuan urutan kelompok dalam setiap segmen mulai di hentikan. Selain itu, terlalu menonjolnya peranan ketua kelompok pada saat permainan menjadi pisau karena jika dibiarkan akan berdampak pada anggotanya yang akan menjadikan anggotanya pasif, Ketika itu dilarang atau diingatkan akan membuat kelompoknya menjadi pasif. Untuk mengatasi kendala-kendala yang telah dijabarkan, peneliti melakukan evaluasi yang berupa refleksi serta perbaikan dengan dibantu oleh guru mitra dan mempertimbangkan berbagai saran yang diberikan oleh observer serta siswa dalam kelas penelitian.

Adapun upaya yang dilakukan oleh peneliti di antaranya adalah memperhatikan waktu ketika peneliti melakukan tindakan agar tidak ada kegiatan pembelajaran yang melebihi alokasi waktu yang ditentukan. Peneliti menggunakan *alarm* agar setiap waktu yang dialokasikan dapat berjalan sebagai mana mestinya. Cara lebih lanjut yang peneliti gunakan untuk mengatasi masalah yang muncul diatas adalah dengan menonjolkan sisi guru yang dapat mengayomi siswa yang membutuhkan perhatian khusus, seperti siswa yang tidak mau bicara di stimulus untuk mau berbicara, ketua kelompok juga peneliti berikan stimulus agar bisa mengajak anggotanya untuk aktif berbicara. Dalam hal waktu, peneliti menggunakan *timer* otomatis agar waktu pemaparan dari siswa dapat dibatasi hal ini berjalan dengan efektif karena kelompok I dan II merasa dibatasi sehingga penyampaian kelompok selanjutnya lebih efektif secara waktu. Dalam pelaksanaan permainan, yang terpenting adalah peran aktif siswa untuk dapat menjawab setiap pertanyaan dari box yang dipilih, Upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah berusaha me *recall* materi yang sudah siswa pelajari agar siswa menjawab pertanyaan dengan sesuai. Begitulah upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi masalah-masalah yang muncul Ketika penerapan Boxtory dalam pembelajaran sejarah ini dilakukan untuk mengefektifkan penerapan media permainan ini.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan media permainan Boxtory sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung, Ada beberapa rekomendasi yang peneliti hadirkan sebagai berikut

Bagi pihak sekolah, dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti berharap sekolah dapat lebih mengembangkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran terutama dalam penerapan permainan yang dapat menambah pemahaman konsep siswa, hal ini dapat menjadikan suatu sorotan yang baik bagi sekolah karena pemahaman konsep ini menjadi langkah awal bagi siswa untuk memahami setiap proses pembelajaran dikelas dengan baik.

Bagi guru diharapkan untuk dapat melanjutkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, khususnya dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media permainan Boxtory dengan lebih variatif dan lebih aktif lagi.

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan fokus permasalahan maupun yang akan melakukan penelitian serupa, dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi, terutama dalam sisi pengoptimalan media permainan Boxtory. Penelitian ini dapat kemudian dimaksimalkan dengan pengelolaan kelas yang lebih memperhatikan keragaman karakter siswa sehingga di setiap siklus atau tindakannya dapat berjalan dengan baik atau semestinya yang diharapkan oleh peneliti dimasa yang akan datang.