

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang telah dilakukan secara sistematis pada setiap tindakan dalam penelitian berjudul “Penggunaan *Monopoly Board Game* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMK YPKKP Bandung)” peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1 Simpulan Umum

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan mengenai rendahnya partisipasi belajar siswa kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung bersifat satu arah dan monoton karena didominasi oleh metode ceramah serta kurangnya variasi dalam memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menggunakan media *monopoly board game* dengan harapan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan menikmati proses pembelajaran dengan menggunakan *monopoly board game*. Siswa kelas X MPLB yang pada mulanya lebih pasif dibandingkan kelas lain mulai berani berbicara dan mengemukakan pendapat, serta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi. Pembelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan kini menjadi pembelajaran yang dinantikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Secara eksplisit, partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pada siklus I, partisipasi siswa berada pada persentase 34% kategori “Kurang” dengan tingkat keterlibatan yang masih rendah. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan ke persentase 69% kategori “Baik”, ditandai dengan

Sabina Rahmadini, 2025

PENGUNAAN MONOPOLY BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMK YPKKP BANDUNG)

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

meningkatnya antusiasme, keterlibatan dalam diskusi, serta rasa tanggung jawab terhadap tugas. Kemudian, pada siklus III, partisipasi siswa mencapai persentase 90% dengan kategori “Sangat Baik”, yang tercermin dari peningkatan di seluruh indikator partisipasi.

Berdasarkan seluruh rangkaian tindakan dan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa *monopoly board game* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dan dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

5.1.2 Simpulan Khusus

- 1) Perencanaan penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dirancang secara kolaboratif oleh peneliti (guru model) dan guru mitra. Tahap awal dimulai dengan perizinan dan observasi awal untuk menentukan kelas yang menjadi objek penelitian. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan *monopoly board game* yang dimodifikasi sesuai dengan materi ajar, lalu menyusun modul pembelajaran yang memuat tujuan, materi, langkah-langkah permainan, aturan dan evaluasi. Setelah modul ajar tersusun, peneliti menyiapkan instrumen penelitian untuk mendukung proses pengumpulan data.
- 2) Pada pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Peneliti berperan sebagai guru model dan guru mitra berperan sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan ialah model *game based learning* dengan media *monopoly board game*. Instrumen pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, studi dokumentasi dan catatan lapangan. Hasilnya menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *monopoly board game* berdampak pada peningkatan partisipasi belajar siswa, baik dari aktivitas fisik maupun pemahaman materi.

- 3) Partisipasi siswa meningkat dari siklus ke siklus. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *monopoly board game* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas X MPLB. Partisipasi siswa pada siklus I menunjukkan kategori “Kurang”, pada siklus II “Baik”, hingga pada siklus III mencapai “Sangat Baik”. Hasil wawancara juga mendukung temuan tersebut, di mana siswa merasa lebih antusias, aktif, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran yang pada mulanya dianggap membosankan menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, serta mendorong siswa yang awalnya pasif untuk berani berbicara dan berpartisipasi di dalam kelas.
- 4) Dalam praktiknya, penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak terlepas dari berbagai hambatan yang mempengaruhi efektivitas pelaksanaannya. Hambatan tersebut meliputi kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, rendahnya inisiatif akibat rasa takut salah, kendala teknis dalam pengelolaan kelas, sokap saling mengandalkan antar anggota kelompok, serta keterbatasan waktu pembelajaran.
- 5) Menyikapi berbagai hambatan yang terjadi, peneliti bersama guru mitra melakukan refleksi dengan memperjelas intruksi dan simulasi permainan, menciptakan suasana kelas yang komunikatif, memperkuat pengelolaan kelas, memberikan pendampingan individu, serta menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih matang. Upaya-upaya tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan *monopoly board game* dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat sejumlah implikasi yang muncul sebagai dampak dari penerapan media *monopoly board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Implikasi ini tidak hanya disarankan pada tingkat kelas, tetapi juga berpotensi memberikan kontribusi terhadap kebijakan pembelajaran dan pengembangan program di tingkat sekolah. Adapun implikasi tersebut adalah sebagai berikut:

Sabina Rahmadini, 2025

PENGUNAAN MONOPOLY BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMK YPKKP BANDUNG)

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

- 1) Guru memiliki gambaran yang lebih luas mengenai modifikasi media pembelajaran serta mampu meningkatkan kreativitasnya dalam menyusun rencana pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Meningkatnya motivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila karena adanya media yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- 3) Partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari pertemuan satu ke pertemuan lainnya. Siswa menjadi lebih berani untuk berbicara dan mengemukakan pendapat.
- 4) Adanya kemudahan siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Hal ini terjadi karena materi dikemas dengan cara yang menarik dan belum pernah mereka dapatkan sebelumnya.
- 5) Memberikan dasar bagi kepala sekolah atau pengambil kebijakan sekolah untuk mendorong integrasi media kreatif seperti *monopoly board game* dalam kebijakan pembelajaran yang lebih luas. Hal ini dapat dituangkan dalam program pengembangan kurikulum, pelatihan guru, atau kebijakan pemanfaatan media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan karakteristik siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang diperoleh, peneliti menyadari bahwa keberhasilan penerapan *monopoly board game* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung, seperti peran guru, lingkungan sekolah, serta kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun rekomendasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.3.1 Rekomendasi Bagi Guru

- 1) Guru seyogyanya mampu menciptakan ruang kelas yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi siswa, karena lingkungan belajar yang positif

akan mendorong siswa untuk lebih percaya diri, berani berpendapat, dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

- 2) Guru diharapkan selalu mampu berkreasi dalam menyusun media pembelajaran yang menarik. Dengan media yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami materi dan tidak cepat merasa jenuh saat belajar.
- 3) Guru perlu menciptakan hubungan yang suportif dengan siswa serta senantiasa memberikan apresiasi terhadap setiap keterlibatan yang siswa lakukan, baik secara individu maupun kelompok.

5.3.2 Rekomendasi Bagi Peserta Didik

- 1) Siswa diharapkan memiliki keberanian untuk berbicara dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Rasa takut akan kesalahan sebaiknya dihilangkan, karena kesalahan adalah bagian dari proses belajar itu sendiri.
- 2) Dalam pembelajaran, siswa hendaknya tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mampu membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi serta diskusi. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi proses dua arah.

5.3.3 Rekomendasi Bagi Sekolah

- 1) Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap penerapan media pembelajaran yang inovatif pada semua mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Dukungan yang diberikan dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti alat peraga, perangkat teknologi, ruang kelas, serta fasilitas lainnya yang mendukung guru untuk menerapkan model, metode, dan media yang kreatif.
- 2) Pihak sekolah hendaknya mengadakan pelatihan atau *workshop* bagi guru secara rutin. Dengan pelatihan yang berkelanjutan, guru akan memiliki wawasan yang lebih luas dan keterampilan yang terus mengalami perkembangan, sehingga mampu menyesuaikan diri dengan pendidikan yang terus berubah sesuai perkembangan zaman.

5.3.4 Bagi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dosen pengampu mata kuliah Perencanaan Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, ataupun Inovasi Pembelajaran diharapkan mampu memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif. Ruang eksplorasi ini penting agar mahasiswa dapat mengasah kemampuan mereka dalam merancang media pembelajaran. Dengan demikian, proses perkuliahan tidak hanya memberikan pemahaman mengenai materi, tetapi juga mendorong lahirnya inovasi baru dalam strategi pembelajaran yang efektif.

5.3.5 Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Dalam mengkaji pembelajaran menggunakan media permainan, terutama *monopoly board game*, peneliti selanjutnya disarankan untuk memahami secara menyeluruh mengenai komponen-komponen yang ada di dalam media tersebut, baik dari segi isi, struktur permainan, maupun mekanisme pelaksanaannya di dalam kelas. Pemahaman yang komprehensif sangat penting agar media dapat digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 2) Peneliti selanjutnya perlu menguasai teori-teori yang mendasari penggunaan permainan dalam pembelajaran. Mengingat keterbatasan sumber literatur yang relevan terkait penerapan *monopoly board game* dalam konteks pendidikan di Indonesia, maka peneliti juga diharapkan dapat berkontribusi dalam memperkaya referensi dan temuan ilmiah yang mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan.
- 3) Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menguji efektivitas *monopoly board game* pada jenjang dan konteks berbeda, seperti pada siswa jenjang SMA kelas XI atau XII, atau pada materi lain dalam Pendidikan Pancasila yang lebih kompleks. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan yang berbeda, yakni pendekatan kuantitatif atau campuran untuk memperoleh

gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan *monopoly board game* terhadap pembelajaran.