

BAB V

KESIMPULAN

Dalam bab ini peneliti memaparkan kesimpulan dari penelitian yang telah diselesaikan sekaligus menjawab pertanyaan penelitian. Pada bab ini juga dipaparkan saran untuk berbagai pihak terkait dalam melaksanakan penelitian-penelitian maupun dalam rangka perbaikan pembelajaran.

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada bab-bab sebelumnya dan pada hasil penelitian di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan. *Pertama*, menyusun perencanaan penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan siswa kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung. Hal yang dilakukan oleh peneliti di antaranya yakni mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* dan juga dengan kondisi serta karakteristik kelas XI IIS 1 SMAN 12, mempersiapkan materi pembelajaran, dan mempersiapkan media pembelajaran untuk setiap pertemuannya. Media pembelajaran yang disiapkan khusus yaitu kartu permainan *What's My Line* yang berisi sejumlah konsep-konsep yang harus ditebak oleh para siswa dalam permainan. Selain itu peneliti juga menyiapkan alat penulisan untuk mengukur pemahaman konsep kesejarahan siswa, dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Kedua,

tahap selanjutnya yakni melaksanakan penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* untuk meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan siswa kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung. Pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menerapkan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* tentunya berdasar pada RPP yang

Muhammad Fithrah, 2015

PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF TEKNIK PERMAINAN WHAT'S MYLINE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KESEJAHTERAAN

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

telah disusun sebelumnya. Beberapa langkah pelaksanaan penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* di antaranya adalah (1) guru membagi siswa ke dalam empat kelompok dengan beranggotakan 8-9 orang siswa, (2) guru menentukan topik memberikan penjelasan awal tentang permainan atau materi pembelajaran kepada siswa, (3) siswa diharuskan melakukan penelusuran materi lebih jauh mengenai topik yang telah ditentukan, (4) Guru menunjuk empat orang perwakilan dari tiap kelompok untuk secara bergiliran menjadi penampil di depan kelas bertugas memberikan kata kunci dan menjawab pertanyaan-pertanyaan, (5) siswa lain diharuskan menebak konsep yang digambarkan oleh penampil di depan kelas dengan mengajukan beberapa pertanyaan sebelumnya untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai kata kunci, (6) siswa diminta untuk menjelaskan definisi dan menyimpulkan konsep-konsep yang telah terbaca menjadi sebuah penjelasan. Selama permainan berlangsung peneliti melakukan pengawasan terhadap setiap aktivitas siswa di kelas dan juga mengamati tingkat pemahaman konsep kesejarahan siswa.

Ketiga,

melakukan pengamatan akan peningkatan pemahaman konsep kesejarahan siswa kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung setelah diterapkannya Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line*. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman konsep kesejarahan siswa kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung secara bertahap, mulai dari siklus 1 hingga siklus 4. Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 pemahaman konsep kesejarahan siswa masih terlihat kurang baik. Namun pada pelaksanaan tindakan siklus 2, siklus 3, dan siklus 4 terus mengalami peningkatan, sehingga pada siklus 4 pemahaman konsep kesejarahan siswa XI IIS 1 SMAN 12 Bandung sudah sangat baik. Selain itu siswa juga menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar

jar di kelas. Hal positif lainnya yakni siswa merasa senang dan menikmati proses pembelajaran dengan diterapkannya Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line*.

Keempat,

dalam melaksanakan penelitian ini peneliti juga menemukan sejumlah kendala yang cukup mengganggu proses jalannya penelitian. Kendala-kendala tersebut datang dari dalam diri peneliti sendiri maupun dari luar diri peneliti. Kendala pertama yang peneliti rasakan yakni kesulitan yang dialami peneliti dalam mengingatur atau langkah kegiatan belajar di kelas. Urutan kegiatan belajar di kelas yang disusun dengan begitu rapid dalam RPP, beberapa kali terlupa oleh peneliti pada saat pelaksanaan tindakan. Peneliti sering terburu-buru dan kurang tenang dalam memulai pembelajaran di kelas. Kendala kedua yakni manajemen waktu peneliti yang kurang baik. Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut rupanya kurang diantisipasi dengan baik oleh peneliti. Pada pelaksanaan tindakan awal peneliti kurang bisa tegas dalam mengondisikan kelas, akibatnya banyak waktu yang molor dalam jalannya permainan yang berujung pada habisnya waktu belajar. Kendala ketiga yakni kelemahan peneliti dalam memberikan penjelasan awal. Beberapa siswa mengeluh bahwa mereka kurang mengerti dengan apa yang dijelaskan peneliti, beberapa siswa terutama yang duduk di bagian belakang juga mengeluh bahwa suara peneliti kurang terdengar.

Selain itu kondisi kelas yang cukup prima juga turut memperparah situasi. Kendala keempat yakni jadwal mata pelajaran sejarah yang terganggu. Hari Rabu dan Jumat sejatinya merupakan jadwal tetapan pelajaran sejarah untuk kelas XI IIS 1 di SMAN 12. Namun dua hari tersebut beberapa kali dipakai untuk kegiatan non-akademik seperti pentas seni dan lain-lain. Akibatnya beberapa kali pelajaran sejarah harus ditiadakan di salah satu hari tersebut. Hal ini tentu saja cukup menghambat jalannya proses penelitian. Kendala-kendala yang

Muhammad Fithrah, 2015

PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF TEKNIK PERMAINAN WHAT'S MYLINE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KESEJAHTERAAN

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

telah peneliti jelaskan tersebut merupakan hambatan dalam proses penelitian ini, namun peneliti dapat menemukan solusi-solusi dari kendala-kendala tersebut dan melakukan perbaikan-perbaikan dengan juga aktif berkoordinasi dengan kolaborator dalam setiap siklusnya.

B. Rekomendasi

Berdasarkan temuan peneliti dan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan rekomendasi atau saran. Adapun rekomendasi atau saran tersebut di antaranya, *pertama*, Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* dapat menjadi sebuah alternatif bagi sekolah dan guru untuk lebih mengembangkannya dan meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan siswa. Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* juga dapat menjadi solusi jika pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung monoton dan membosankan bagi siswa.

Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan permainan seperti penerapan permainan *What's My Line* pada penelitian ini juga dapat memberikan rasa menyenangkan bagi siswa.

Kedua, dengan diterapkannya Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* juga memberikan siswa kesempatan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas. Ini dikarenakan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan aktivitas belajar yang aktif tentunya pembelajaran di kelas akan menjadi lebih hidup.

Ketiga, bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mampu merancang serta mengembangkannya kemampuan pemahaman konsep kesejarahan melalui Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What's My Line* di kesempatan berikutnya.

Demikian kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang peneliti telah laksanakan. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di Indonesia.

