

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan terdiri dari tiga siklus dimana masing-masing siklus memiliki empat tahapan, yaitu; 1). perencanaan, 2). aksi/tindakan, 3). observasi, dan 4). refleksi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan metode *fun learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar sanitasi industri. Hal tersebut didukung dengan beberapa fakta antara lain :

1. Jumlah siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah digunakan metode pembelajaran ini, yakni pada siklus 1 sebesar 88,23%, pada siklus 2 sebesar 90,62%, dan pada siklus 3 sebesar 65,71%.
2. Keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran selalu meningkat khususnya pada keaktifan siswa dimana siswa menjadi lebih sering aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu siswa menjadi lebih senang ketika berdiskusi dibandingkan sebelum penggunaan metode ini.
3. Peningkatan prestasi belajar dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan sembilan kriteria pengamatan oleh observer tertinggi terjadi ketika digunakan metode pembelajaran *fun learning* dengan bantuan model pembelajaran *crossword puzzle*.

#### 5.2 IMPLIKASI

Implikasi penelitian ini adalah bahwa pembelajaran dengan metode *fun learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Model yang tepat digunakan untuk membantu metode ini adalah model *crossword puzzle* karena dengan bantuan model tersebut siswa yang lulus KKM dengan jumlah tertinggi.

Selain itu keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran juga lebih tinggi dibandingkan dengan model lain ketika diterapkan.

### 5.3 REKOMENDASI

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan oleh peneliti tersebut, maka dapat disampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi guru diharapkan secara bertahap merubah metode pembelajaran yang berbasis *teacher centered* yang terkesan membosankan dan menggantinya dengan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan karena hal tersebut diketahui dapat meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan siswa di kelas.
2. Bagi siswa metode pembelajaran *fun learning* ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan siswa secara sosial seperti kerja sama, kekompakan, memecahkan masalah, dan saling bertukar pendapat dengan anggota kelompok yang lain. Pembelajaran *fun learning* ini dapat dimanfaatkan pula untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran.
3. Bagi sekolah hendaknya memberikan dukungan kepada guru dalam bentuk bimbingan dan pembinaan tentang metode pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif namun tetap efektif agar keberhasilan pembelajaran di dalam kelas dapat tercapai.