

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Setelah semua tahap penelitian dilakukan, mulai tahap pra penelitian yang terdiri dari studi literature maupun kurikulum, observasi, wawancara dengan beberapa pihak terkait, penyusunan instrument dan ujicoba, penyusunan rencana pembelajaran, serta melalui pelaksanaan penelitian yang terdiri dari 3 siklus, sampai dengan pengumpulan data, pengolahan, analisis dan interpretasi data, akhirnya peneliti sampai pada tahap pembuatan kesimpulan hasil penelitian. Beberapa hal yang dapat peneliti simpulkan dari hasil penelitian meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi melalui *problem based learning* adalah sebagai berikut.

Pertama, desain perencanaan pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi menggunakan langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* dalam Kurikulum 2013. Desain pembelajaran *problem based learning* menggunakan lima langkah utama yaitu (1) orientasi pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, rencana kegiatan dan penilaian yang akan dilakukan serta memotivasi peserta didik agar terlibat dalam aktivitas yang akan dilakukan. Pada tahap kedua, peserta didik dipersiapkan untuk mulai belajar. Pada tahap ini guru terlebih dahulu memberikan pengetahuan awal tentang materi yang akan dipelajari pada setiap pertemuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dengan menayangkan video pembelajaran dan slide presentasi. Pada tahap ini, peserta didik juga diminta untuk menyampaikan pendapat atau pertanyaan terhadap tayangan video dan materi pelajaran. Kegiatan membagi peserta didik dalam kelompok kecil terdiri dari 2-4 orang dilakukan pada tahap ketiga. Selain itu, pembagian bahan-bahan yang diperlukan untuk kegiatan diskusi dilakukan pada tahap ini. Guru mendorong peserta didik untuk

mencari dan mengumpulkan informasi serta memberikan bimbingan kepada peserta didik tentang langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan. Pada tahap keempat, peserta didik melakukan kegiatan diskusi dan dilanjutkan dengan membuat laporan hasil diskusi dalam lembar kerja. Hasil laporan tersebut digunakan oleh masing-masing kelompok dalam kegiatan debat, presentasi dan diskusi terbuka di kelas. Kegiatan pembelajaran *problem based learning* diakhiri dengan langkah kelima dengan melakukan kegiatan refleksi atau evaluasi terhadap keputusan yang telah peserta didik ambil berdasarkan masalah yang dibahas.

Kedua, proses pelaksanaan pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi untuk keseluruhan tahap pembelajaran dibagi menjadi dua kali pertemuan atau tindakan. Tahap pertama, kedua, dan ketiga *problem based learning* dilaksanakan pada tindakan pertama dan dilanjutkan dengan langkah keempat dan kelima pada tindakan kedua. Untuk mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, dilakukan pengukuran dengan melaksanakan tes pengambilan keputusan rasional pada tindakan ketiga. Materi kegiatan konsumsi dalam kurikulum KTSP SMP disampaikan secara bertahap dalam tiga siklus yaitu (1) pengertian konsumsi, kebutuhan, dan keinginan, (2) skala prioritas kebutuhan, (3) perilaku konsumtif yang terdiri dari dua indikator yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi dan aspek positif dan aspek negatif perilaku konsumtif. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran *problem based learning*, guru menayangkan dua buah video motivasi dan atau video pembelajaran di setiap siklus pada kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti. Jadi jumlah video yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak enam buah. Keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi dilatihkan kepada peserta didik pada tahap ketiga dan keempat dari tahap pembelajaran *problem based learning*. Peserta didik dilatih dengan cara menganalisis sebuah masalah dalam artikel kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan masalah tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun mengacu kepada tujuh indikator keterampilan pengambilan keputusan rasional. Artikel yang memuat masalah konsumsi sebagai sumber belajar digunakan pada kegiatan pembelajaran siklus

pertama dan ketiga. Sedangkan pada siklus ketiga, lingkungan sekolah berupa kantin dijadikan sebagai sumber belajar.

Ketiga, sejumlah kendala peneliti temui dalam penerapan pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi. Di awal pertemuan, peneliti belum mengenal peserta didik secara keseluruhan baik nama, kemampuan akademis maupun karakter. Hal ini cukup mempengaruhi proses pembelajaran karena menyebabkan instruksi dan respon antara guru dan peserta didik menjadi kurang lancar. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melakukan kegiatan presensi dengan memanggil nama peserta didik satu persatu dan melakukan kegiatan penilaian proses pembelajaran dengan cara mengamati masing-masing peserta didik dan mengingat nama mereka. *Problem based learning* lebih menekankan pada proses, sehingga materi sering diabaikan. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menyampaikan informasi mengenai materi yang mendasari masalah yang diangkat dalam pembelajaran melalui slide presentasi. Akan tetapi karena keterbatasan waktu, peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk mencatat materi, sedangkan mereka tidak memiliki buku teks. Untuk mengatasi masalah hal tersebut, peneliti membagikan *print out* slide presentasi kepada seluruh peserta didik. Pada saat pembagian kelompok pertama kali, peneliti tidak memiliki dasar yang kuat, sehingga kelompok dibentuk berdasarkan urutan absen. Pembagian kelompok seperti ini menyebabkan distribusi kemampuan yang tidak merata di seluruh kelompok. Setelah diperoleh hasil tes keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi, pembagian kelompok didasarkan pada hasil tersebut. Setiap kelompok terdiri dari peserta didik yang memperoleh kategori baik atau sangat baik dan peserta didik yang memperoleh kategori cukup atau kurang dalam keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi. Kendala kembali terjadi untuk kelompok yang anggotanya terdiri peserta didik laki-laki dan perempuan. Kerjasama di antara mereka belum dapat berjalan dengan lancar. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memberikan nasihat dan motivasi bahwa setiap orang harus dapat belajar bekerja sama dengan siapapun karena suatu saat nanti mereka akan memasuki dunia kerja yang membutuhkan kerjasama dengan orang lain baik laki-laki maupun perempuan

dengan berbagai karakter yang berbeda. Kendala lain terjadi pada saat kegiatan debat dan diskusi terbuka di kelas. Kegiatan tersebut berlangsung dengan lancar tetapi didominasi oleh peserta didik tertentu. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menunjuk peserta didik yang terlihat pasif untuk menyampaikan pendapatnya. Pada siklus kedua, seluruh kegiatan pembelajaran terlaksana tetapi tidak dapat maksimal karena waktu yang kurang. Pada siklus ketiga, peneliti menyusun kegiatan pembelajaran yang tidak menuntut aktivitas peserta didik yang terlalu banyak sehingga waktu yang tersedia dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Keempat, dari setiap siklus terjadi peningkatan keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi. Pada siklus pertama nilai rata-rata keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi sebesar 59 dan berada pada kategori “cukup”. Sebanyak 7 orang peserta didik memiliki keterampilan pengambilan keputusan rasional yang baik dalam kegiatan konsumsi. Sebanyak 4 orang peserta didik memiliki keterampilan pengambilan keputusan rasional yang cukup baik dalam kegiatan konsumsi. Dan 8 orang peserta didik memiliki keterampilan yang kurang baik dalam pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi. Pada siklus kedua nilai rata-rata keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi mengalami peningkatan menjadi 71 dan berada pada kategori “baik”. Sebanyak 4 orang peserta didik memiliki keterampilan pengambilan keputusan rasional yang sangat baik dalam kegiatan konsumsi. Peserta didik yang memiliki keterampilan pengambilan keputusan rasional yang baik dalam kegiatan konsumsi sebanyak 6 orang. Empat orang peserta didik memiliki keterampilan pengambilan keputusan rasional yang cukup baik dalam kegiatan konsumsi, sedangkan sisanya 3 orang memiliki keterampilan yang kurang baik dalam pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi. Pada siklus ketiga, keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi masih berada dalam kategori baik, tetapi nilai rata-ratanya meningkat menjadi 78. Sebanyak 7 orang peserta didik memiliki keterampilan yang sangat baik, 9 orang memiliki keterampilan yang baik, 3 orang memiliki keterampilan yang cukup baik, dan 1 orang memiliki keterampilan yang kurang baik dalam pengambilan keputusan rasional dalam

kegiatan konsumsi. Peningkatan keterampilan yang terjadi disetiap siklusnya dikarenakan dalam setiap kegiatan pembelajaran peserta didik melakukan kegiatan latihan pengambilan keputusan berdasarkan indikator pengambilan keputusan rasional untuk memecahkan masalah yang diangkat dalam pembelajaran.

Kelima, dari hasil analisis data skor siklus pertama dan ketiga diketahui peningkatan keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi berada pada kategori sedang. Dan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi pada siklus pertama dengan nilai rata-rata keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi pada siklus ketiga dengan menggunakan *problem based learning*. Dengan demikian hipotesis tindakan dapat dinyatakan bekerja.

B. Implikasi

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan rasional dalam kegiatan konsumsi pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Kelapa Kampit Belitung Timur. Dengan demikian model pembelajaran *problem based learning* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam kurikulum 2013 harus mulai diterapkan oleh seluruh pendidik dalam mata pelajaran apapun di setiap jenjang pendidikan. Untuk mata pelajaran IPS, melalui penelitian ini diperoleh sebuah pemahaman bahwa tujuan pembelajaran IPS tidak hanya berusaha agar peserta didik menguasai materi dengan kemampuan menghafal, tetapi tujuan IPS lebih jauh adalah mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup di tengah masyarakat dengan menjadi warga negara yang baik.

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut. (1) Implikasi terhadap lembaga atau sekolah. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* membutuhkan sarana dan prasarana pendukung yang lebih dari sekedar buku teks agar dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh hasil yang diharapkan. Tahun ajaran 2017/2018 seluruh sekolah telah menerapkan kurikulum 2013. Semua guru telah dibekali dengan pelatihan tentang pelaksanaan

pembelajaran berdasarkan kurikulum tersebut. Usaha pemerintah tidak akan berarti apabila sekolah tidak menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, diharapkan sekolah dapat membuat kebijakan dalam mengalokasikan dana untuk pengadaan sarana prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran secara bertahap. (2) Implikasi bagi guru. Melalui penelitian ini, guru memperoleh informasi dan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning*, pengaplikasian dalam rencana pembelajaran, pelaksanaan dan penilaian. Selain itu, guru juga dapat menjadikan masalah yang ada di sekitar peserta didik sebagai sumber belajar. Kepekaan guru terhadap masalah yang terjadi pada peserta didik akan lebih terasah, dan berupaya mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi di dalam kelas untuk menyelesaikan masalah tersebut. Hal ini mendukung penerapan pembelajaran kontekstual yang menjadi ciri dari kurikulum 2013. (3) Implikasi bagi peserta didik. Melalui pembelajaran *problem based learning*, kemampuan berpikir reflektif peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah yang ada di sekitar mereka. Hal ini akan bermanfaat bagi peserta didik apabila suatu saat nanti berada pada situasi yang serupa atau situasi bermasalah. Pembelajaran IPS yang bertujuan meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan rasional sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Melalui keterampilan ini peserta didik dilatih untuk mampu mengidentifikasi sebuah masalah, menentukan sikap terhadap masalah tersebut, mempertimbangkan dampak yang akan terjadi sebelum memutuskan suatu tindakan yang akan diambil. Untuk saat ini, keterampilan pengambilan keputusan rasional dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kegiatan konsumsi mengenai jenis jajanan yang sehat, pengelolaan uang saku, penggunaan hp dan lain-lain. Untuk jangka panjang, keterampilan pengambilan keputusan rasional dapat diterapkan oleh peserta didik dalam menentukan rencana studi lanjutan.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, ada beberapa rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan sehubungan dengan upaya meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan rasional sebagai berikut.

Pertama, membekali peserta didik dengan keterampilan pengambilan keputusan rasional, mutlak merupakan tanggung jawab dan tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Keterampilan pengambilan keputusan ini dapat diterapkan dalam konteks apapun bukan hanya dalam kegiatan konsumsi. Model pembelajaran *problem based learning* sangat tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan rasional ini. Yang harus menjadi perhatian guru dalam mendesain pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan adalah masalah yang diangkat di kelas harus merupakan masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Akan lebih baik jika masalah yang diangkat adalah masalah yang benar-benar terjadi di sekolah, seperti kasus perkelahian antar siswa, pemalakan, pencurian, merokok, penyalahgunaan obat, dan lain-lain. Sehingga secara tidak langsung, guru akan menyelesaikan masalah di dalam kelas dengan melibatkan peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap masalah tersebut, sehingga dapat diketahui dan dipahami pandangan, sikap serta solusi mereka terhadap masalah yang terjadi.

Kedua, sehubungan dengan proses belajar mengajar menggunakan *problem based learning*. Beberapa hal harus menjadi pertimbangan guru antara lain memastikan rencana pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Peserta didik tidak perlu dibebani dengan kegiatan yang terlalu banyak, tetapi pastikan kegiatan yang ada dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, kegiatan motivasi yang dilakukan di awal pembelajaran sangat berpengaruh kepada minat belajar anak saat itu. Salah satu kegiatan yang efektif menumbuhkan motivasi belajar anak adalah *brainstorming*, misalnya melakukan kegiatan senam otak. Dengan demikian, “image” pembelajaran IPS yang membosankan sedikit demi sedikit akan memudar.

Ketiga, dalam penelitian ini terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran yaitu peneliti dan sekaligus guru pelaksana masih belum mampu meningkatkan keterampilan peserta didik untuk mengemukakan pendapat atau pertanyaan secara spontan. Peserta didik sudah memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat tetapi memiliki kesulitan untuk merangkai kata-kata dengan cepat. Dibutuhkan teknik pembelajaran tersendiri untuk melatih keterampilan menyampaikan pendapat secara spontan. Guru dapat melatih

keterampilan ini dengan meminta siswa menuliskan pendapat mereka terlebih dahulu di kertas dengan diberikan waktu tertentu. Setiap kali latihan waktu yang diberikan dikurangi sedikit demi sedikit sehingga pada akhirnya peserta didik dapat menyampaikan pendapat atau pertanyaan secara spontan. Teknik ini dapat dilatihkan setiap kali pembelajaran.

Keempat, ketiga aspek penilaian yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan harus memperoleh perhatian yang sama dalam setiap pembelajaran. Meskipun tujuan pembelajaran atau penelitian untuk meningkatkan kompetensi keterampilan tetapi aspek pengetahuan dan sikap juga tidak bisa diabaikan. Salah satu kelemahan *problem based learning* adalah lebih menekankan proses dari pada konten materi. Supaya peneliti memberikan perhatian yang sama antara ketiga aspek penilaian tersebut, semua aspek penilaian dijadikan variabel penelitian atau minimal dua aspek, misalnya pemahaman konsep dan keterampilan atau sikap.

Kelima, melalui penelitian ini keterampilan pengambilan keputusan rasional dapat ditingkatkan. Tetapi tidak semua indikator keterampilan pengambilan keputusan mengalami peningkatan yang signifikan bahkan terdapat dua indikator yang mengalami penurunan di siklus ketiga, yaitu indikator menganalisis penyebab dari berbagai faktor dan mengidentifikasi alternatif keputusan untuk menyelesaikan masalah. Salah satu cara melatih keterampilan ini dapat dilakukan dengan menggunakan model pohon keputusan (*decision-making tree*)

Dikarenakan keterbatasan wawasan dan keterampilan peneliti, menyebabkan penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi pelaksanaan maupun pelaporannya. Meskipun demikian, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan yang lebih baik bagi peserta didik. Sejumlah kendala yang ditemui dalam penelitian ini juga masih menunggu untuk dilakukan penelitian yang lebih mendalam. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sesama guru, sekolah, pemerhati pendidikan, untuk perkembangan pembelajaran IPS khususnya dan dunia pendidikan secara umum.