BAB V
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini peneliti akan menuliskan kesimpulan akhir dari penelitian yang telah selesai dilakukan dan juga menuliskan rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak berdasarkan hasil yang telah dicapai. Adapun kesimpulan dan rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut.

5.1 Kesimpulan

Hal-hal yang dapat dijadikan perhatian setelah penerapan media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah dapat disimpulkan sebagai berikut: *Pertama,* perencanaan pembelajaran sejarah dengan menerapkan media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa secara keseluruhan berjalan dengan baik. Dari mulai perizinan untuk melakukan observasi pra penelitian, wawancara dan melaksanakan penelitian tidak mengalami kendala yang berarti. Setelah sekolah yang menjadi lokasi penelitian memberikan izin, peneliti bersama guru mitra berdiskusi dalam menentukan materi yang cocok dengan media *puzzle*, materi yang dipilih adalah penjelajahan bangsa Barat ke Indonesia dan perlawanan rakyat Indonesia melawan Belanda. Selanjutnya, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta perangkat pembelajaran yaitu materi, lembar kerja siswa (LKS), media pembelajaran dan instrumen penelitian. Selain itu peneliti juga menentukan observer untuk membantu peneliti saat proses penelitian. Perencanaan dilakukan sebanyak empat siklus, pada setiap siklus terdapat perbedaan tahapan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Kedua, pelaksanaan penerapan media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah berlangsung dengan baik. Pelaksanaan diawali dengan mengabsen siswa satu persatu kemudian mulai masuk ke dalam pembahasan materi dengan menayangkan *power point* yang berisikan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, siswa kemudian diarahkan bertanya atau berpendapat mengenai gambar yang ditampilkan. Kemudian siswa dibagi dalam 4 kelompok dan diarahkan bekerjasama untuk menyelesaikan dan menginterpretasikan *puzzle* serta tugas lembar kerja yang

Intan Juli Yolanda, 2017
PERAN USMAR ISMAIL DALAM MENGEMBANGKAN INDUSTRI PERFILMAN INDONESIA 1950-1971
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memuat beberapa pertanyaan, hal tersebut dilakukan dalam upaya menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Siswa diarahkan untuk bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok kecil. Siswa diarahkan untuk mencari informasi dari berbagai sumber seperti dari buku, wacana LKS, atau internet dan juga siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKS. Setelah selesai diskusi kelompok kecil, selanjutnya dilakukan diskusi kelompok keseluruhan pada pertemuan selanjutnya. Untuk melakukan diskusi secara keseluruhan, guru menunjuk kelompok yang akan melakukan presentasi berdasarkan rentang waktu peristiwa sejarah. Presentasi dilakukan dengan menunjuk perwakilan dari setiap kelompok untuk menjelaskan, kemudian diadakan diskusi tanya jawab setelahnya. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti yang bertindak sebagai guru bersama observer mengamati karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah sesuai dengan indikator yang telah disusun.

Ketiga, sebelum penelitian dilaksanakan, siswa sudah memiliki potensi karakter rasa ingin tahu namun masih kurang dioptimalkan. Pada proses selanjutnya perlu dikembangkan karakter rasa ingin tahu ini dalam pembelajaran sejarah. Namun, setelah diterapkannya media *puzzle* karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah mengalami peningkatan. Adapun peningkatan tersebut ditinjau dari penilaian karakter rasa ingin tahu siswa yang dilihat dari beberapa sub indikator yaitu menyusun dan menginterpretasikan gambar pada *puzzle* dengan wajah yang gembira, antusias menyusun dan menginterpretasikan gambar pada *puzzle* dalam waktu yang singkat, menginterpretasikan gambar pada *puzzle* dengan tepat, berperan aktif dalam diskusi kelompok kecil, antusias dalam mencari atau mengusulkan informasi baik dari sumber internet maupun buku untuk memenuhi informasi di LKS, antusias dalam mengusulkan atau memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang ada di LKS, tidak ribut atau bergurau selama proses presentasi berlangsung, menyimak atau mendengarkan presentasi dengan wajah yang serius, antusias dalam menjawab atau menambahkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan, antusias dalam mengajukan pertanyaan, mengajukan pertanyaan dengan sungguh-sungguh dan wajah yang serius, dan mampu menimpali, mengomentari, berpendapat mengenai jawaban yang diberikan. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil yang di dapatkan

Intan Juli Yolanda, 2017
PERAN USMAR ISMAIL DALAM MENGEMBANGKAN INDUSTRI PERFILMAN INDONESIA 1950-1971
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dari Siklus I-IV. Pada Siklus I rata-rata persentase yaitu 45,79%, pada Siklus II rata-rata persentasenya adalah 46,20% atau naik 0,41% dari Siklus I. Lalu pada Siklus III, rata-rata persentase karakter rasa ingin tahu siswa yaitu 59,48%, dan pada Siklus IV yaitu 67,20%. Maka dari Siklus II ke Siklus III mengalami kenaikan sebesar 13,28% sedangkan dari Siklus III ke Siklus IV mengalami kenaikan sebesar 7,72%.Pada Siklus I persentase rata-ratanya adalah 45,79 % dengan nilai yang diperoleh "cukup baik". Kemudian pada Siklus II persentase rata-rata yaitu 46,20% dengan nilai "cukup baik". Pada Siklus III persentase rata-rata sebesar 59,48% dengan nilai " cukup baik" dan pada Siklus IV persentase rata-rata sebesar 67,20% dengan nilai "baik".

Keempat, pada penerapan media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang terjadi beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut diantaranya: peneliti kesulitan menentukan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan media *puzzle*, siswa cenderung menggunakan sumber dari internet saja, buku paket atau wacana LKS kurang dimanfaatkan, siswa masih pasif dalam diskusi kelompok kebanyakan dari siswa masih mengandalkan temannya yang lain untuk mengerjakan, siswa cenderung ribut dan kelas kurang kondusif, dan ketersediaan waktu yang kurang memadai dengan rangkaian proses pembelajaran yang cukup padat. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, peneliti berdiskusi dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing, guru mitra dan rekan observer.

5.2 Rekomendasi

Penerapan media pembelajaran *puzzle* dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pihak-pihak terkait dan peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian serupa. Saran atau rekomendasi dari peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan untuk memperhatikan karakter rasa ingin tahu siswa atau kognisi namun tanpa mengesampingkan pula afektif dan psikomotor.

Intan Juli Yolanda, 2017
PERAN USMAR ISMAIL DALAM MENGEMBANGKAN INDUSTRI PERFILMAN INDONESIA 1950-1971
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satunya dengan mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa agar pembelajaran yang dilalui oleh siswa menjadi lebih bermakna. Dalam pelaksanaannya, diharapkan untuk menggunakan model pembelajaran, metode, media, ataupun teknik yang variatif. Sebagai rekomendasi, dapat menggunakan media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa.

2. Bagi Guru

Guru dapat menyusun rencana atau merancang kegiatan pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa. Dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu tersebut perlu menggunakan model, metode, atapun media pembelajaran yang lebih variatif salah satunya media *puzzle*. Dalam penggunaan media ini, disarankan kepada guru untuk dapat merencanakan pembelajaran dengan baik terutama pada aspek waktu karena diperlukan perencaanaan waktu yang tepat pada rangkaian proses pembelajaran yang cukup padat serta *puzzle* yang kreatif sehingga dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu pada siswa.

3. Bagi Siswa

Peneliti menyarankan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran baik dalam belajar secara individu maupun kelompok, terutama dalam pembelajaran dengan menggunakan model, metode, atapun media pembelajaran yang mengutamakan heterogenitas siswa baik secara akademik maupun latar belakang siswa. Siswa kedepannya harus siap berkelompok dengan siapapun dan mampu mengakomodasi kemampuan setiap anggota kelompok pada kegiatan pembelajaran dalam hal ini adalah karakter rasa ingin tahu. Sub indikator yang dapat dilihat dari karakter rasa ingin tahu yaitu menyusun dan menginterpretasikan gambar pada *puzzle* dengan wajah yang gembira, antusias menyusun dan menginterpretasikan gambar pada *puzzle* dalam waktu yang singkat, menginterpretasikan gambar pada *puzzle* dengan tepat, berperan aktif dalam diskusi kelompok kecil, antusias dalam mencari atau mengusulkan informasi baik dari sumber internet maupun buku untuk memenuhi informasi di LKS, antusias dalam mengusulkan atau memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang ada di LKS, tidak ribut atau bergurau selama proses presentasi berlangsung, menyimak atau mendengarkan presentasi dengan wajah yang serius, antusias

Intan Juli Yolanda, 2017
PERAN USMAR ISMAIL DALAM MENGEMBANGKAN INDUSTRI PERFILMAN INDONESIA 1950-1971
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam menjawab atau menambahkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan, antusias dalam mengajukan pertanyaan, mengajukan pertanyaan dengan sungguh-sungguh dan wajah yang serius, dan mampu menimpali, mengomentari, berpendapat mengenai jawaban yang diberikan. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran yang dilalui siswa menjadi lebih bermakna.

4. Bagi Peneliti

Penelitian yang telah dilaksanakan dapat menjadi motivasi bagi peneliti dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran dan menggunakan model, metode, atau media pembelajaran yang menarik dalam mengajar. Dengan melaksanakan penelitian diharapkan dapat menjadi wawasan bagi peneliti karena memperoleh pengalaman langsung dan menjadi bekal kelak ketika terjun di lapangan.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang tertarik menerapkan media pembelajaran *puzzle* sebaiknya memperhatikan materi yang akan dipelajari, wacana dan LKS serta metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, perencanaan waktu harus diatur sedemikian rupa karena rangkaian proses pembelajaran media *puzzle* yang cukup padat. Sedangkan pada focus menumbuhkan karakter rasa ingin tahu harus diperhatikan indikator yang akan digunakan serta keterkaitannya dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Demikian kesimpulan dan rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Peneliti berharap penerapan media *puzzle* dapat memberikan manfaat dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah, sekaligus meningkatkan pula mutu pendidikan di Indonesia khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Intan Juli Yolanda, 2017
PERAN USMAR ISMAIL DALAM MENGEMBANGKAN INDUSTRI PERFILMAN INDONESIA 1950-1971
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu