

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan bab akhir dari penulisan hasil penelitian. Di mana pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian. Dalam bab ini juga ditulis rekomendasi untuk pihak-pihak terkait berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

1. Kesimpulan

Penerapan model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-IPS 2 SMA Yayasan Pembina Pendidikan Karya Pembangunan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, sebelum diterapkannya model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* peneliti melakukan perencanaan agar penelitian dapat berjalan dengan baik. menentukan waktu pelaksanaan tindakan, menentukan materi pelajaran yang akan dibahas, mendesain RPP, mempersiapkan langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan*. Pada tahap perencanaan, peneliti juga mempersiapkan alat-alat pembelajaran berupa lembar observasi kerjasama siswa, rubrik penilaian kerjasama siswa, lembar catatan lapangan, lembar observasi aktivitas lapangan, lembar pedoman wawancara siswa serta alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran berupa kamera. Dengan demikian penelitian yang akan dilakukan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan peneliti.

Kedua, pelaksanaan penerapan model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* untuk meningkatkan kerjasama siswa ini secara keseluruhan dapat berjalan dengan baik dan dilakukan selama empat siklus. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, diawal pembelajaran guru mendata kehadiran siswa dan mengemukakan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menanyakan tentang tugas masing-masing setiap siswa untuk membuat pertanyaan. Pada tindakan selanjutnya atas saran pembimbing dan observer guru terlebih dahulu memeriksa pertanyaan yang dibuat oleh siswa. Setelah itu masuk pada kegiatan inti, guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya. Dalam kegiatan inti ini guru mulai memancing siswa dengan cara mengajukan pertanyaan mengenai pembelajaran minggu lalu. Selanjutnya guru membagi pita warna-warni untuk menandai setiap kelompok. Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok, untuk tindakan dan siklus selanjutnya masih menggunakan kelompok yang sama, kemudian setiap ketua kelompok atau perwakilan kelompok maju kedepan untuk melakukan hompipah dalam menentukan tiga kelompok pertama yang akan bermain teknik *bebentengan* di luar kelas. Selanjutnya guru dan siswa secara bersama-sama membuat peraturan permainan. Selanjutnya siswa diperintahkan memilih wilayah/benteng untuk dijadikan markas. Permainan dimulai dengan waktu 45 menit dan dibagi kedalam dua termin. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang memiliki sisa anggota terbanyak dibentengnya. Pelaksanaan tindakan penelitian diakhiri dengan kegiatan penutup, guru bersama siswa membahas satu pertanyaan yang tidak dapat dijawab

dalam permainan, selanjutnya guru bersama siswa membuat kesimpulan. Selanjutnya guru menyampaikan topik pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, dan menutup pembelajaran dengan salam. Dalam setiap siklusnya, langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan permainan teknik *bebentengan* tidak selalu berjalan dengan situasi dan kondisi yang sama, tentunya hal tersebut menyesuaikan dengan keadaan yang ada di lapangan.

Ketiga, mengenai hasil penerapan model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* untuk meningkatkan kerjasama siswa, diperoleh data pada tindakan kelas siklus I, kerjasama siswa masih tergolong rendah, pada awalnya siswa masih tidak memiliki rasa peduli pada kelompoknya, siswa hanya peduli terhadap diri sendiri. Dengan begitu peneliti melakukan tindakan siklus II. Pada siklus II kemampuan kerjasama siswa mulai meningkat, keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, dan memotivasi teman mulai muncul. Selanjutnya pencapaian kerjasama siswa kembali meningkat pada siklus III, pada siklus III ini kerjasama siswa semakin terlihat, sub-indikator mengikuti aturan, mengendalikani diri, bertanya, menjawab pertanyaan serta membantu teman dan memotivasi teman mengalami kenaikan yang dapat dikatakan baik dan pada siklus IV kerjasama siswa kembali mengalami peningkatan pada setiap indikatornya, hal tersebut terjadi karena siswa mulai terbiasa menggunakan permainan teknik *bebentengan* dalam proses belajar.

Keempat, terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti selama pelaksanaan penerapan model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* untuk meningkatkan kerjasama siswa diantaranya, pada saat siklus ke-1 peneliti mengalami

kesulitan untuk mengatur waktu saat permainan. Solusi untuk mengatasinya ialah pada setiap siklus peneliti selalu menekankan kepada siswa untuk menghargai waktu. Selanjutnya alat-alat yang digunakan tidak optimal dikarenakan peneliti tidak diperbolehkan mengikat tali untuk membatasi kelompok pada tanaman serta siswa tidak membawa tongkat untuk membatasi wilayah dengan alasan berat dan takut membahayakan. Solusi untuk mengatasinya ialah peneliti membedakan kelompok dengan memberi pita berwarna-warni sebagai tanda dari kelompok. Selanjutnya peneliti tidak diperbolehkan menggunakan pengeras suara karena dianggap akan mengganggu proses pembelajaran kelas lain. Solusi untuk mengatasinya ialah peneliti secara ekstra berbicara dengan suara keras dan selalu mengingatkan siswa untuk tertib. Selanjutnya karena suasana pembelajaran berada diluar kelas, siswa sulit untuk konsentrasi karena terdapat beberapa kelas yang tidak ada guru. Solusi untuk mengatasinya ialah peneliti melakukan *Ice Breaking* untuk mengembalikan konsentrasi siswa dan peneliti meminta bantuan kepada guru piket untuk mengatur kelas yang tidak ada guru untuk tidak keluar kelas dan mengganggu.

Dari paparan hasil data yang diperoleh pada bab sebelumnya, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* mampu meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan dapat ditunjukkan melalui (1) Dapat berinteraksi dalam kelompok yaitu dengan mengikuti aturan permainan dan pengendalian diri. (2) Tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas yaitu melontarkan pertanyaan kepada lawan dan menjawab pertanyaan lawan. (3) Keterlibatan anak saling membantu dalam kelompok yaitu membantu teman

dalam tugas dan memotivasi teman yang berkembang dari siklus awal sampai siklus akhir.

2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin peneliti sampaikan kepada berbagai pihak yang berhubungan dengan penelitian ini. Rekomendasi tersebut diharapkan dapat membuat pembelajaran sejarah lebih baik dan lebih efektif, sebagai upaya untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah. terdapat hal-hal yang masih harus diperhatikan kembali oleh pihak-pihak terkait dan peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan penerapan model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* untuk meningkatkan kerjasama siswa, sehingga peneliti mencoba memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah, umumnya untuk pembelajaran yang lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif bagi pembelajaran sejarah di sekolah. Hal tersebut harus menjadi sorotan bagi sekolah untuk mengembangkan kemampuan yang direkomendasikan peneliti agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi.

2. Bagi Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi baru bagi guru dalam mengembangkan model, metode, dan teknik

pembelajaran, terutama dalam kegiatan belajar mengajar sejarah di kelas. Selain itu, penerapan model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* dapat dijadikan suatu alternatif solusi untuk menghadapi masalah pembelajaran yang ada di kelas. Melalui model, metode dan teknik ini, pembelajaran sejarah akan lebih terpusat pada siswa, dan diharapkan dengan keadaan seperti demikian, kemampuan kerjasama siswa terhadap materi khususnya dalam pembelajaran sejarah dapat berkembang.

3. Bagi Siswa

Peneliti menyarankan kepada siswa agar dapat menerapkan kerjasama dalam kehidupan sehari-hari. Sebab hal tersebut sangat berguna untuk siswa dimasa yang akan datang. Penerapan model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* menjadikan kemampuan siswa berkembang disetiap tindakannya selain itu Peneliti juga menyarankan kepada siswa agar ikut berpartisipasi aktif disetiap pembelajaran dikelas.

4. Bagi Peneliti Selanjtnya.

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini, hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya karena peneliti merasa bahwa penelitian ini bukan merupakan hasil yang sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan peneliti dalam mendeskripsikan dan membahas permasalahan dalam penelitian. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai model *cooperative learning* dengan permainan teknik *bebentengan* yang dapat dijadikan acuan untuk sekolah, guru, ataupun calon guru yang hendak melakukan kegiatan penelitian ataupun yang

mengharapkan tumbuhnya kemampuan kerjasama pada siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Demikian kesimpulan dan rekomendasi yang dapat peneliti kemukakan, semoga bermanfaat dan menjadi bahan pertimbangan khususnya bagi perkembangan pembelajaran sejarah di sekolah, dan umumnya bagi dunia pendidikan.