

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan bab akhir dari penulisan hasil penelitian. Pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian serta rekomendasi untuk pihak-pihak terkait berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan pemaparan peneliti pada bab-bab sebelumnya serta hasil pengolahan data pada bab IV terhadap penelitian di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung dalam penerapan media permainan *Ludo History* (Dory) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, perencanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkan media pembelajaran Dory antara lain diawali dengan melakukan observasi pra penelitian dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 dan menemukan berbagai hal yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas XI IPS 3 masih rendah. Selanjutnya peneliti mulai merencanakan penerapan media permainan Dory sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di kelas XI IPS 3. Perencanaan tersebut dilakukan dengan mempersiapkan setiap tahapan dalam permainan Dory sehingga dapat mendorong siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep. Adapun hal yang peneliti susun guna menunjang pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah instrumen penelitian, yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan. Setelah mempersiapkan instrumen, peneliti menentukan waktu pelaksanaan tindakan, menentukan materi yang akan dibahas pada saat pelaksanaan tindakan, menentukan konsep yang akan digunakan pada saat tindakan dan menyusun kartu pertanyaan, mempersiapkan alat permainan, serta menyusun Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP). Dalam tahap perencanaan ini peneliti juga mempersiapkan bahan ajar, alat evaluasi, dan sumber belajar yang akan digunakan.

Kedua, berkaitan dengan pertanyaan penelitian selanjutnya mengenai pelaksanaan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pelaksanaan tersebut terdiri dari tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua tindakan. Secara garis besar, pelaksanaan tindakan ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap persiapan permainan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan tahap pelaksanaan permainan yang dilaksanakan pada pertemuan kedua. Tahap persiapan yang dilakukan oleh guru diawali dengan membagi siswa ke dalam enam kelompok dan membagi ke dalam tema-tema yang berbeda. Setelah itu guru menjelaskan peraturan dan teknis permainan. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkaji materi dan menuliskannya pada LKS yang telah disediakan. Hasil kajian setiap kelompok kemudian dipresentasikan di depan kelas dan dilanjutkan dengan sesi diskusi.

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan permainan Dory. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran berfokus kepada permainan. Sebelum permainan dimulai, guru meminta seluruh kelompok mengisi LKS permainan. Setelah LKS permainan selesai dinilai oleh guru, permainan Dory dapat dimulai. Permainan berakhir jika jam pelajaran hampir selesai dan guru mulai mengajak siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran dan mengambil nilai positif yang dapat dipelajari. Seperti itulah rangkaian kegiatan yang dilakukan di setiap siklus. Dalam setiap siklusnya, tidak selalu berjalan dengan situasi dan kondisi yang sama karena situasi tersebut berjalan sesuai dengan kondisi di lapangan pada saat tindakan berlangsung.'

Ketiga, pelaksanaan tindakan siklus yang telah dijabarkan sebelumnya dilakukan bersamaan dengan kegiatan observasi untuk mengamati dan menilai pemahaman konsep siswa. Setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus I hingga siklus III, terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa. Pada siklus I, diperoleh data bahwa pemahaman konsep siswa masih termasuk ke dalam kategori cukup baik. Hal ini terlihat dari indikator-indikator pemahaman konsep yang masih belum berkembang dengan optimal. Selain itu siswa masih belum terbiasa belajar sejarah

menggunakan media permainan Dory. Pada siklus I ini, indikator yang dapat dikembangkan dengan baik pada pembelajaran terdapat pada indikator mengenal konsep-konsep. Namun pada indikator memberikan contoh dari konsep masih terlihat belum berkembang secara optimal pada siklus ini. Pada siklus II pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan. Selain itu siswa terlihat mulai terbiasa dengan media permainan Dory. Terbiasanya siswa dengan media permainan Dory membuat pelaksanaan permainan pada siklus II ini berjalan jauh lebih efektif dibandingkan pelaksanaan permainan pada siklus sebelumnya. selain itu, pada siklus ini, secara keseluruhan indikator telah berhasil dikembangkan dengan baik. Meskipun begitu, pada indikator memberikan contoh dari konsep belum berkembang secara optimal pada siklus II ini. Selanjutnya pencapaian pemahaman konsep siswa kembali meningkat pada siklus III. Pada siklus ini peningkatan pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari meningkatnya nilai seluruh indikator pemahaman konsep. Pada siklus III, pemahaman konsep yang terlihat pada seluruh indikator terkecuali indikator memberikan contoh dari konsep dan indikator mengklasifikasikan konsep-konsep sudah berkembang secara optimal. Di mana adanya peningkatan pemahaman konsep yang lebih besar dibandingkan peningkatan pemahaman konsep siswa dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut terjadi salah satunya karena siswa sudah terbiasa belajar sejarah menggunakan media permainan Dory.

Keempat, dalam pelaksanaan tindakan terdapat pula beberapa kendala yang dihadapi peneliti selama pelaksanaan penerapan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, diantaranya adalah pengelolaan waktu dan pengelolaan kelas. Kendala pengelolaan waktu menjadi kendala yang cukup menghambat pada pembelajaran mengingat terdapat banyak kegiatan yang harus dilakukan dalam satu siklus. Pengelolaan waktu yang kurang optimal terlihat ketika guru tidak sempat melaksanakan kegiatan pembelajaran berupa mengajak siswa untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan dan ketika perpindahan siswa dari ruang kelas ke aula yang cukup memakan waktu. Sementara itu, tidak optimalnya pengelolaan kelas terlihat dari sesi presentasi yang berjalan kurang kondusif serta tidak efektifnya pelaksanaan permainan pada siklus I karena

siswa tidak kondusif. Kemudian masalah lainnya adalah teknis dan peraturan permainan yang dirasa kurang efektif sehingga pelaksanaan permainan tidak berjalan dengan baik dan penjelasan guru mengenai peraturan dan teknis permainan Dory yang kurang optimal menjadi kendala yang dihadapi oleh peneliti pada pelaksanaan siklus I. Dominannya peran ketua kelompok saat permainan pun sempat menjadi salah satu kendala yang dihadapi oleh peneliti. Untuk mengatasi kendala-kendala yang telah dijabarkan, peneliti melakukan refleksi dan perbaikan dengan dibantu oleh guru mitra dan mempertimbangkan berbagai saran yang diberikan oleh observer dan siswa dalam kelas penelitian. Adapun upaya yang dilakukan oleh peneliti di antaranya adalah memperhatikan waktu ketika peneliti melakukan tindakan agar tidak ada kegiatan pembelajaran yang melebihi alokasi waktu yang ditentukan. Selain itu peneliti juga berupaya untuk mendekati siswa dan bersikap lebih tegas agar pelaksanaan sesi presentasi dan pelaksanaan permainan berjalan lebih kondusif dan efektif. Hal lain yang peneliti lakukan adalah melakukan perencanaan ulang mengenai teknis dan peraturan permainan Dory untuk menyesuaikan dengan kondisi di lapangan sehingga permainan dapat berjalan dengan efektif. Kemudian, mengenai kendala dominasi ketua kelompok yang terdapat dalam beberapa kelompok dapat diatasi oleh peneliti dengan memberikan motivasi kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Pada akhirnya, upaya-upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam penerapan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dapat membuat berbagai kendala tersebut dapat teratasi dengan baik.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung, peneliti merekomendasikan beberapa hal berdasarkan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG

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

Bagi guru diharapkan dapat melanjutkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media permainan Dory. Peneliti berharap agar guru dapat mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan media permainan Dory agar keterlibatan siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah dan siswa dapat memiliki pemahaman konsep yang lebih baik. Selain itu, peneliti juga berharap guru mencoba untuk menerapkan media permainan Dory di berbagai kelas sebagai variasi media dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Bagi pihak sekolah peneliti berharap dengan hasil penelitian ini sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan, terutama dalam mengembangkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi sorotan bagi sekolah karena pemahaman konsep dapat menjadi awal bagi siswa untuk memahami setiap pembelajaran dengan baik.

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian seupa dengan penelitian ini, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan untuk mengembangkan penggunaan media permainan Dory menjadi lebih inovatif. Sehingga pembelajaran sejarah menggunakan media permainan Dory tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam memahami suatu peristiwa sejarah, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan untuk berpikir analitis dalam melihat peristiwa sejarah.