

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penelitian Tindakan Kelas berjudul “Pengembangan Kreativitas dalam Menyajikan Materi Akulturasi Budaya dengan Menggunakan Potensi Lingkungan Melalui *Teams Games Tournament*” adalah penelitian tindakan kelas di Kelas di Kelas X AP SMK Bina Muda Raksa Kabupaten Garut. Penelitian ini memaparkan jawaban-jawaban dari rumusan masalah yaitu: 1). desain pembelajaran sejarah untuk mengembangkan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potensi sekitar melalui TGT; 2). implementasi pembelajaran sejarah pada pengembangan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potentesi sekitar melalui TGT; dan 3) hasil pembelajaran sejarah dengan pengembangan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potentesi sekitar melalui TGT. Kesimpulan pada penelitian ini dapat dilihat dari pemaparan berikut ini.

Pertama, desain pembelajaran sejarah untuk mengembangkan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potensi sekitar melalui TGT berjalan lancar dan sesuai dengan yang telah di rencanakan. Tahapan-tahan tersebut dibagi menjadi tiga kategori terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok. Kemudian Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah,

membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan

Kedua, implementasi pembelajaran sejarah pada pengembangan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potentesi sekitar melalui TGT dalam mata pelajaran sejarah melalui proses penggalian dan penemuan Akulturasi Budaya tentang pengaruh Hindu-Budha sangat beragam. Pertama, ada yang langsung keluar dari masyarakat melalui wawancara, kedua ada yang ditanyakan tentang sebuah tradisi atau upacara yang berkembang di masyarakat. Dari hasil wawancara maka ditemukan beberapa upacara atau tradisi yang berkembang di masyarakat yang merupakan pengaruh Hindu-Budha antara lain: mengoleskan darah ayam kepada bayi dan ibunya, *nenjrag bumi*, *puput Pusteur*, *tradisi Reuneuh Mundingeun*, *upacara Adat Ampih Pare*, *upacara Adat Ngarot*, *upacara Nurunkeun*, *upacara Meuleum Harupat*, *upacara Nincak Endog*, *upacara Ngaleupaskeun Japati*, *tradisi Huap Lingkung*, *pabetot Pabetot Bakakak*, *tradisi Ngecagkeun Aisan*, *tradisi ngaras*, *tradisi Nyumpingkeun (pohaci/icikibung)*, *upacara Ngeuyeuk Seureuh*, *upacara Adat upacara Turun Taneuh*, *tradisi Ngalungsur pusaka*, *upacara seba*, *tradisi Nyampurkeun cai siraman*, *upacara Siraman*, *upacara Adat Seren Taun*, *tradisi Ngalungsurkeun*, *upacara Netes*. Upacara yang langsung keluar dari mulut nara sumber yakni: *nenjrag bumi*, *puput Pusteur*, *tradisi Reuneuh Mundingeun*, *upacara Adat Ampih Pare*. Sedangkan upacara yang ditanyakan ke nara sumber hasil pengamatan penulis yakni: *upacara Adat Ngarot*, *upacara Nurunkeun*, *upacara Meuleum Harupat*, *upacara Nincak Endog*, *upacara Ngaleupaskeun Japati*, *tradisi Huap Lingkung*, *pabetot Pabetot Bakakak*, *tradisi Ngecagkeun Aisan*, *tradisi ngaras*, *tradisi Nyumpingkeun (pohaci/icikibung)*, *upacara Ngeuyeuk Seureuh*, *upacara Adat upacara Turun Taneuh*, *tradisi Ngalungsur pusaka*, *upacara seba*, *tradisi Nyampurkeun cai siraman*, *upacara Siraman*, *upacara Adat Seren Taun*, *tradisi Ngalungsurkeun*, *upacara Netes*. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh dilapangan, pembelajaran Akulturasi Budaya di kelas X AP SMK Bina Muda Raksa Kabupaten Garut termasuk dalam kategori cukup baik, artinya bahan ajar ini bukan berarti tidak dimanfaatkan sama sekali, Akulturasi Budaya tetap dimanfaatkan oleh guru sejarah dalam proses pembelajaran walaupun dalam praktiknya pemanfaatan Akulturasi Budaya tidak begitu maksimal. Hal ini didasarkan pada informasi yang didapat dari hasil wawancara dengan tokoh atau pemangku adat di lingkungan sekitarlain.

Ketiga, hasil pembelajaran sejarah dengan mengembangkan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potentesi sekitar melalui TGT Penerapan *team game tournament (TGT)* dapat membiasakan siswa menyelesaikan masalah

melalui penelurusan ilmiah sehingga memperoleh kesimpulan sendiri melalui pembuktian yang nyata dimana guru bertindak sebagai fasilitator dan siswa berusaha membangun pengetahuannya sendiri. Hal inilah yang membuat siswa menjadi terbiasa menghadapi masalah sehingga ketika mengerjakan tes formatif siswa dapat mengerjakan dengan mudah dan siswa mampu menyelesaikan masalah yang kompleks seperti dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan pola pikir inilah yang mengakibatkan peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa setelah diimplementasikan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran sejarah materi Teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia adalah meningkat secara signifikan yang di mulai dari tindakan pertama jumlah siswa tuntas 32%, kemudian naik pada tindakan kedua sebesar 43%, pada tindakan ketiga 57%, tindakan keempat 73%, tindakan kelima 76%, tindakan keenam 78%, tindakan ketujuh 89% hingga tindakan keduabelas menjadi 95%. Aktivitas guru pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X AP SMK Bina Muda Raksa Kabupaten Garut dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT diperoleh deskripsi aktivitas guru pada tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penutup. Pada hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa aktivitas guru secara keseluruhan pada pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan indikator utama Perencanaan Pembelajaran, Pelaksanaan Pembelajaran, dan Pelaksanaan Penilaian pada tindakan pertama memperoleh nilai 4% Baik Sekali, 52% Baik, 42% Cukup, dan 2% kategori kurang, sedangkan pada tindakan kedua memperoleh nilai 8% Baik Sekali, 70% Baik, 22% Cukup, dan tidak ada yang kategori kurang. Pada Tindakan ketiga memperoleh nilai 26% Baik Sekali, 62% Baik, 12% Cukup, dan tidak ada yang kategori kurang, lalu pada tindakan keempat memperoleh nilai 34% Baik Sekali, 58% Baik, 6% Cukup, dan 2% yang kategori kurang, kemudian tindakan kelima memperoleh nilai 42% Baik Sekali, 52% Baik, 4% Cukup, dan 2% yang kategori kurang. Dalam melakukan tindakan Keenam memperoleh nilai 52% Baik Sekali, 42% Baik, 4% Cukup, dan 2% yang kategori kurang sedangkan pada tindakan ketujuh memperoleh nilai 56% Baik Sekali, 38% Baik, 4% Cukup, dan 2% yang kategori kurang dan terakhir tindakan keduabelas memperoleh nilai 66% Baik Sekali, 28% Baik, 4% Cukup, dan 2% yang kategori kurang. Gambaran diatas tampak kenaikan yang cukup signifikan dari perbandingan tindakan pertama ke tindakan keduabelas dengan kenaikan 62% untuk kategori baik sekali. Artinya aktivitas guru berjalan dengan baik.

## 5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, ada beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat bermanfaat, membangun dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK Bina Muda Raksa Kabupaten Garut khususnya dan pada seluruh lembaga pendidikan pada umumnya, diantaranya adalah:

Pertama, bagi Kepala SMK Bina Muda Raksa Kabupaten Garut hendaknya memberikan rekomendasi bagi para guru agar dapat mengembangkan pelaksanaan sistem pembelajaran yang telah ada melalui pengembangan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potensi lingkungan melalui *team game tournament (TGT)* sebagai model pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan mutu sekolah yang lebih berkualitas sesuai dengan visi dan misi sekolah yang telah ada serta dijadikan sebagai salah satu sumber masukan untuk kepentingan pengembangan kurikulum dan hasil belajar Sejarah Indonesia, sekaligus sebagai motivasi untuk menggali tradisi dan adat istiadat peninggalan nenek moyang.

Kedua, bagi Guru SMK Bina Muda Raksa Kabupaten Garut dengan diterapkannya pengembangan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potensi lingkungan melalui *team game tournament (TGT)* dalam poses belajar mengajar diharapkan dapat menghantarkan pada kualitas pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar yang lebih terampil dalam mencermati karakteristik siswa dan mampu mengenali kriteria pokok bahasan pada setiap mata pelajaran yang sesuai dengan potensi lingkungan sehingga proses pembelajaran lebih efektif, kreatif, inovatif serta menyenangkan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dan juga pada mata pelajaran yang lainnya.

Ketiga, bagi Siswa SMK Bina Muda Raksa Kabupaten Garut diharapkan siswa dan siswi bersungguh-sungguh dalam belajar dan semoga dengan pengembangan kreativitas dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potensi lingkungan melalui *team game tournament (TGT)* dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman jati diri budaya di lingkungan sekitar dan hasil belajar pada mata Sejarah Indonesia terutama tentang Akulturasi Budaya dan setelah dilakukan penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi dalam menggali karakteristik budaya terutama di lingkungan sekitar.

Kelima, bagi Peneliti lain yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang pengembangan kreativitas

dalam menyajikan Akulturasi Budaya dengan menggunakan potensi lingkungan melalui *team game tournament (TGT)* guna menemukan suatu metode yang variatif dan inovatif.