

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan yang data-datanya diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Kesimpulan adalah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang terdapat dalam bab pendahuluan yang akan diuraikan secara singkat di sini. Selain kesimpulan, bab V ini juga berisi saran dari peneliti terhadap beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk lebih mengembangkan pembelajaran sejarah. Adapun hasil kesimpulannya dipaparkan sebagai berikut:

*Pertama*, pembelajaran yang pasif akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran di sekolah karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya timbal balik dari siswa. Hal ini serupa dengan kelas yang digunakan dalam penelitian ini dalam pembelajaran sejarah. Kelas tersebut kurang dalam aktivitas bertanya, menanggapi, maupun menjawab pertanyaan dari guru. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa disertai respon seperti tanggapan atau pertanyaan dari siswa. Belajar pada mata pelajaran sejarah seperti yang menakutkan, menjenuhkan dan kurang rekreatif. Diasumsikan penggunaan media pembelajaran mengarah pada pembelajaran menyenangkan dan berdampak pada aktivitas belajar di kelas.

*Kedua*, untuk menerapkan media pembelajaran kartu permainan sejarah, perlu perancangan yang matang agar proses pelaksanaan tindakan pembelajaran berjalan lancar di kelas. Berdasarkan dialog yang dilakukan oleh peneliti dengan

kolaborator, peneliti menyiapkan perangkat perencanaan pembelajaran seperti silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kondisi siswa untuk menunjang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu permainan sejarah yang disesuaikan dengan indikator aktivitas belajar siswa yang telah ditentukan. Pada perencanaan ini peneliti juga menyusun alat pengumpul data berupa lembar observasi meliputi lembar lembar observasi penilaian aktivitas belajar siswa, pedoman wawancara dan lembar kesan siswa yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa. Perencanaan pembelajaran pada penelitian ini mempermudah guru dan peneliti dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan penelitian di kelas.

*Ketiga*, pada pelaksanaan penelitian penerapan media pembelajaran kartu permainan sejarah dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung pada aspek aktivitas visual, mendengarkan dan lisan. Penelitian tersebut berjalan dengan baik. Hal ini ditandai dengan siswa antusias dalam mengerjakan kartu permainan sejarah. Media pembelajaran kartu permainan sejarah mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung. Siswa lebih mudah diarahkan untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu mengemukakan pendapatnya. Siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran secara tidak langsung akan merangsang siswa untuk terus belajar sehingga minat siswa belajar sejarah meningkat. Melalui kegiatan diskusi yang dikemas dalam diskusi kelompok dan presentasi kelas, siswa mampu untuk bertanya mengenai apa yang tidak ia ketahui, siswa mengungkapkan pendapat

sehingga proses pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

*Keempat*, penerapan media pembelajaran kartu permainan sejarah berpengaruh pada aktivitas belajar siswa di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung pada setiap siklusnya. Terbukti dari data yang peneliti dapat menunjukkan perubahan pada aktivitas belajar. Data tersebut sebagai berikut; 1) Siklus 1 perolehan rata-rata aktivitas belajar siswa di kelas adalah 107 poin dari 200 poin (54%). 2) Siklus 2 perolehan rata-rata aktivitas belajar siswa di kelas 138 poin (69%), naik 31 poin atau 15%. 3) Siklus 3 perolehan rata-rata aktivitas belajar siswa di kelas 141 poin (71%), naik 3 poin atau 2%. 3) Siklus 4 perolehan rata-rata aktivitas belajar siswa di kelas 162 poin (81%), naik 21 poin atau 10%. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa, penerapan media pembelajaran kartu permainan sejarah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung.

*Kelima*, Penerapan media pembelajaran kartu permainan sejarah dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah memang menemui beberapa kendala yaitu: 1) Kendala yang dialami sebagian besar mengalami kendala dari segi waktu pembelajaran pada bulan puasa sehingga waktu belajar lebih sedikit dari waktu biasanya sehingga sedikit mengganggu pada proses jalannya diskusi. 2) Belum terbiasanya siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran kartu permainan sejarah. Namun kendala

tersebut dapat teratasi berdasarkan hasil refleksi dan revisi yang dilakukan peneliti dan mitra peneliti pada setiap siklusnya.

## 5.2 Saran

Hasil penelitian ini, menghasilkan saran yang bisa rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik di lapangan maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi untuk penelitian pendidikan lainnya menggunakan media pembelajaran sebagai berikut :

### 1. Bagi Sekolah

Peneliti berharap dengan penelitian media pembelajaran kartu permainan sejarah dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran sejarah di SMA Negeri 14 Bandung. Pentingnya media pembelajaran pihak sekolah dapat mendorong guru-guru untuk mengembangkan berbagai ide dalam pembelajaran yang akhirnya akan memperkaya media pembelajaran yang bisa dikembangkan di kelas.

### 2. Bagi Guru

Peneliti berharap dengan penerapan media pembelajaran kartu permainan sejarah dapat membantu memperbaiki permasalahan pembelajaran di kelas yang dihadapi oleh guru. Guru dapat melihat kekurangan dan kelebihan dari penelitian ini. Sehingga guru mampu mengambil makna dari penelitian ini guna memperlancar dan memperbaiki masalah-masalah pembelajaran yang ditemukan di sekolah.

### 3. Bagi Siswa

Peneliti berharap dengan pokok penelitian media pembelajaran kartu permainan sejarah dapat meningkatkan aktivitas siswa yang akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa di kelas. Penerapan media kartu permainan sejarah dapat menjadi salah satu pembelajaran yang memudahkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, asalkan siswa mengikuti aturan yang ada serta dapat mengambil makna dari presentasi yang dilakukan di depan kelas.

### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta keterampilan dalam penerapan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Melalui penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan menjadi awal pengembangan media pembelajaran kartu permainan yang menarik untuk siswa dan sesuai yang bisa digunakan oleh penelitian selanjutnya.

Penelitian ini tidak luput dari kekurangan, sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran kartu permainan sejarah dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, yang akan menggunakan media pembelajaran kartu permainan bahwa kartu permainan ini bisa juga diujikan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menambahkan soal-soal pada pembelajaran setiap siklusnya.

Demikian kesimpulan dan saran. Secara umum semoga bermanfaat terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Secara khusus semoga menjadi bahan pertimbangan bagi perkembangan pembelajaran sejarah di sekolah yang pada akhirnya mampu untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran bermakna untuk kehidupan sosial siswa dihari yang akan datang.

