

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pembahasan dalam bab V ini mengenai kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan penelitian. Bab ini menjadi salah satu bagian yang penting karena menguraikan kesimpulan dari mulai perencanaan, pelaksanaan, hasil, juga kendala dan solusi dari penelitian yang telah dilakukan, implikasi menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan pengaruh metode yang digunakan peneliti terhadap keaktifan siswa. Selain itu, bagian rekomendasi menjelaskan hal-hal yang disarankan dari hasil penelitian bagi beberapa pihak seperti guru, sekolah, penelitian selanjutnya, dan departemen pendidikan sejarah Universitas Pendidikan Indonesia.

#### A. Simpulan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasilpra-penelitian yang telah dilakukan di kelas XI IPS SMA Pasundan 2 Bandung. Pada saat pelajaran sejarah siswakelas XI IPS 1 memiliki keaktifan yang rendah. Hal ini dapat dilihat ketika guru menanyakan materi yang telah dibahas, siswa yang cenderung diam dan kurang berpartisipasi ketika pembelajaran berlangsung. Kebanyakan siswa hanya diam dan sebagian ada yang menjawab dengan jawaban yang tidak sesuai dengan materi. Siswa juga malah lebih asyik dengan kegiatan masing-masing seperti bermain *game*, bermain *handphone*, bahkan ada juga yang menonton film. Namun, ada juga beberapa siswa yang bertanya kepada guru tentang materi yang telah disampaikan. Salah satu solusi pemecahan permasalahan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung

Kota Bandung)”. Berikut ini kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan:

1. Peneliti merencanakan persiapan yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian. Mulai dari meminta izin kepada sekolah dan guru mata pelajaran sejarah maupun dosen pembimbing. Tentunya peneliti juga berdiskusi dengan guru mitra berkaitan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*. Peneliti menetapkan menggunakan tiga siklus, di setiap siklus terdapat satu kali tindakan. Materi pembelajaran yang digunakan adalah lanjutan materi yang sudah disampaikan oleh guru mitra. Selain itu, peneliti mempersiapkan instrument penelitian yang akan digunakan.
2. Pelaksanaan penelitian di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung dilaksanakan sebanyak tiga siklus dengan setiap siklus satu tindakan. Pembelajaran sejarah dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa. Pembelajaran yang dilakukan berpusat pada kegiatan siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, mencari informasi dari berbagai sumber, dan berdiskusi secara berkelompok. Kegiatan kerja kelompok yang meliputi mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan media internet untuk mencari sumber informasi yang dibutuhkan. Kemudian siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dengan tujuan siswa bisa membuat kesimpulan atas jawaban dengan menggunakan bahasa sendiri. Tugas yang diberikan kepada kelompok disajikan dalam bentuk soal menyangkut materi yang sudah disampaikan di setiap siklusnya.
3. Hasil yang ditunjukkan dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari setiap siklus yang telah dilakukan. Perolehan persentase yang terdapat

42,2% pada siklus I, 20% pada siklus II, serta 36,2% pada siklus III setelah diterapkannya metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPS 1 memiliki keaktifan siswa yang sudah sangat baik selama penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* dalam pembelajaran sejarah. Mereka sudah dapat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dengan mencari informasi dari berbagai sumber yang relevan, saling member informasi sesama anggota kelompok, menyimpulkan informasi dengan kalimat sendiri, saling menukar jawaban antar kelompok besar, memeriksa kebenaran jawaban, dan menukarkan point. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian dan mengakhirinya di siklus III karena tujuan penelitian sudah tercapai.

4. Terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama penelitian dilaksanakan. Peneliti kurang bisa mengatur alokasi waktu selama pembelajaran, karena jam pelajaran sesudah istirahat pertama jadi masih saja ada siswa yang ijin kebelakang ataupun menghabiskan sarapannya, suara peneliti kurang terdengar jelas kepada siswa, peneliti kurang tegas dan disiplin kepada siswa. Hal ini berdampak pada pelaksanaan penugasan. Karena waktu pengerjaan bisa saja lebih dan tidak sesuai dengan yang telah ditentukan, peneliti kurang bisa menegur karena masih ada siswa yang mengobrol diluar materi, bermain *game*, bahkan terkadang ada siswa yang tidur. Suara peneliti yang kurang jelas disebabkan karena masih ada siswa yang kurang focus dan gaduh sehingga berdampak pada pengerjaan tugas yang kurang kondusif. Sehingga peneliti melakukan refleksi dengan observer.
5. Peneliti mencari solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama penelitian seperti meminta siswa untuk memperdalam secara mandiri materi yang belum mereka mengerti, lebih tegas kepada siswa dalam hal sikap dan kedisiplinan selama pembelajaran berlangsung, memberikan penjelasan

ulang mengenai aturan main *game* pada metode *Lucky Day! If You Lucky* secara lebih detail sehingga siswa dapat mengerti dan lebih efektif dalam pengerjaan tugas dan bermain *game*, dan berkonsultasi dengan guru mitra secara berkala setelah pelaksanaan tindakan dilakukan juga meminta saran untuk perbaikan di siklus berikutnya.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa rekomendasi yang disarankan oleh peneliti sebagai pertimbangan bagi beberapa pihak sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat merencanakan pembelajaran melalui metode *Lucky Day! If You Lucky* dengan baik. Perencanaan pembelajaran khususnya dalam hal menyiapkan materi ajar dan soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Manajemen waktu dalam hal pelaksanaan pembelajaran. Lewat penerapan metode ini dimohon proses pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan, dan siswa akan lebih aktif selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru harus kreatif dalam hal mengemas pembelajaran dengan mengkreasiannya menggunakan media pembelajaran sejarah yang menarik. Hal ini akan mendorong keaktifan siswa tetapi juga perhatian mereka terhadap pelajaran sejarah menjadi lebih baik.

### 2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengoptimalkan perpustakaan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa sehingga mereka memiliki referensi sumber yang banyak, serta dapat memperbaharui sarana dan prasarana di sekolah untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang optimal. Hasil penelitian ini juga dimohon bisa berhasil pertimbangan bagi sekolah untuk menggunakan metode *Lucky Day! If You Lucky* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa tidak hanya dalam pelajaran sejarah, tetapi juga pelajaran-pelajaran lainnya. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Lucky Day! If You Lucky*.

### 3. Bagi Penelitian Selanjutya

Penelitian yang dilakukan peneliti kemungkinan dirasa belum cukup memuaskan bagi peneliti maupun civitas akademika lainnya. Oleh karena itu, perlu pengkajian penelitian mengingat berbagai kelemahan dalam penelitian ini. Peneliti berharap, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti yang ingin menggunakan metode *Lucky Day! If You Lucky* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dan membiasakan memberikan tindaklanjut pada akhir pembelajaran agar peserta didik dapat mengulas kembali pengetahuan yang mereka dapat di sekolah. Para peneliti lain diharapkan terus mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat siswa, sehingga siswa terangsang untuk belajar dengan aktif bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.