

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan bab terakhir dari penulisan hasil penelitian. Dimana 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.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di kelas XI IPS 2, kondisi awal pembelajaran sejarah sebelum menggunakan metode permainan teknik *bingo review*, aktivitas belajar peserta didik cenderung rendah. Peserta didik kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan aktivitas belajarnya pun masih kurang, khususnya pada pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil temuan, analisis dan pembahasan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tanjungsari, maka secara garis besar dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, adalah menyusun langkah-langkah dalam metode permainan teknik *bingo review* sehingga dapat mendorong peserta didik dalam meningkatkan aktivitas belajar yang mereka miliki. Adapun tindakan yang dilakukan oleh peneliti antara lain mempersiapkan instrumen atau alat ukur penelitian yang akan digunakan. Instrumen tersebut antara lain pedoman observasi aktivitas belajar peserta didik, catatan lapangan dan pedoman wawancara guru dan peserta didik. Setelah itu peneliti memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan metode permainan teknik *bingo review*. Kemudian peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dalam tahapan perencanaan ini peneliti juga mempersiapkan bahan ajar, alat evaluasi dan sumber belajar yang akan digunakan.

Kedua, berkaitan dengan pertanyaan penelitian selanjutnya mengenai metode permainan teknik *bingo review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan berawal ketika guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam, mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin teman-temannya membaca doa sebelum belajar, melakukan presensi lalu menjelaskan langkah-langkah metode permainan teknik *bingo review*. Setelah itu menyampaikan materi yang akan diajarkan dan memberi motivasi kepada peserta didik.

Pada kegiatan inti guru mulai melaksanakan metode permainan teknik *bingo review*. Pertama-tama peneliti menyampaikan materi yang akan disampaikan. Kemudian peneliti memaparkan materi secara singkat dan menyampaikan kepada peserta didik mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan. Metode yang dimaksud adalah metode permainan teknik *bingo review* yang diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga ikut berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung. Guru kemudian membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam orang. Kemudian peneliti memberikan kartu bingo dan kartu pertanyaan kepada setiap kelompok. Selanjutnya guru menjelaskan aturan dan langkah-langkah dari metode permainan teknik *bingo review* dan menugaskan peserta didik untuk menuliskan nomor secara acak. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum paham aturan main untuk bertanya.

Tahap selanjutnya adalah peserta didik mencari sumber lain selain dari buku teks dan LKS sebagai referensi. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik mendapatkan informasi tambahan mengenai materi yang dibahas. Setiap kelompok diberi seperangkat kartu bingo dan kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan ini berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang dipelajari. Media kartu ini digunakan agar peserta didik menjadi tertarik serta perhatian untuk mengikuti proses pembelajaran melalui permainan. Pertanyaan yang dipilih dan dijawab berjumlah lima soal sehingga membentuk garis, baik horizontal, vertikal dan diagonal. Selama proses diskusi tersebut, guru membimbing serta memotivasi

peserta didik untuk mampu menjawab pertanyaan dengan baik, tepat serta sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan. Dalam menjawab pertanyaan, peserta didik dalam kelompok harus berdiskusi dan bekerja sama. Setiap kelompok yang telah mampu menjawab pertanyaan, maka diharuskan meneriakkan “bingo” dan diharuskan menyimpulkan jawabannya serta mempresentasikannya di depan kelas. Kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan dengan baik, tepat waktu serta sesuai dengan aturan permainan maka kelompok tersebut yang memenangkan permainan. Setiap kelompok yang menang oleh peneliti diberikan reward. Setelah permainan selesai, peneliti mulai menjelaskan jawaban dari setiap pertanyaan yang dipilih oleh kelompok sehingga peserta didik mampu mengoreksi setiap jawaban yang telah dikemukakan dalam permainan.

Kemudian guru mempersilahkan perwakilan kelompok yang menang untuk presentasi di depan kelas. Setelah itu, guru mempersilahkan peserta didik untuk melakukan tanya jawab dan guru membimbing jalannya tanya jawab tersebut. Guru kemudian memberikan reward kepada kelompok yang menang dan memotivasi kelompok lain agar lebih baik pada pertemuan selanjutnya. Guru menutup pembelajaran dan menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan datang. Pelaksanaan tindakan yang terakhir adalah kegiatan penutup, yaitu guru memberikan kesimpulan dan tambahan terhadap apa yang disampaikan oleh peserta didik dan memberikan klarifikasi. Kemudian peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran dan guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya dan menugaskan peserta didik untuk membaca. Setelah itu guru mengakhiri kelas dan mengucapkan salam.

Ketiga, mengenai hasil penerapan metode permainan teknik *bingo review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik diperoleh data yang menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik secara bertahap dalam setiap siklusnya setelah guru menerapkan metode permainan teknik *bingo review*. Pada tindakan pelaksanaan tindakan I, aktivitas belajar peserta didik masih terlihat kurang baik tetapi pada pelaksanaan tindakan II, tindakan III dan tindakan IV mengalami peningkatan yang signifikan sehingga pada pelaksanaan tindakan IV aktivitas belajar peserta didik terlihat sangat baik. Aktivitas belajar

peserta didik mulai terbangun dan mengalami peningkatan dilihat dari semangat yang ditunjukkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui metode permainan teknik *bingo review*, selain itu juga peserta didik menjadi lebih tertarik, lebih fokus serta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal yang paling menonjol adalah peserta didik mejadi lebih menyenangkan proses pembelajaran sejarah sebagai sesuatu yang bermakna, serta peserta didik memiliki motivasi untuk selalu terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Keempat, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti selama pelaksanaan penerapan metode permainan teknik *bingo review* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, diantaranya penggunaan media yang belum optimal, alokasi waktu yang terkadang diluar rencana lalu sulitnya mengkondisikan kelas agar kondusif, khususnya dalam proses metode permainan teknik *bingo review*. Adapun solusi yang dapat diberikan oleh peneliti agar kendala serupa tidak terjadi, diantaranya peneliti atau guru harus lebih tegas dalam mengatur kelas, bila perlu memberikan hukuman dan penghargaan kepada peserta didik agar memotivasi dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian guru menjelaskan pada peserta didik langkah-langkah metode permainan teknik *bingo review* agar prosesnya bisa berjalan dengan baik dan efektif. Selanjutnya peneliti atau guru harus mempunyai rencana cadangan supaya rencana yang telah direncanakan tidak berjalan sebagaimana mestinya masih memiliki alternatif lain.

Dari paparan hasil data yang diperoleh pada bab sebelumnya, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa metode permainan teknik *bingo review* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Peningkatan dapat ditunjukkan melalui aktivitas belajar peserta didik, seperti aktivitas visual, mendengarkan, lisan, menulis, mental dan emosional.

5.2 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 dalam 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 metode permainan teknik *bingo review*, sehingga peneliti mencoba memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi baru bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran, terutama dalam kegiatan belajar mengajar sejarah di kelas. Selain itu, penerapan metode permainan teknik *bingo review* dapat dijadikan suatu alternatif solusi untuk menghadapi masalah pembelajaran yang ada di kelas. Melalui metode permainan ini pembelajaran sejarah akan lebih terpusat pada peserta didik dan diharapkan dengan keadaan seperti demikian aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah dapat berkembang.

2. 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.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan 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 oleh keterbatasan peneliti dalam mendeskripsikan dan membahas permasalahan dalam penelitian. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai metode

permainan teknik bingo review yang dapat dijadikan acuan untuk guru, sekolah ataupun calon guru yang hendak melakukan kegiatan penelitian ataupun yang mengharapkan meningkatnya aktivitas belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

4. Bagi Departemen Pendidikan Sejarah

Bagi Departemen Pendidikan Sejarah memperbanyak lagi kajian mengenai metode terutama metode permainan yang menarik dan mudah dilakukan oleh guru sehingga guru dapat mengaplikasikan penerapan metode permainan untuk menarik perhatian peserta didik dan tidak membuat peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran.

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.