

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penjelasan data dan hasil pembahasan yang sudah diutarakan oleh peneliti, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

5.1.1 Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quizizi guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* pada tindakan siklus I dan II dilakukan dengan komunikasi terlebih dahulu dengan pihak sekolah dan guru PKn SMP Negeri 29 Bandung dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti pun merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang dipakai di SMP Negeri 29 Bandung yaitu kurikulum darurat covid 19. Selain dari pada itu, perencanaan dilakukan dengan menyiapkan materi sumpah pemuda yang sudah dikembangkan oleh peneliti, bahan ajar serta media yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Adapun Kompetensi yang digunakan pada saat penelitian yaitu

- 1.5 Menjalankan perilaku orang beriman sesuai nilai dan semangat Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
- 2.5 Mengembangkan sikap toleransi sesuai nilai dan semangat Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
- 3.5 Memproyeksikan nilai dan semangat Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
- 4.5 Mengaitkan hasil proyeksi nilai-nilai dan semangat Sumpah Pemuda Tahun 1928 dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika dengan kehidupan sehari-hari.

Peneliti juga membuat format observasi dan wawancara dalam mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang dikaji oleh peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Dalam proses wawancara, peneliti menemukan

bahwa dalam materi sumpah pemuda dirasa masih kurang dalam penjelasannya. Menurut guru mitra tersebut menjelaskan bahwa dalam pembentukan organisasi kepemudaan kurang dijelaskan anggota kongres dan para pemimpin kongres tidak dijelaskan secara lengkap. Peren perjuangan pemuda dalam organisasi kepemudaanpun dirasa kurang jelas. Serta penjelasan tokoh perjuangan sumpah pemuda dan peranan pemuda pada masa sekarang kurang dijelaskan pada buku sumber yang dipegang oleh pendidik dan peserta didik. Sehingga dapat diketahui bahwa pada materi sumpah pemuda yang seharusnya dapat meningkatkan *civic knowledge* peserta didik justru tidak jelaskan secara lengkap oleh penulis buku. Maka akan lebih baik apabila materi sumpah pemuda tersebut lebih dijelaskan secara rinci agar keutuhan materi dapat dimaksimalkan dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan kembali konsep sumpah pemuda berdasarkan sumber lain yang akan dijelaskan pada proses pembelajaran.

5.1.2 Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quizizi guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* yang dilakukan di kelas VIII F sebagai kelas pembanding dan kelas VIII G sebagai kelas penelitian di SMP Negeri 29 Bandung dilaksanakan sebanyak dua kali (2 siklus). Berdasarkan RPP yang sudah direncanakan dilakukan dalam proses pembelajaran pada pelaksanaan setiap siklus terdiri dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti dengan melihat video pemberian materi yang diberikan oleh pendidik serta pelaksanaan tanya jawab bersama peserta didik dan kegiatan penutup dengan mengerjakan quis yang sudah diberikan. Pelaksanaan aplikasi *quiziz guessing game* digunakan pada kegiatan akhir pembelajaran dimana peserta didik mengisis quis yang sudah tertera di aplikasi *quiziz* dengan bentuk soal *ABC game* yaitu menyajikan soal berupa ciri-ciri dari jawaban yang diberikan kepada peserta didik.

- 5.1.3 Dalam peningkatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik khususnya Kelas VIII G SMP Negeri 29 Bandung, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada nilai rata-rata penerapan aplikasi *quiziz guessing game* dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda dari 64,16 dengan standar deviasi 16,329 dan presentase ketuntasan secara klasikal 24% meningkat menjadi 80,32 dengan standar deviasi 7,392 dan ketuntasan presentase klasikal 76% yang termasuk katagori baik. Maka dapat dikatakan bahwa penerapan aplikasi *quizizi guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* sangat signifikan.
- 5.1.4 Hambatan yang dilalui dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quizizi guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik diawali dengan tidak mendapatkan izin melaksanakan peneliti pada saat PPLSP dan banyak terjadi pada siklus I karena peneliti masih menyesuaikan dengan pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru mitra tersebut, banyaknya peserta didik yang tidak antusias terhadap pembelajaran PKn, dan pembelajaran yang cenderung singkat. Sedangkan pada siklus II peneliti mengalami kesulitan hanya dari waktu pembelajaran yang masih cenderung singkat yaitu hanya diberikan 1 jam saja. Adapun upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi hambatan selama proses penelitian yaitu peneliti harus memahami secara mendalam mengenai aplikasi *quizizi guessing game*, dapat menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran, peneliti harus mampu memberikan motivasi kepada para peserta didik agar semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, memberikan waktu tambahan kepada para peserta didik yang tidak sempat mengerjakan quis.

5.2 Implikasi

- 5.2.1 Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quizizi guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik akan lebih baik apabila perencanaan dipersiapkan lebih matang dan dalam proses pembelajaran dilakukan secara maksimal seperti waktu pelaksanaan yang dilakukan lebih awal untuk mengisi daftar hadir dan memperhatikan materi pembelajaran karena memakan waktu.
- 5.2.2 Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quizizi guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik yang dilaksanakan di kelas VIII G SMP Negeri 29 Bandung seharusnya memberitahu terlebih dahulu kepada para peserta didik mengenai aplikasi *quizizi guessing game* agar tidak terjadi kekeliruan.
- 5.2.3 Dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quizizi guessing game* apabila dilihat dari hasil belajar yang sudah diperoleh oleh peserta didik dapat meningkatkan *civic knowledge* peserta didik khususnya Kelas VIII G SMP Negeri 29 Bandung. Nilai tersebut akan lebih meningkat apabila penerapan aplikasi *quizizi guessing game* dilakukan secara maksimal.
- 5.2.4 Hambatan yang dilalui dalam menerapkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quizizi guessing game* dirasakan oleh peneliti. Dimana hambatan yang dilalui seharusnya dapat diminimalisir dari siklus I ke siklus II agar hasil yang diperoleh maksimal. Hambatan seharusnya dapat diprediksi oleh peneliti dan guru mitra sebelum menerapkan suatu pembelajaran yang baru. Adapun upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan tersebut akan lebih baik apabila dilakukan secara bersama-sama antara peneliti, guru mitra dan peserta didik. Karena peneliti disini sebagai pendidik maka harus ada kerjasama antara pendidik dan peserta didik untuk

memperoleh kegiatan pembelajaran yang efisien karena hambatan tersebut tidak hanya bersumber dari salah satu pihak melainkan dari kedua belah pihak.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi untuk dipertimbangkan sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Pendidik

- 5.3.1.1 Pendidik dapat mencoba dan menerapkan aplikasi *quiziz quessing game* dalam pembelajaran daring yang sedang dilakukan agar lebih bervariasi sehingga para peserta didik merasa tertarik terhadap pembelajaran yang diberikan.
- 5.3.1.2 Ketika menerapkan *platform quiziz guessing game*, pendidik hendaknya mempersiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu seperti melakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara terstruktur agar pada saat pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 5.3.1.3 Pendidik harus bisa memberikan stimulus kepada para peserta didik sehingga dapat merangsang minat belajar siswa dan motivasi belajar yang mampu membuat siswa aktif partisipatif dalam proses pembelajaran.

5.3.2 Bagi Peserta Didik

- 5.3.2.1 Peserta didik hendaknya dapat menggali pemahaman mengenai sumpah pemuda dalam mata pelajaran PKn, agar bisa menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki sebagai generasi penerus bangsa dan dapat menjadi tokoh teladan bagi generasi selanjutnya.
- 5.3.2.2 Peserta didik ikut aktif dalam kehidupan bermasyarakat sehingga dapat menerapkan ilmu PKn yang sudah didapat dipersekolahan.

5.3.2.3 Dalam proses pembelajaran daring, peserta didik diharapkan ikut berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

5.3.3 Bagi Kepala Sekolah

5.3.3.1 Agar berupaya meningkatkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.3.3.2 Mendukung dan memfasilitasi pendidik dalam memberikan suatu metode pembelajaran sehingga pendidik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 29 Bandung.

5.3.3.3 Menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran.

5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

5.3.4.1 Penerapan aplikasi *quiziz quessing game* dalam meningkatkan *civic knowlaege* peserta didik harus bisa menciptakan iklim belajar yang kreatif dan inovatif.

5.3.4.2 Penerapan aplikasi *quiziz quessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* dapat dijadikan sebagai referensi bagai peneliti lain yang merasa tertarik dalam mengkaji semua *platform* pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

5.3.4.3 Penelitian ini masih jauh dari kara sempuran sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengkaji kekurangan-kekurangan yang dialami oleh peneliti.

5.3.5 Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan UPI

5.3.5.1 Diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas mengenai metode pembelajaran atau *platform* yang cocok digunakan pada saat proses pembelajaran didalam kelas khususnya pada pembelajaran daring

5.3.5.2 Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hendaknya dapat menerapkan metode dan *platform* pembelajaran yang menarik serta cocok diterapkan pada mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraann.

Ripa Oktari, 2021

PENGEMBANGAN KONSEP Sumpah Pemuda Melalui Aplikasi Quizizz Quessing Game dalam Meningkatkan Civic Knowledge (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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