

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Pada bab ini peneliti memaparkan mengenai kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang telah diselesaikan dan memaparkan rekomendasi untuk berbagai pihak dalam melaksanakan penelitian-penelitian selanjutnya. Adapun kesimpulan serta rekomendasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **A. Kesimpulan**

Mengacu pada penjelasan bab-bab sebelumnya dan hasil pengolahan data penelitian mengenai Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

*Pertama*, menyusun perencanaan yang dikembangkan oleh peneliti dalam penerapan Metode Permainan Bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS I. Hal yang pertama dilakukan dalam tahap perencanaan adalah peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang disesuaikan dengan kondisi serta karakteristik siswa untuk diterapkan dalam setiap pelaksanaan tindakan, mempersiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam setiap siklusnya dan mempersiapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta menimbulkan motivasi dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan alat bantu dalam proses permainan yaitu menyiapkan Kartu Bingo dan Kartu Pertanyaan dalam setiap siklusnya, serta membentuk siswa kedalam kelompok sehingga kelas terbagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompoknya terdiri dari 5-6 anggota kelompok. Dalam setiap siklusnya peneliti juga merencanakan desain cara pemilihan kartu pertanyaan yang harus dilakukan oleh kelompok, diharapkan dengan cara pemilihan pertanyaan yang beragam dalam dapat membuat siswa tertarik sehingga mampu termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran melalui permainan. Untuk menilai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dan menilai kemampuan siswa dalam

Dinar Siti Jenab, 2014

*Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*

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

menerapkan metode permainan bingo baik itu memilih pertanyaan, menjawab pertanyaan, menghubungkan jawaban ataupun melakukan presentasi di depan kelas, peneliti juga harus menyiapkan alat penilaian penelitian serta pengolahan data yang sesuai.

*Kedua*, tahap yang selanjutnya dilaksanakan oleh peneliti adalah melaksanakan penerapan metode permainan bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS I SMAN 17 Garut. Pelaksanaan penelitian tentunya mengacu kepada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah direncanakan sebelumnya serta mengacu pada materi pembelajaran sejarah. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran selalu menggunakan media pembelajaran diharapkan dengan penggunaan media siswa dapat memotivasi siswa menyimak penjelasan guru dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Kelas XI IPS 1 SMAN 17 Garut merupakan kelas yang memiliki permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Pada proses observasi pra-penelitian kelas ini masih terlihat kurang fokus, kurang perhatian, kurang memiliki kesiapan belajar serta memiliki semangat yang rendah dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah. Dalam proses pelaksanaan penerapan metode permainan bingo, siswa harus melaksanakan tugas-tugas pembelajaran yaitu memilih lima pertanyaan yang searah baik itu vertical, horizontal, maupun diagonal, menjawab pertanyaan yang dipilihnya, menghubungkan setiap jawaban menjadi sebuah pernyataan yang utuh serta mempresentasikan jawaban-jawaban di depan kelas. Diharapkan dengan menerapkan metode permainan bingo dalam proses pembelajaran, siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti serta terlibat dalam proses pembelajaran sejarah. Pada pelaksanaan tindakan dalam setiap siklusnya, motivasi belajar terlihat meningkat ketika siswa mengikuti dan menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran sejarah. Motivasi belajar siswa tentunya dapat dilihat dari berbagai aspek, dan aspek-aspek tersebut mengalami peningkatan setiap siklusnya. Aspek-aspek tersebut berupa perhatian siswa, konsentrasi, dan semangat belajar siswa yang terus mengalami peningkatan setelah peneliti menerapkan metode permainan

Dinar Siti Jenab, 2014

***Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah***

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

bingo. Selain itu, kesiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang mulai terbangun dan terus mengalami peningkatan. Siswa juga sudah mulai terlihat menyenangi proses pembelajaran sejarah serta dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Secara keseluruhan, pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan metode permainan bingo dalam setiap siklusnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 1.

*Ketiga*, peneliti melakukan pengamatan mengenai perubahan serta pengamatan motivasi belajar siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode permainan bingo di kelas XI IPS 1. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap dalam setiap siklusnya setelah siswa menerapkan metode permainan bingo. Pada pelaksanaan tindakan I motivasi belajar siswa masih terlihat kurang baik, tetapi pada pelaksanaan tindakan II, III, dan IV mengalami peningkatan yang signifikan sehingga pada pelaksanaan tindakan IV motivasi belajar siswa sudah terlihat sangat baik. Motivasi belajar mulai terbangun dan mengalami peningkatan dilihat dari semangat yang ditunjukkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui permainan bingo, selain itu juga siswa menjadi lebih tertarik, lebih fokus serta lebih perhatian terhadap proses pembelajaran. Hal yang paling menonjol adalah siswa menjadi lebih menyenangi proses pembelajaran sejarah sebagai sesuatu yang bermakna, serta siswa memiliki motivasi untuk selalu terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran.

*Keempat*, kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan penerapan metode permainan bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kendala pertama yang dialami oleh peneliti adalah dalam menyiapkan media pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana sekolah yang masih terbatas menyebabkan penggunaan media *power point*, foto, ataupun video mengalami sedikit kesulitan sehingga menghabiskan banyak waktu dalam menyiapkan media tersebut. Padahal media pembelajaran merupakan sarana yang mampu mendorong timbulnya

Dinar Siti Jenab, 2014

***Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah***

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

ketertarikan serta motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Kendala kedua yaitu dalam hal pembentukan kelompok. Pada awal tindakan, pembentukan kelompok dilakukan oleh siswa tetapi pembentukan kelompok tersebut belum dapat dilakukan dengan merata sehingga pada tindakan selanjutnya guru harus membentuk kelompok dengan merata dan bijaksana. Dengan adanya pembentukan kelompok ini diharapkan siswa terdorong untuk berkomunikasi dan saling memotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kendala ketiga adalah ketika peneliti harus menyiapkan alat bantu permainan terutama dalam pembuatan kartu pertanyaan, peneliti harus mampu membuat kartu pertanyaan yang lebih menarik agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kendala selanjutnya adalah dalam mendesain cara pemilihan kartu pertanyaan, agar siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik dalam proses permainan, cara pemilihan kartu pertanyaan harus lebih beragam. Kendala lainnya adalah siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan sehingga guru masih harus memberikan arahan dan bimbingan dalam menerapkan proses pembelajaran melalui permainan bingo termasuk dalam hal kerjasama, diskusi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan oleh guru agar penerapan metode permainan bingo ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kendala-kendala yang telah dipaparkan merupakan hambatan dalam melaksanakan penelitian, namun peneliti dapat menemukan solusi dan melakukan perbaikan melalui diskusi dengan kolaborator dalam setiap siklusnya.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode permainan bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS I SMAN 17 Garut, maka peneliti menyatakan beberapa hal sebagai rekomendasi, hal tersebut adalah sebagai berikut :

Bagi sekolah, seharusnya mampu merancang proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan mampu membuat proses

Dinar Siti Jenab, 2014

*Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*

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



pembelajaran merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi siswa. Diharapkan dengan proses pembelajaran yang demikian siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran karena motivasi belajar merupakan sesuatu yang penting yang harus dimiliki siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Bagi guru, mengingat pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran seharusnya guru mampu menyajikan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Untuk mampu membuat proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam merencanakan metode pembelajaran, media ataupun tugas-tugas dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan seperti itu, siswa menjadi lebih menyenangi proses pembelajaran, terlibat dalam proses pembelajaran serta mendorong siswa untuk selalu termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Bagi siswa, motivasi belajar merupakan sesuatu yang penting yang harus dimiliki siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode yang inovatif, media yang menarik serta tugas-tugas pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga dengan begitu, siswa mampu memunculkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan bimbingan bagi peneliti untuk mampu merancang serta melaksanakan proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sejarah.

Berdasar pada kesimpulan dan rekomendasi yang telah disampaikan, diharapkan terdapat penelitian selanjutnya yang mampu mengembangkan penerapan Metode Permainan Bingo dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan serta perbaikan dalam proses pembelajaran sejarah dan kualitas pendidikan Indonesia.