BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, selanjutnya dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Pertama Pembelajaran sejarah yang berlangsung di sekolah saat ini masih banyak yang mengandalkan pembelajaran melalui metode pembelajaran konvensional, selain itu metode tidak disesuaikan dengan kondisi peserta didik pada setiap kelasnya. Peserta didik masih disibukkan dengan kegiatan mencatat dari buku paket atau Lembar kerja siswa (LKS). Penelitian yang dilakukan telah menghasilkan sebuah model pembelajaran yang dipandang mampu membantu memperbaiki proses pembelajaran dengan mengajak peserta didik lebih dalam proses pembelajaran serta membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kedua Pembelajaran *Game team quiz* yang menjadi salah satu bagian dari pembelajaran kooperatif. Hal ini dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang aktif dan energik namun belum dimanfaatkan dengan maksimaloleh guru untuk diarahkan kepada proses pembelajaran yang aktif. Desain metode pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari: a) Penentuan Tema atau topik, diambil dari silabus b) Tujuan pembelajaran, berkenaan dengan topik yang dibahas, diambil dari silabus dan tujuan pembelajaran khusus berisi rumusan indikator yang merupakan penjabaran dari kompetensi dasar dan terukur; c) Materi Pembelajaran, berisi bahan pelajaran yang akan diajarkan, terdiri dari gambaran umum dari bahan pelajaran dan merrupakan rincian dari topik yang diajarkan; d) Metode yang digunakan adalah metode yang mengaktifkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran; e) Media dan sumber pembelajaran, media yang digunakan adalah yang tersedia di lingkungan sekolah, sumber pembelajaran berupa buku-buku yang dapat dijadikan

acuan baik yang tersedia f) Evaluasi pembelajaran, adalah evaluasi proses yang dilakukan setelah pembelajaran usai yang dilakukan oleh guru melalui observasi dan evaluasi hasil belajar. Hal tersebut bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Ketiga Proses pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif *game team quiz* dikembangkan terdiri dari tiga langkah yaitu kegiatan awal sebagai pembuka pembelajaran, kedua adalah kegiatan inti yang merupakan kegiatan utama dari proses pembelajaran dan kegiatan penutup atau kegiatan akhir. Kegiatan awal sebagai pembuka kegiatan pembelajaran, berisi penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian motivasi. Pada kegiatan pokok mengenai pembelajaran yang sesungguhnya yaitu mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, , *Game team quis part 1* pertanyaan yang diajukan kepada setiap individu dalam kelompok selanjutnya *Game team quis part 1I* pertanyaan kelompok yang diajukan secara rebutan yang selanjutnya didiskusikan oleh kelompok. Kegiatan akhir atau kegiatan penutup adalah penyimpulan materi pelajaran oleh siswa dan guru, pemberian reward dan pembagian tugas individu dan kelompok untuk pertemuan berikutnya.

*Keempat, e*valuasi belajar. Penelitian ini terfokus pada dua hasil yang ingin dicapai yaitu tingkat aktifitas pembelajaran yang edukatif dan hasil belajar peserta didik yang maksimal. Untuk melihat aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran peneliti dibantu oleh guru mitra dan mitra untuk mengumpulkan data setiap peserta yang ikut aktif dalam proses pembelajaran, selain itu untuk mengukur hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan tes pada setiap akhir pembelajaran, dengan menggunakan tes objektif. Dilihat dari tes hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran menunjukan peningkatan hasil belajar yang telah memenuhi unsur-unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa pembelajaran yang dikembangkan telah mampu secara empiris meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Kesimpulan tersebut didukung oleh hasil analisa statistik terhadap keseluruhan nilai hasil belajar siswa selama uji coba baik uji

coba terbatas maupun uji coba luas yaitu diperoleh t hitung > t tabel pada setiap pengujian. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif *Game team quiz* telah terbukti melalui serangkaian pengujian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pengembangan model pembelajaran *Game team quis* yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa maka dikemukakan rekomendasi kepada beberapa pihak terkait sebagai berikut :

1. Untuk Guru Sejarah

   Pembelajaran *Game team quis* yang dikembangkan telah mampu meningkatkan aktivits dan hasil belajar siswa, oleh karena itu disarankan agar yang telah dihasilkan ini menjadi salah satu alternatif bagi para guru untuk mendidik siswanya agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik di masyarakat serta memiliki hasil belajar yang baik pula sebagai bekal dasar melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

   Pembelajaran *Game team quis* memungkinkan peserta didik memupuk kerjasama antar temannya, terutama setelah dipadukan dengan permainan kuis. Dengan demikian diharapkan guru sejarah semakin meningkatkan kreatifitas dalam penggunaan dan pengembangan metode pembelajaran yang lain.

2. Untuk Kepala Sekolah

   Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah terkait dengan kebijakan kepala Sekolah. Dengan demikian, sebagai pengambil kebijakan Kepala Sekolah harus memberikan dukungan terhadap berbagai usaha guru untuk berinovasi dalam pembelajarannya. Dukungan kepala Sekolah akan membantu menciptakan suasana yang kondusif bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan tentu saja berpengaruh juga pada peningkatan proses dan hasil belajar siswa.

3. Untuk peneliti selanjutnya

Pembelajaran *Game team quis* masih dapat dikembangkan melalui berbagai type yang telah terbukti mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Mengingat penelitian ini focus kepada upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik maka hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian lanjutan oleh peneliti berikutnya dimasa yang akan dating.