

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini peneliti akan akan memaparkan simpulan dari penelitian tindakan kelas yang telah peneliti laksanakan serta rekomendasi untuk beberapa pihak yang mempunyai keterlibatan dalam penelitian ini.

5.1 Simpulan

Berikut ini peneliti akan memaparkan beberapa simpulan dari penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Pertama, peneliti melakukan perencanaan terlebih dahulu sebelum memasuki tahap pelaksanaan dengan tujuan agar proses penelitian menjadi terarah dan tujuan penelitian dapat tercapai. Dalam tahap perencanaan, setelah peneliti menemukan permasalahan yang harus segera diatasi mengenai rendahnya minat belajar sejarah siswa di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung, peneliti menghubungi pihak sekolah untuk meminta izin penelitian, setelah diizinkan peneliti pun menghubungi guru mitra untuk membicarakan tentang penelitian yang akan peneliti laksanakan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP untuk siklus 1 dan 2 serta merancang permainan untuk pembelajaran sejarah melalui aplikasi *Educandy Studio*. Di samping itu, peneliti pun menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti maupun observer ketika penelitian berlangsung. Setelah semuanya selesai, peneliti mengonsultasikan rencana pelaksanaan penelitian, RPP, dan juga permainan dalam aplikasi *Educandy* yang telah peneliti rancang sebelumnya kepada guru mitra. Pada tahap persiapan khususnya untuk siklus 1, peneliti juga menentukan daftar kelompok siswa untuk pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy*. Kemudian, ketika peneliti akan memulai penelitian siklus 1 maupun 2, peneliti terlebih dahulu menghubungi guru mitra untuk memastikan jadwal guru mitra di kelas XI IPS 3.

Kedua, tahapan dari pelaksanaan penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3

SMA Kartika XIX-1 Bandung. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan oleh peneliti dalam 2 siklus. Setiap pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Educandy* dilaksanakan, minat belajar siswa dinilai dengan merujuk kepada empat indikator dengan tujuh sub indikator penelitian untuk diamati oleh peneliti maupun observer. Hal yang diamati pada pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Educandy* baik dalam siklus 1 maupun siklus 2 adalah kegiatan siswa pada saat mencari sumber pembelajaran sebelum pembelajaran menggunakan *game* aplikasi *Educandy* dimulai, kegiatan siswa pada saat pembelajaran menggunakan *game* aplikasi *Educandy*, dan respons siswa setelah pembelajaran menggunakan *game* aplikasi *Educandy* dilaksanakan. Dalam prosesnya, guru berkunjung kepada setiap kelompok untuk memberi arahan dan bimbingan serta mengamati minat belajar siswa berdasarkan aspek-aspek minat belajar siswa yang terdapat pada instrumen penelitian.

Ketiga, penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah, baik pada siklus 1 maupun 2 telah menjadikan minat belajar siswa di kelas XI IPS 3 meningkat. Peningkatan minat belajar siswa di kelas tersebut dapat dilihat dari perolehan penilaian sub indikator minat belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah pada siklus 1 hingga siklus 2. Dalam hal ini, minat belajar siswa di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung telah meningkat dengan signifikan setelah penggunaan aplikasi *Educandy* jika dibandingkan dengan minat belajar siswa sebelum digunakannya aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah.

Keempat, terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Educandy*. Beberapa kendala yang dihadapi selama siklus 1 antara lain belum maksimalnya jumlah siswa yang berpartisipasi dalam pencarian sumber pembelajaran, masih ada siswa yang kebingungan mengenai aplikasi *Educandy* karena guru pada saat itu kurang mencantumkan informasinya pada *slide Power Point* yang ditayangkan, banyaknya siswa yang berebut tongkat (*talking stick*) karena ingin menyampaikan dan menjelaskan pernyataan dari aplikasi *Educandy* ketika permainan berlangsung, selain itu masih ada siswa yang suaranya kurang terdengar seisi kelas ketika menyampaikan dan menjelaskan

pernyataan dari aplikasi *Educandy*, dan kurangnya waktu pembelajaran pada saat itu. Sedangkan kendala yang dihadapi selama siklus 2 yaitu adanya perwakilan siswa dari suatu kelompok yang benar-benar kesulitan ketika membaca satu pernyataan dari aplikasi *Educandy* karena ukuran *font*nya yang terlalu kecil.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, peneliti pun melakukan refleksi agar ada perbaikan pada siklus selanjutnya. Adapun upaya yang dilakukan untuk mengatasi beberapa kendala yang terjadi antara lain guru lebih mengarahkan setiap anggota kelompok untuk mencari sumber dengan adanya pembagian kerja yang merata di setiap anggota kelompoknya, guru pun mencantumkan segala informasi mengenai aplikasi *Educandy* pada *slide Power Point* yang ditampilkan di depan kelas agar dapat memudahkan siswa dalam mengakses aplikasi *Educandy*, sehingga siswa tidak lagi kebingungan, kemudian pada saat permainan berlangsung, tongkat (*talking stick*) jadi tidak diperebutkan siswa lagi melainkan diberikan oleh guru kepada perwakilan kelompok yang mengangkat tangan dan membunyikan bel suara tercepat, ketika perwakilan kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan dan menjelaskan pernyataan dari aplikasi *Educandy*, siswa harus berdiri agar suaranya dapat terdengar seisi kelas, dalam prosesnya guru menggunakan jam pelajaran sejarah peminatan yang diberikan sekolah secara keseluruhan yaitu 4 jam pelajaran dalam satu pekan sehingga waktu pembelajaran menjadi cukup, dan ketika siswa merasakan kesulitan untuk membaca salah satu pernyataan dari aplikasi *Educandy*, guru pun langsung mengatasi kendala yang ada dengan mengakses aplikasi *Educandy Studio* agar siswa dapat membaca pernyataan dengan jelas sehingga kendala pun bisa segera diatasi.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan dalam menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung, peneliti merekomendasikan hal-hal sebagai berikut terhadap beberapa pihak.

1. Bagi Pendidik

Shiska Sumawinata, 2022

PENGUNAAN APLIKASI EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 3 SMA KARTIKA XIX-1 BANDUNG)

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

Pembelajaran sejarah hendaknya mampu mengikuti perkembangan zaman dan karakteristik siswa sebagai generasi Z yang fasih terhadap teknologi. Berbagai aplikasi yang tersedia untuk menunjang proses pembelajaran diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para pendidik, salah satunya adalah aplikasi *Educandy*. Dengan digunakannya aplikasi *Educandy* sebagai aplikasi *game* edukasi, minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dapat meningkat, dan hal tersebut tentu akan berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran para siswa. Dalam hal ini, para pendidik bisa memilih aplikasi *Educandy* sebagai salah satu aplikasi penunjang dalam proses pembelajaran siswa.

2. Bagi Sekolah

Penelitian mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat memberikan gagasan agar pihak sekolah bisa mendukung guru dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini karena minat belajar siswa sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan optimal.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat menjadi bekal untuk peneliti ketika menjadi seorang pendidik kelak. Selain itu, jika ada peneliti lain yang sedang meneliti dengan topik yang serupa, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi atau bahan perbandingan bagi peneliti lainnya. Apabila ditemukan kekurangan dalam penelitian ini, peneliti harap peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan lebih baik.