

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan bab akhir dari penulisan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas X MIPA 6 SMAN 9 Bandung. Di mana 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. Pemaparan kesimpulan dan rekomendasi dilakukan berdasarkan kepada rumusan masalah bab 1 mengenai perencanaan, pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah serta upaya mengatasi kendala yang muncul ketika pelaksanaan tindakan berlangsung.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan bab – bab sebelumnya dan hasil pengolahan data pada bab IV terhadap penelitian di kelas X MIPA 6 SMAN 9 Bandung dalam upaya meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penggunaan media pembelajaran Monopoli dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkan media pembelajaran Monopoli antara lain diawali dengan melakukan observasi pra penelitian dalam pembelajaran sejarah di kelas X MIPA 6. Berdasarkan hasil dari observasi tersebut peneliti menemukan masalah yang ditemukan yaitu rendahnya karakter rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya peneliti mulai merencanakan penggunaan media pembelajaran Monopoli sebagai cara untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas X MIPA 6. Perencanaan yang dilakukan selanjutnya, ialah mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain pedoman observasi dan pedoman wawancara.. Setelah itu, peneliti mempersiapkan Monopoli yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dalam tahap perencanaan ini, peneliti juga mempersiapkan bahan ajar, alat evaluasi, dan sumber belajar yang akan digunakan.

Kedua, mengenai pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa, dapat disimpulkan setelah

beberapa tahap bagian pembuka pembelajaran, guru mengelompokkan siswa dan menginstruksikan siswa untuk duduk berkelompok. Hal ini dikarenakan tahapan selanjutnya adalah mengerjakan soal LKS dalam kelompok. Setelah itu, guru memberikan waktu kepada siswa untuk melakukan diskusi dan persiapan, setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi dari pembelajaran yang telah dilakukan dan menarik nilai dari materi yang telah dipelajari. Pada pertemuan kedua, pembelajaran dimulai dengan tahap yang sama. Setelah guru selesai melakukan kegiatan pembuka pembelajaran guru menginstruksikan untuk setiap kelompok bersiap untuk bermain Monopoli. Permainan dipimpin oleh guru dan diawali dari kelompok 1. Pada permainan ini kelompok yang menang adalah kelompok yang paling banyak memiliki bidak tanah dan bintang yang bisa didapatkan dengan menjawab pertanyaan dan tantangan dengan benar. Seperti itulah rangkaian kegiatan yang dilakukan setiap siklus. Dalam setiap siklusnya, tidak selalu berjalan dengan situasi kondisi yang sama, tentunya hal tersebut menyesuaikan dengan keadaan yang ada di lapangan.

Ketiga, mengenai hasil penggunaan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Pada tindakan siklus I, karakter rasa ingin tahu siswa mendapatkan kategori cukup. Siswa sudah menunjukkan sikap antusias dalam permainan namun karakter rasa ingin tahunya tidak tinggi. Pada tindakan siklus II, karakter rasa ingin tahu siswa tergambarakan meningkat. Semua indikator mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya, namun belum optimal dan masih perlu ditingkatkan. Siswa pada siklus II ini sudah dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan memiliki bidak tanah masing-masing. Selanjutnya pencapaian karakter rasa ingin tahu siswa kembali meningkat pada siklus III, pada siklus III ini peningkatan rasa ingin tahu siswa dapat dilihat dari meningkatnya skor dari beberapa indikator dan bahkan terdapat beberapa indikator yang mendapatkan skor maksimal. Pada siklus ini karakter rasa ingin tahu siswa sudah pada kategori baik.

Keempat, terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti selama pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal pertama yang

menjadi kendala adalah pengalokasian waktu yang kurang tepat sehingga tindakan siklus I berjalan dengan tergesa-gesa dan kurang optimal. Selain itu juga guru kurang menekankan mengenai teknis dan peraturan permainan sehingga pada awal permainan siswa terlihat kebingungan. Siswa pada awal siklus pun susah untuk diarahkan sehingga dalam beberapa kegiatan guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik. Pada awal siklus, siswa masih kesulitan untuk menyampaikan tanggapan, pertanyaan maupun dalam hal bertanya sehingga pembelajaran tidak berjalan dua arah.

Adapun beberapa solusi yang dapat diberikan oleh peneliti agar kendala serupa tidak terjadi kembali adalah, guru merubah alokasi waktu pada rencana pembelajaran siklus ke II. Pada siklus I pengerjaan soal LKS dan permainan Monopoli dilakukan dalam satu kali pertemuan, namun setelah adanya kendala waktu diatas, guru menjadikan setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Lalu pada siklus II guru juga memberikan penguatan mengenai teknis dan peraturan permainan agar siswa tidak kebingungan dalam bermain Monopoli. Disamping itu, guru harus bisa lebih tegas di dalam mengelola kelas saat pembelajaran di kelas, agar siswa dapat diarahkan dengan baik. Hal ini merupakan salah satu kemampuan guru agar bisa mengelola kelas dengan baik, agar terciptanya efektivitas dalam pembelajaran.

Dari paparan hasil data yang diperoleh pada bab IV, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam pembelajaran serta kemauan siswa untuk bertanya, menjawab ataupun menyampaikam pendapatnya. Siswa juga terlihat menggali informasi dari berbagai sumber untuk memuaskan rasa ingin tahunya terhadap pelajaran yang sedang dipelajari.

5.2 Implikasi

Sebagai hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang ditarik menghasilkan implikasi. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran Monopoli mempunyai hubungan dengan peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini berdasarkan fakta yang didapatkan dari hasil penelitian sebelum diterapkannya media pembelajaran

Monopoli dan sesudah diterapkannya media pembelajaran Monopoli. Penggunaan media pembelajaran Monopoli membuat siswa aktif dalam bertanya, dapat menjawab pertanyaan dengan benar, aktif mencari sumber informasi dan antusias dalam pembelajaran.

Bagi guru, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah di SMA. Selain itu, penggunaan media permainan Monopoli dapat dijadikan solusi untuk menghadapi berbagai masalah pembelajaran yang ada di kelas. Melalui media pembelajaran yang mengasikan ini, guru bisa meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dengan bertanya, menjawab pertanyaan, mencari sumber informasi dan menjadikan siswa antusias dalam pembelajaran.

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 perspektif baru bagi guru – guru di sekolah dalam melaksanakan pembelajaran sejarah di kelas. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya dalam rangka meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa.

5.3 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 untuk 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 penggunaan media pembelajaran Monopoli, sehingga peneliti mencoba memberikan beberapa rekomendasi, yaitu:

Bagi guru, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran. Sehingga direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan media

Monopoli ini dalam proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil penelitian inipun digambarkan bagaimana pentingnya sebuah perencanaan pembelajaran sehingga besar harapan agar guru dapat lebih memperhatikan perencanaan pembelajaran.

Bagi sekolah, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran disekolah dapat dilakukan dengan berbagai media yang menunjang. Pihak sekolah diharapkan pro aktif dalam memfasilitasi segala kebutuhan guru dan siswa dalam upaya meningkatkan mutu layanan Pendidikan. Bagi peneliti lain yang akan menggunakan penelitian ini untuk kepentingan penelitian, peneliti menyarankan untuk diadakan penelitian lebih lanjut dengan waktu dan tindakan lebih banyak supaya dapat mengembangkan dan meningkatkan segala aspek yang terkandung dalam karakter rasa ingin tahu siswa. Selain itu, peneliti juga menyarankan kajian yang lebih luas tentang media pembelajaran untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa.

Penelitian ini bukan merupakan hasil yang sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan peneliti dalam mendeskripsikan dan membahas permasalahan dalam penelitian. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran Monopoli yang dapat dijadikan acuan untuk sekolah, guru, ataupun calon guru yang hendak melakukan kegiatan penelitian, khususnya penelitian yang berhubungan dengan meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Demikian kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang dapat peneliti kemukakan, semoga bermanfaat dan menjadi bahan pertimbangan khususnya bagi perkembangan pembelajaran sejarah di sekolah, dan umumnya bagi dunia pendidikan.