

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan permainan *Dart* di MA Al Falaah Lekisrejo kelas XI IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan melalui 3 siklus. Pada siklus I pertemuan pertama, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok, mendiskusikan tema yang didapatkan sewaktu melempar *Dart*, hasil diskusi kemudian ditulis pada lembar kertas kemudian dipresentasikan, siswa yang belum paham mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang persentasi. Pada siklus II, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, mendiskusikan tema yang didapat sewaktu melempar anak *Dart*. Hasil diskusi ditulis pada lembar kertas kemudian dipresentasikan kelompok masing-masing. Setelah mempresentasikan siswa yang belum paham bertanya kepada kelompok yang persentasi. Setelah persentasi selesai semua guru member pertanyaan kepada masing masing kelompok, kelompok yang paling besar mendapat nilai itulah pemenangnya dan berhak member hukuman kepada pihak yang kalah atau nilainya paling sedikit. Besar kecil nilai didapat dengan melempar anak *Dart* dan anak *Dart* mengenai poin berapa, itulah nilai

yang didapatkan jika bias menjawab pertanyaan. Sedangkan pada siklus III, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, mendiskusikan tema yang didapat sewaktu melempar *Dart*. Hasil diskusi ditulis pada lembar kertas kemudian dipresentasikan kelompok masing-masing. Bagi siswa yang belum memahami dipersilahkan bertanya. Setelah selesai persentasi kemdian masing-masing kelompok membuat masing-masing tiga pertanyaan yang nanti akan diberikan kepada kelompok lain, setelah selesai membuat soal masing-masing ketua kelompok maju untuk melemparkan anak *Dart* lagi untuk menentukan nilai yang didapat jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan kelompok yang lain, kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin itulah pemenangnya dan kelompok pemenang mempunyai hak untuk member hukuman kepada kelompok yang kalah atau mendapat nilai paling kecil dan kelompok pemenang mendapat hadiah dari guru sebagai ucapan selamat.

Penggunaan permainan *Dart* secara umum dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo. Hal tersebut terlihat dari peningkatan-peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. Hal tersebut terlihat dari peningkatan-peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. pada siklus I sebelum tindakan yaitu 5.55 dan setelah tindakan yaitu 6.72 atau mengalami peningkatan sebesar 1.17. Rata-rata prestasi siswa pada siklus II sebelum tindakan yaitu 6.27 dan setelah tindakan 7.68

atau mengalami peningkatan sebesar 1.41. Rata-rata prestasi siswa siklus III sebelum tindakan yaitu 6.89 dan setelah tindakan yaitu 8.96 atau mengalami peningkatan sebesar 2.07.

2. Kelebihan dalam permainan *Dart* adalah pembelajaran sejarah lebih bermakna karena terjalin kerja sama yang lebih erat antar anggota kelompok baik dalam membagi tugas maupun dalam menyelesaikan tugas sehingga siswa tetap mempunyai tanggung jawab perseorangan. Guru bukan lagi sebagai subyek penelitian, namun sebagai fasilitator yang membimbing dan memantau jalannya diskusi. Siswa menjadi semangat menyampaikan pendapat atau bertukar informasi dan tidak monoton atau membosankan lagi belajar sejarah.
3. Kendala-kendala yang dihadapi dalam permainan *Dart* dalam pembelajaran adalah kekuarangan waktu pada proses pembelajaran pada saat siklus II dan III dilaksanakan, dengan penambahan kuis Tanya jawab yang dilakukan guru kepada siswa maupun siswa kepada siswa yang lainnya. Hal ini terjadi karena dalam pemberian Tanya jawab ada perdebatan jawaban pendapat dari pemberi dan penererima pertanyaan Siswa kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo jarang melakukan persentasi jadi pada awal penelitian yaitu pada siklus I diskusi dan persentasi masih kurang kondusif, tetapi pada tahap selanjutnya siswa sudah mulai terbiasa dengan diskusi dan persentasi yang dilaksanakan.

B. Saran

Setelah terbukti bahwa penggunaan permainan *Dart* dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah, maka dapat saya kemukakan saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

- a. Agar proses pembelajaran lebih efektif, sebaiknya pihak sekolah lebih meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran sejarah di dalam ruang kelas.

2. Bagi Guru

- a. Sebaiknya penggunaan permainan seperti permainan *Dart* dalam pembelajaran di kelas dapat diterapkan oleh guru sejarah maupun guru-guru bidang studi lain sebagai alternatif meningkatkan prestasi belajar siswa
- b. Agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal, sebaiknya guru membuat perencanaan yang lebih matang (materi dan pertanyaan yang disiapkan)

3. Bagi Siswa

- a. Sebaiknya siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan *Dart* sesuai waktu yang telah ditetapkan oleh guru.

- b. Sebaiknya siswa betul-betul mempersiapkan dan memahai materi sebelum menggunakan permainan sehingga dalam diskusi bias lebih berjalan.
- c. Siswa tidak segan dan lebih berani untuk berkomentar dan memberi tanggapan agar suasana diskusi lebih hidup.