

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui penerapan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan yang dilakukan di wilayah rawan bencana longsor terhadap siswa kelas III SDN 2 Gunung Kemala Timur dapat disimpulkan bahwa penerapan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan dapat meningkatkan kompetensi mitigasi siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan data berikut.

1. Adanya peningkatan kompetensi pengetahuan. Pada siklus I sebesar 62,96% dan terjadi peningkatan sebesar 11,11% menjadi 74,07% pada siklus II, kemudian terjadi peningkatan sebesar 7,41% dari siklus II ke siklus III menjadi 81,48%.
2. Adanya peningkatan ketuntasan kompetensi sikap. Pada siklus I ketuntasan kompetensi sikap sebesar 44,44% dengan rata-rata kategori “Mulai Terlihat”, terjadi peningkatan ketuntasan kompetensi sikap sebesar 18,52% sehingga menjadi 62,96% di siklus II, pada akhir siklus III ketuntasan kompetensi sikap mencapai 77,78%, terjadi peningkatan 14,82% dari siklus II ke siklus III. Kategori klasikal kompetensi sikap diakhir siklus III yaitu “Mulai Berkembang”.

3. Adanya peningkatan ketuntasan kompetensi keterampilan. Ketuntasan kompetensi keterampilan pada siklus I sebesar 51,58% dengan kategori keterampilan secara klasikal “Cukup Kompeten”, terjadi peningkatan ketuntasan kompetensi keterampilan pada siklus II sebesar 11,11% sehingga menjadi 62,96%, pada akhir siklus III ketuntasan kompetensi keterampilan mencapai 77,78%, terjadi peningkatan sebesar 14,82% dari siklus II ke siklus III. Kategori klasikal kompetensi keterampilan diakhir siklus III mencapai kategori “Kompeten”.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan untuk meningkatkan kompetensi mitigasi bencana longsor pada siswa kelas III SDN 2 Gunung Kemala Timur, maka peneliti menyarankan kepada:

### **1. Siswa**

Pada saat pembelajaran siswa sebaiknya aktif mencari tahu dan mengembangkan potensi diri dengan rajin belajar dan aktif mengikuti pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kompetensi. Selain itu, siswa juga harus membudayakan bersikap siaga terhadap potensi bencana alam yang ada di sekitar mengingat lingkungan sekolah merupakan wilayah yang rawan terjadinya bencana longsor.

### **2. Guru**

Diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam menginovasi pembelajaran serta dapat memahami dan menerapkan model pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi

siswa. Selain itu, guru harus lebih peduli terhadap potensi lingkungan sekitar terutama potensi bencana alam sehingga dapat memberikan pengetahuan bagi siswa untuk mengurangi risiko korban anak-anak.

### 3. Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memberikan edukasi kepada peserta didiknya agar memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan mitigasi yang cukup untuk mengurangi risiko korban anak-anak terlebih lagi apabila lokasi sekolah berada di wilayah rawan bencana longsor. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang kontekstual sesuai dengan lingkungan melalui pengintegrasian pengetahuan kebencanaan dalam pembelajaran di sekolah.

### 4. Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya bahwa dalam penerapan metode permainan sebaiknya dibentuk kelompok permainan diluar pembelajaran, karena hal ini cukup menghabiskan waktu dalam pembelajaran. Selain itu dalam penerapan model *EXCLUSIVE* khususnya pada langkah *simulating* dapat diterapkan metode lain, tidak hanya dengan menggunakan metode permainan, dapat dilakukan dengan metode sosio drama, bermain peran dan lain-lain. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi dan sumber informasi tentang penerapan model *EXCLUSIVE* dan metode permainan.