

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang diperoleh, simpulan umum yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* lebih efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan penggunaan media *Powerpoint*. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui perbedaan pada skor *pretest* dan *posttest* (*gain*) yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen yakni kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* memiliki skor *posttest* yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberi *treatment* dan hanya melaksanakan pembelajaran dengan media yang biasa mereka gunakan.

5.1.2 Simpulan Khusus

Setelah simpulan umum dijabarkan untuk senantiasa menjawab rumusan masalah khusus, maka selanjutnya terdapat simpulan khusus dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah khusus yang sudah ditulis pada bab sebelumnya yakni sebagai berikut:

1. Jika ditinjau melalui hasil perbedaan peningkatan *pretest* dan *posttest* (*gain*) kelompok kontrol dan eksperimen, secara khusus dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *elementary clarification* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak

2. Jika ditinjau melalui hasil perbedaan peningkatan *pretest* dan *posttest* (*gain*) kelompok kontrol dan eksperimen, secara khusus dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *basic support* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak.
3. Jika ditinjau melalui hasil perbedaan peningkatan *pretest* dan *posttest* (*gain*) kelompok kontrol dan eksperimen, secara khusus dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *inference* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak.
4. Jika ditinjau melalui hasil perbedaan peningkatan *pretest* dan *posttest* (*gain*) kelompok kontrol dan eksperimen, secara khusus dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *advanced clarification* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak.
5. Jika ditinjau melalui hasil perbedaan peningkatan *pretest* dan *posttest* (*gain*) grup kontrol serta eksperimen, secara khusus dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *strategies and tactics* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak..

5.2 Implikasi

Implikasi dalam pengamatan dapat dikatakan kritis dalam berpikir siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran interaktif, terutama pada aspek *elementary clarification, basic support, inference, advanced clarification* dan *strategies and tactics*. Media pembelajaran interaktif yang diterapkan kepada siswa pada kegiatan pembelajaran adalah *Mentimeter* yang merupakan sebuah aplikasi presentasi interaktif untuk memudahkan penggunaannya memaparkan materi dengan menghadirkan pengguna lain (siswa) untuk berkolaborasi. Siswa diberikan sebuah materi pembelajaran berupa teori-teori yang berkaitan dengan materi integrasi dan reintegrasi sosial. Materi tersebut disajikan dalam bentuk *slide* interaktif yang dimana siswa dapat terhubung dengan *slide* tersebut melalui telepon seluler mereka untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hal tersebut menjadikan *Mentimeter* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena siswa di dalam satu kelas tersebut dapat berpendapat dan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran melalui perangkat yang mereka miliki.

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat dijadikan saran serta masukan agar guru di sekolah dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif serta interaktif agar kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat. Adanya media pembelajaran interaktif *Mentimeter* menjadikan siswa lebih paham terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka dapat terasah.

5.3 Rekomendasi

Proses penelitian sudah dilakukan tahap demi tahap, kemudian peneliti mengevaluasi hal-hal apa saja yang harus diperbaiki dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* ke depannya, dengan harapan penggunaannya bisa lebih baik dan maksimal dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dalam

pembelajaran sosiologi dapat lebih maksimal. Berikut beberapa rekomendasi yang peneliti berikan

1. Bagi Guru, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* ini diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang berbasis teori, karena *Mentimeter* dapat membantu siswa untuk meningkatkan antusias mereka dalam memahami teori yang kurang dimengerti serta menjadikan suasana kelas lebih menarik sehingga kemampuan berpikir kritis siswa akan terus baik dan stabil. Selain itu, guru dapat menggunakan metode pembelajaran tanya jawab ketika menggunakan *Mentimeter* karena media pembelajaran interaktif tersebut dibuat untuk menghadirkan *slide* interaktif yang membutuhkan argumen serta jawaban siswa terkait topik yang sedang dibahas melalui telepon genggam (perangkat) yang mereka punya.
2. Bagi sekolah, yakni pihak sekolah diharapkan dapat terus mendorong pendidiknya untuk senantiasa menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan keadaan siswanya. Tidak hanya itu, media pembelajaran interaktif yang peneliti pilih dapat digunakan untuk keperluan pihak sekolah, contohnya dalam proses penyampaian materi rapat di sekolah. Selain itu, pihak sekolah dapat membuat sebuah pelatihan (*workshop*) terkait penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* ini kepada pendidik lain, dengan tujuan untuk menjadikan pendidik lebih tahu media pembelajaran interaktif yang lebih efektif untuk menjadikan kemampuan berpikir kritis siswa lebih optimal pada mata pelajaran lain selain sosiologi.
3. Bagi pengguna umum, yakni diharapkan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi yang penting untuk kepentingan dan keperluan tertentu. *Mentimeter* dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan penggunaannya, baik itu

untuk presentasi dalam proyek besar, presentasi di luar lingkup sekolah dan masih banyak lagi.

4. Bagi penelitian selanjutnya, yakni diharapkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan ke depannya, karena seiring dengan berjalannya waktu tentu media pembelajaran interaktif *Mentimeter* ini mengeluarkan fitur terbaru yang dapat dicoba dan diteliti. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dan referensi untuk penelitian yang akan dilakukan ke depannya.