

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian secara mendalam dan didukung dengan berbagai teori sebagai penunjang dalam proses penelitian, dapat ditarik simpulan bahwa secara umum media games sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMAN 1 Cisaat telah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun dengan baik dan terukur. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media games ular tangga digital berjalan dengan optimal dan penuh komitmen dari guru PPKn kelas X maupun peserta didik kelas X. Kemudian yang paling utama ialah kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menunjukkan penguasaan materi dan mampu mengimplementasikan materi hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan sehari-hari.

5.1.2 Simpulan Khusus

Selain simpulan umum, peneliti juga merumuskan simpulan khusus. Simpulan khusus ini diurutkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Guru PPKn kelas X SMAN 1 Cisaat telah menyusun perencanaan pembelajaran dengan baik. Perencanaan yang dibuat oleh guru PPKn telah sesuai dengan aturan kurikulum merdeka yang diterapkan saat ini. Adapun tahapan perencanaan pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang sekaligus menjadi pedoman pembuatan perencanaan pembelajaran PPKn kelas X SMAN 1 Cisaat ialah menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) untuk menyusun tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, perencanaan dan pelaksanaan asesmen diagnostik, mengembangkan modul ajar, penyesuaian pembelajaran dengan tahap capaian dan karakteristik peserta didik, perencanaan, pelaksanaan, dan pengolahan asesmen formatif dan sumatif, pelaporan kemajuan belajar, evaluasi pembelajaran dan asesmen. Selain itu, guru juga mencantumkan media

games ular tangga digital didalam modul ajar sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran PPKn sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik.

- 2) Pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital dilaksanakan dalam 3 tahap pembelajaran yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Tahap pendahuluan diisi dengan menjelaskan aturan main media games ular tangga digital. Tahap inti diisi dengan memainkan media games ular tangga digital sesuai aturan yang telah disampaikan sebelumnya. Tahap penutup diisi dengan menyimpulkan jawaban-jawaban yang telah di utarakan oleh para peserta didik saat permainan berlangsung. Hal tersebut membuktikan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media games ular tangga digital peserta didik diajak untuk selalu berpikir kritis dalam setiap perkataan atau tindakan yang mereka lakukan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Hasil pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital telah mencapai tujuan yang telah direncanakan yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat. Hal tersebut terlihat dari peserta didik yang menunjukkan ciri-ciri berpikir kritis seperti mencari jawaban yang jelas untuk setiap pertanyaan, mencari alasan atau argumentasi, mencoba mencari informasi yang benar, menggunakan sumber yang kredibel dan menyebutkannya, memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan, mencoba untuk tetap relevan dengan gagasan utama, mencari alternatif jawaban, berpikiran terbuka, mengambil sikap ketika ada cukup bukti untuk melakukan sesuatu, mencari penjelasan sebanyak-banyaknya tentang sesuatu, serta berpikir dan bersikap secara sistematis dan teratur dengan memperhatikan bagian-bagian dari keseluruhan masalah. Hal ini membuktikan bahwa modul ajar yang dibuat oleh ibu RS berhasil meningkatkan berpikir kritis karena didesain dengan cermat untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang baik.

- 4) Pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital memiliki hambatan yang dating dari faktor internal dan faktor eksternal. Hambatan dari faktor internal berupa rasa gugup yang dialami salah satu peserta didik hingga menimbulkan hambatan baru yaitu hilangnya bidak pada tampilan layar media games ular tangga digital. Hambatan dari faktor eksternal berupa aplikasi web tidak menyediakan opsi untuk mengembalikan bidak yang menghilang dari layar tampilan. Untuk mengatasi kedua hambatan tersebut, guru PPKn memberikan solusi berupa menghilangkan rasa gugup peserta didik dengan mencairkan suasana pembelajaran dan merefresh web aplikasi media games ular tangga serta mengambil alih pemindahan bidak yang tadinya peserta didik yang melakukannya menjadi guru yang memindahkan bidak tersebut.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian, peneliti berharap adanya beberapa implikasi yang dapat mempengaruhi pihak-pihak terkait dan juga sekolah-sekolah di Indonesia khususnya di Kabupaten Sukabumi. Implikasi tersebut diantaranya:

- 1) Perencanaan pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat bisa ditiru oleh sekolah-sekolah lainnya. Hal ini dikarenakan pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital di SMAN 1 Cisaat dinilai terarah dan memiliki tujuan yang jelas agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat menjadi gambaran atau contoh kepada sekolah-sekolah yang ingin meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didiknya pada setiap mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn.
- 3) Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi sebuah kebanggaan bagi SMAN 1 Cisaat yang telah berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan media games ular tangga digital

pada mata pelajaran PPKn dan memotivasi sekolah-sekolah lain agar menerapkan media pembelajaran yang serupa.

- 4) Kendala dan upaya yang di temukan pada pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital, diharapkan bisa dijadikan bahan masukan dan evaluasi bagi sekolah dan guru, agar kedepannya kasus atau permasalahan seperti kecemasan yang terjadi di sekolah tidak terulang kembali.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian ini ada beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi bagi beberapa pihak yaitu sebagai berikut ini:

5.3.1 Bagi Sekolah

Pihak sekolah seharusnya melaksanakan program khusus untuk terus memantau model, metode dan media yang digunakan oleh guru pada setiap pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan pembelajaran terus terpantau untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

5.3.2 Bagi Guru

- 1) Mengganti aplikasi web genially sebagai aplikasi yang digunakan untuk membuat media games ular tangga digital karena aplikasi tersebut tidak dapat memindahkan bidak secara otomatis. Carilah aplikasi lain yang dapat memindahkan bidak secara otomatis agar lebih efektif dan efisien.
- 2) Menambahkan jumlah soal yang terdapat pada media games ular tangga digital agar terdapat variasi soal yang berbeda yang didapatkan oleh peserta didik.
- 3) Menambahkan jumlah kotak pada papan ular tangga agar permainan dapat berlangsung lebih lama dan lebih seru
- 4) Menambahkan media pembelajaran lain yang tidak kalah bermanfaat seperti media games ular tangga digital

5.3.3 Bagi Peserta Didik

- 1) Selalu mendengarkan penjelasan guru agar memahami aturan main dari media games ular tangga digital
- 2) Harus berani dan percaya diri dalam menjawab soal-soal yang ada

- 3) Jangan takut salah untuk menjawab karena ini adalah proses pembelajaran, jadi salah adalah hal yang wajar
- 4) Lebih teliti lagi dalam membaca soal yang ada

5.3.4 Bagi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan

- 1) Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat memberikan dukungan dan pemahaman yang komprehensif kepada mahasiswa yang akan menjadi calon pendidik dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- 2) Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan holistik kepada mahasiswa, agar mereka dapat mengembangkan dan memperkuat pemahaman mengenai media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis

5.3.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan meluas dengan melibatkan lebih banyak subjek penelitian dari berbagai sekolah. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang media pembelajaran sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian dengan memasukkan variabel lain yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran. Dengan memasukkan variabel-variabel tersebut, penelitian selanjutnya dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran pada proses pembelajaran.