

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, peneliti akan menarik sebuah uraian simpulan dari sebuah hasil penelitian yang peneliti lakukan. Pada bab V peneliti akan menyimpulkan, menguraikan implikasi serta referensi atau rekomendasi pihak terkait.

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada BAB IV peneliti akan menguraikan simpulan sebagai berikut:

5.1.1 Simpulan Umum

Secara umum berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas VIII B SMP Negeri 5 Sukabumi dalam menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn untuk mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* mampu mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa. Hal ini berdasarkan hasil dari pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik selama 3 siklus yang terbukti dengan adanya peningkatan kecerdasan kewargaan dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* dari hasil observasi, tindakan siklus 1 sampai III dan wawancara di lapangan. Aplikasi *Quizlet* yang digunakan dalam pembelajaran PPKn membuat siswa merasa bahwa pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, selain itu siswa lebih menerima dan memahami materi yang disampaikan. Serta adanya perubahan sikap siswa yang memahami kewajibannya untuk mengerjakan tugas kelompok, dan mampu berkomunikasi, bekerja sama dan terbentuk sikap solidaritas bersama kelompoknya ketika mengerjakan tugas bersama dengan kelompoknya masing-masing sehingga sikap siswa dalam pembelajaran sudah terbentuk kecerdasan kewargaan.

5.1.2 Simpulan Khusus

Setelah peneliti membuat simpulan secara umum, peneliti juga membuat simpulan khusus. Secara khusus, simpulan dari pembahasan hasil penelitian ini yaitu:

- a. Perencanaan pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan yang akan dilaksanakan di kelas VIII B yaitu dengan menyiapkan RPP, silabus, media komik, dan perangkat yang mendukung agar pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet* dapat terlaksana dengan sistematis dan optimal.
- b. Pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam pengembangan kecerdasan kewargaan ini dilaksanakan sebanyak III siklus dengan baik. Pada setiap pembelajaran setiap siklusnya terdiri dari pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Dalam pengembangan kecerdasan kewargaan melalui aplikasi *Quizlet* siswa mampu menjawab soal yang diberikan oleh guru bersama kelompoknya masing-masing dan mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok bersama anggotanya.
- c. Peningkatan kecerdasan kewargaan setelah menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn berjalan dengan optimal, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil lembar observasi guru dan siswa, aspek penilaian siswa dalam pengembangan kecerdasan kewargaan, hasil wawancara, dan studi dokumentasi. Jika dilihat dari lembar observasi aktivitas siswa siklus I dikategorikan “Cukup”, siklus II dikategorikan “Baik”, dan siklus III dikategorikan “Sangat Baik”. Siswa kelas VIII B SMP Negeri 5 Sukabumi sudah terlihat perkembangan kecerdasan kewargaan dalam melaksanakan pembelajaran PPKn, hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan sebanyak III siklus dengan semua aspek-aspek terkait indikator-indikator kecerdasan kewargaan siswa yang dicapai dalam pembelajaran PPKn yang telah mengalami peningkatan dan melebihi indikator keberhasilan. Jika dilihat dari hasil wawancara bahwa pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi *Quizlet* membuat siswa senang, fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi sangat menarik dan membuat siswa mudah memahami materi yang dijelaskan pada saat pembelajaran di kelas.
- d. Kendala yang dihadapi ketika menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan adalah guru masih kurang optimal

mempersiapkan pembelajaran dan belum optimal mengalokasikan waktu pembelajaran, karena perencanaan yang dipersiapkan kurang matang dan di awal siklus sehingga implementasi tidak optimal. Selain dari persiapan yang tidak optimal, guru juga kurang dalam mengelola kelas sehingga pada saat pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang tidak kondusif dan tidak fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Selain itu, siswa juga belum pernah menggunakan aplikasi *Quizlet* sehingga pada saat tindakan siklus I siswa belum memahami penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn, sehingga siswa harus diberikan arahan dan penjelasan terkait penggunaan aplikasi tersebut. Upaya yang harus dilakukan peneliti dalam mengatasi kendala selama menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan yaitu mempersiapkan dengan matang perencanaan pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat sesuai dengan yang sudah direncanakan. Upaya lain yang harus dilakukan juga yaitu dengan mengatur waktu dengan sebaik mungkin, dalam mengelola kelas guru harus lebih detail memperhatikan siswa sehingga suasana kelas bisa menjadi kondusif dan siswa menjadi lebih fokus dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, guru juga harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan inovatif dan menarik sehingga siswa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Upaya yang harus dilakukan oleh siswa dalam mengatasi kendala yang dihadapi selama menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan yaitu dengan mempersiapkan dan memahami penggunaan aplikasi *Quizlet* dengan sebaik mungkin agar ketika diterapkan di kelas dapat memahami cara menggunakannya, siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran harus memfokuskan dirinya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat menangkap dengan optimal materi yang dijelaskan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga harus memahami dan hak dan kewajibannya di kelas dengan membuat suasana yang belajar yang kondusif dan nyaman sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan optimal.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

- a. Melalui penggunaan aplikasi *Quizlet* dapat mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa sehingga dapat membentuk sikap siswa yang sesuai dengan atribut kecerdasan kewargaan dan sesuai dengan tujuan dari PPKn.
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn untuk mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa di kelas VIII B SMP Negeri 5 Sukabumi dapat memberikan kemudahan bagi siswa sehingga siswa lebih memahami dan menangkap materi yang diajarkan.
- c. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* menunjukkan adanya pengembangan kecerdasan kewargaan pada saat pembelajaran di kelas, terlihat dari sikap siswa yang mampu mengerjakan tugas dengan tanggung jawab dan bersungguh-sungguh, mampu memahami hak dan kewajibannya sebagai siswa, mampu mencari titik temu dalam perbedaan dan saling menghargai ketika sedang berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing, dan berani menyajikan hasil presentasi dari tugas yang telah dikerjakannya.
- d. Penerapan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn dapat dijadikan bahan evaluasi sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih baik lagi, seperti meningkatkan kerja sama dan mendiskusikan kendala yang dialami sehingga pembelajaran PPKn dapat berjalan optimal.
- e. Penerapan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn dapat dijadikan acuan bagi pemerintah kota sebagai pemangku kebijakan agar dapat merancang kebijakan untuk pembelajaran di sekolah yang lebih inovatif, dan mengikuti perkembangan zaman dengan mengoptimalkan proses pembelajaran yang lebih bermutu khususnya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *online* sehingga sekolah dapat melaksanakan proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *online* yang lebih canggih, dan menarik dari fitur-fitur yang disediakan dan memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan fleksibel dan efisien.

Penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn dapat juga dijadikan acuan bagi kepala sekolah sebagai pemangku kebijakan di sekolah agar dapat

merancang kebijakan yang lebih terfokus pada proses pembelajaran yang berkualitas, dan inovatif. Guru di sekolah diberikan juga sosialisasi dan pelatihan agar bisa mengembangkan kemampuan dalam mengajarkan materi pembelajaran di kelas khususnya menggunakan media pembelajaran berbasis *online* sehingga memberikan kemudahan bagi guru untuk mengajarkan materi pembelajaran dengan bantuan aplikasi berbasis *online* yang canggih, menarik, dan inovatif, dengan begitu akan membuat pembelajaran lebih berkualitas dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

- f. Penerapan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn dapat dijadikan pedoman bagi peneliti selanjutnya untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *online* sehingga penelitian yang berfokus pada media pembelajaran yang menggunakan teknologi khususnya aplikasi pembelajaran berbasis *online* dapat terus berkembang dan bermanfaat bagi segi keilmuan.

5.3 Rekomendasi

Setelah penyampaian kesimpulan dan implikasi penelitian ini, selanjutnya peneliti membuat rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait agar menjadi masukan untuk kedepannya mengenai aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn untuk kedepannya. Adapun rekomendasi penelitian sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Pemangku Kebijakan

1. Bagi pemangku kebijakan khususnya pemerintah kota diharapkan mampu membuat kebijakan yang dapat mengembangkan kualitas pendidikan dengan memberikan fasilitas yang menunjang dan memadai untuk pembelajaran di setiap sekolah sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih bermutu dan memberikan kemudahan dengan memberikan fasilitas yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan dalam melaksanakan pembelajaran di setiap sekolah.
2. Bagi pemangku kebijakan khususnya kepala sekolah diharapkan mampu membuat kebijakan yang memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan memberikan fasilitas yang menunjang dalam proses pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis *online* yang lebih inovatif dan mengikuti perkembangan zaman, dan

memberikan sosialisasi dan juga pelatihan bagi guru sehingga proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan lebih optimal, bermakna, dan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam menangkap materi yang dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran yang berkualitas khususnya media pembelajaran aplikasi *Quizlet* yang berkualitas, inovatif, dan efisien dalam menunjang proses pembelajaran.

5.3.2 Bagi Guru

1. Guru diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran aplikasi *Quizlet* dan media interaktif lainnya dalam RPP yang dipersiapkannya, sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan optimal.
2. Guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizlet* atau media interaktif lainnya yang menarik, dan inovatif, sehingga pembelajaran lebih bermutu dan tidak terasa membosankan.
3. Guru diharapkan mampu memberikan stimulus kepada siswa dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* sehingga dapat merangsang daya tarik siswa menjadi lebih fokus dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, guru diharapkan mampu mengembangkan kecerdasan kewargaan kepada siswa dengan menerapkan media aplikasi *Quizlet* sehingga siswa menjadi pribadi yang mampu mengemban tugas kewargaan dengan baik dan memahami hak dan kewajiban warga negara yang sesuai dengan atribut kecerdasan kewargaan dan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu *to be a good citizenship*.

5.3.3 Bagi Siswa

1. Siswa diharapkan mampu lebih aktif dan tidak jenuh selama pembelajaran, baik setelah menggunakan aplikasi *Quizlet* ataupun media lainnya, seperti aktif dan berani mengemukakan pendapat, bertanya, maupun menyanggah.
2. Siswa diharapkan mampu menghidupkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* dengan penuh semangat dan bersungguh-sungguh sesuai dengan yang disampaikan dalam aplikasi *Quizlet* tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan kebiasaan baik, kebiasaan baik

tersebut diharapkan mampu diimplementasikan dalam pembelajaran PPKn maupun pembelajaran lainnya.

3. Siswa diharapkan mampu mengembangkan kecerdasan kewargaan melalui penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn sehingga dapat meningkatkan dan mengimplementasikan nilai-nilai kecerdasan kewargaan dalam kehidupan sehari-hari siswa dan menjadikan siswa yang aktif, memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang sesuai dengan atribut kecerdasan kewargaan.

5.3.4 Bagi Sekolah

1. Sekolah diharapkan mampu meningkatkan sarana dan pra sarana melalui media pembelajaran aplikasi *Quizlet* maupun media interaktif lain untuk memfasilitasi pembelajaran sehingga terlaksana pembelajaran yang berkualitas dan optimal.
2. Sekolah diharapkan dapat memberikan motivasi, *workshop*, dan pelatihan untuk guru melalui penggunaan aplikasi *Quizlet* ataupun media lainnya sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, menarik dan menyenangkan.
3. Sekolah diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih bermakna dan bermutu melalui penggunaan aplikasi *Quizlet* ataupun media lainnya sehingga dapat membentuk siswa yang mempunyai karakter yang sesuai dengan nilai-nilai moral yang berlaku di masyarakat dan sesuai dengan atribut kecerdasan kewargaan.

5.3.5 Bagi Prodi PPKn

1. Prodi PPKn diharapkan dapat memberikan ilmu dan pengetahuan mengenai media pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *Quizlet* ataupun media interaktif lainnya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif khususnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
2. Prodi PPKn diharapkan mampu menyiapkan mahasiswa yang nantinya menjadi calon guru yang lebih terampil menggunakan media aplikasi *Quizlet* ataupun media pembelajaran lainnya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

5.3.6 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Melalui penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa di sekolah.
2. Penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat dijadikan referensi atau rujukan bagi penelitian selanjutnya.