

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap perancangan dan implementasi media pembelajaran berbasis *game Word Wall* dengan metode *Blended Learning* untuk meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa pada mata pelajaran Informatika, dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *game Word Wall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *Blended Learning* secara berkelompok menggunakan *game Word Wall* dengan bantuan *google classroom* diterapkan pada siswa, menggunakan media pembelajaran online dapat meningkatkan *critical thinking* siswa pada mata pelajaran informatika.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan pertama yaitu analysis (analisis), pada tahapan ini pengumpulan data baik dari studi literatur dan studi lapangan. Tahapan kedua yaitu design (perancangan), pada tahap ini dilakukan rancangan pembuatan dengan melakukan penyusunan materi pembelajaran, penyusunan instrumen soal yang akan digunakan, pembuatan storyboard, pembuatan flowchart, desain permainan dan melakukan uji validitas media dan materi beserta uji validitas soal kepada ahli. Tahap ketiga yaitu development, pada tahap ini dilakukan pembuatan media. Pada tahap implementasi, aplikasi media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah melewati proses validasi ahli serta dinyatakan valid selanjutnya akan diujikan terhadap sampel. Tahapan terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi), tahap ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan pada produk penelitian yang telah dibuat.
3. Media pembelajaran *Game Word Wall* dengan model pembelajaran *blended learning* berpengaruh terhadap peningkatan *critical thinking*. Nilai rata-rata pretest diperoleh hasil sebesar 41,94 dan nilai rata-rata

posttest diperoleh hasil sebesar 57,58, berdasarkan hal tersebut terjadi peningkatan nilai sebesar 15,64%.

4. Tanggapan siswa terhadap *game word wall* pada mata pelajaran informatika elemen analisis data pada kategori positif. Secara keseluruhan rata-rata persentase penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dengan model TAM (*Technology Acceptance Model*) pada elemen analisis data sebesar 87%.

5.2 Implikasi

Model pembelajaran *blended learning* dengan *games Word Wall* terbukti efektif, menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Media pembelajaran *game Word Wall* juga mendukung pembelajaran dengan desain interaktif dan variasi permainan. Implementasi media ini meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa melalui analisis dan pemecahan masalah. Tanggapan positif siswa menunjukkan pendekatan *blended learning* dengan teknologi dan interaksi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang positif dan antusias, mendorong pengembangan keterampilan kritis mereka.

5.3 Rekomendasi

Menerapkan model pembelajaran *blended learning* dengan penggunaan media pembelajaran *game Word Wall* secara lebih luas. Guru dan institusi pendidikan dapat mempertimbangkan penggunaan metode ini dalam mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Selanjutnya, perlu adanya dukungan pelatihan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Para peneliti juga dapat melanjutkan studi lebih lanjut untuk memperdalam pemahaman. Pada penelitian ini penggunaan C1 diperlukan untuk mencapai tingkatan C2, sehingga dalam penelitian ini digunakan instrument tes berupa soal dimulai dari C1. Pada penelitian berikutnya diharapkan dapat dilakukan pembuatan instrument tes berada pada tingkatan C4 hingga C6 sesuai dengan kriteria yang tepat untuk capaian *critical thinking*. Kemudian indikator *Critical Thinking* disamaratakan dari bobot soal yang telah ditentukan.