

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan penelitian ini, yaitu:

5.1.1 Tanggapan Peserta Terhadap Penggunaan *Edu games* dalam Mengembangkan Berpikir Kritis

Partisipan remaja memberikan tanggapan positif terkait berbagai aspek pelaksanaan *edu games*, mulai dari tujuan, manfaat, topik, jenis permainan, motivasi, pembagian peran, keterlibatan aktif peserta, aturan permainan, alat permainan, fasilitator, interaksi dalam permainan, hingga proses diskusi dan pemberian *reward*. Namun, terdapat tanggapan negatif dari peserta terkait waktu dan durasi pelaksanaan pembinaan yang dianggap tidak sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta. Selain itu, peserta menunjukkan tanggapan positif terhadap *edu games* dengan merasa bahwa penggunaannya dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

5.1.2 Kemampuan Remaja dalam Berpikir Kritis Dengan Menggunakan *Edu games*

Pembinaan remaja yang dilaluikan melalui penerapan metode *edu games* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta. Kemampuan berpikir kritis remaja tercermin dalam kemampuan mereka untuk lebih fokus dalam memahami topik atau konsep yang sedang dibahas. Selain itu, rasa keingintahuan remaja dapat meningkat melalui usaha mereka dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan. Mereka juga menjadi mampu mengemukakan pendapat dengan alasan yang logis, memberikan solusi untuk permasalahan sehari-hari, dan menjelaskan kesimpulan terhadap isu-isu yang diangkat dalam kegiatan *edu games*.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

5.2.1 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan atas temua dan pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti merumuskan beberapa implikasi terkait Implementasi *Edu games* Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis (Studi Kasus Pada Program Pembinaan Remaja Di Forum Generasi Berencana Kota Bandung).

1. *Edu games* merupakan metode pendidikan yang dirancang khusus untuk memberikan kemudahan kepada remaja dalam memahami topik atau konsep permasalahan remaja, meningkatkan keaktifan, serta menarik minat belajar remaja melalui suasana yang menyenangkan. Hasil ini memberikan implikasi bahwa *edu games* dapat dijadikan sebagai metode unggulan dalam pembinaan remaja, baik yang dilaksanakan oleh Forum Genre maupun pihak yang akan memiliki komitmen dalam melakukan pembinaan terhadap remaja. Namun demikian, dalam prosesnya tetap harus memperhatikan setiap tahapan *edu games* guna memastikan keberhasilan program yang bertujuan menciptakan remaja berkualitas, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan, serta melahirkan remaja yang memiliki perencanaan masa depan yang matang.
2. *Edu games* mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis remaja karena metode ini memberikan kesempatan untuk peserta dalam mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, memecahkan masalah, menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman yang dialami oleh masing-masing peserta. Oleh karenanya *edu games* dapat dijadikan sebagai metode unggulan dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada Forum Genre ataupun pihak lain yang memiki komitmen dalam melakukan pembinaan terhadap remaja.

5.2.2 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan atas temuan dan pembahasan telah dijelaskan dalam penelitian ini, berikut di bawah ini merupakan rekomendasi yang dapat peneliti tawarkan terkait implementasi *edu games* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Studi Kasus Pada Program Pembinaan Remaja di Forum Generasi Berencana Kota Bandung).

1. Bagi Forum Genre Kota Bandung

Penyelenggaraan pembinaan remaja melalui metode *edu games* oleh Forum Genre Kota Bandung sangat menarik dan dilaksanakan dengan baik. Namun, perlu

Lisna Lestari, 2023

IMPLEMENTASI EDU GAMES DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Studi Kasus Pada Program Pembinaan Remaja di Forum Generasi Berencana Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dipertimbangkan penyesuaian waktu pelaksanaan pembinaan di tingkat kelurahan atau kecamatan agar lebih sesuai dengan kondisi remaja. Disarankan agar kegiatan ini dapat dilakukan di luar hari kerja (*weekday*), mengingat banyak remaja memiliki kesibukan lain, terutama sekolah. Selain itu, durasi pelaksanaan *edu games* perlu diperhitungkan agar pembahasan terkait topik dapat disampaikan secara menyeluruh.

Adapun, peneliti memberikan rekomendasi agar Forum Genre Kota Bandung menyelenggarakan pembinaan remaja dengan *edu games* secara merata di seluruh wilayah Kota Bandung. Hal ini dikarenakan temuan menunjukkan bahwa hanya beberapa sekolah dan wilayah yang telah mendapatkan pembinaan. Selanjutnya, tempat pembinaan sebaiknya tidak hanya terbatas pada sekolah atau wilayah, melainkan juga dapat diselenggarakan di lokasi lain, seperti bagi remaja di jalanan, remaja di lembaga pemasyarakatan, dan tempat-tempat lain yang relevan.

2. Bagi Satuan Pendidikan Masyarakat

Metode *edu games* ini dapat berkontribusi dalam bidang atau satuan pendidikan masyarakat, diantaranya dapat diterapkan pada proses pembelajaran untuk menyampaikan materi atau topik pada program pendidikan kesetaraan baik Paket A, B, dan C, kemudian pada program pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan di lembaga diklat atau langsung dilaksanakan di masyarakat, kemudian pada kegiatan pembinaan, pemberdayaan, penyuluhan di masyarakat, ataupun pada kegiatan di karang taruna, serta organisasi atau lembaga lainnya di masyarakat yang memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan kepada masyarakat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang berminat untuk mengembangkan implementasi metode *edu games* lebih lanjut, diharapkan untuk melakukan eksplorasi lebih mendalam hingga mencapai tahap evaluasi. Hal ini diperlukan karena berdasarkan hasil temuan, penelitian ini belum mencapai tahap evaluasi yang berguna untuk mengukur keberhasilan program sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat membahas pertimbangan yang mendasari pemilihan *edu games*, serta dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang teridentifikasi dalam penelitian ini.