

## **BAB 5**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Pada bagian ini akan diuraikan simpulan, implikasi dan rekomendasi. Simpulan merupakan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada bagian awal penelitian. Implikasi berisi tentang dampak dari temuan-temuan hasil penelitian terhadap pengembangan proses pembelajaran IPS di lapangan. Hasil dari implikasi tersebut akan menjadi suatu rekomendasi kepada berbagai pihak untuk perbaikan pembelajaran IPS terutama pada aspek pengembangan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif.

#### **5.1. Simpulan**

Uraian pada bagian simpulan ini menyajikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagaimana yang telah dirumuskan pada bab 1. Jawaban-jawaban tersebut dihasilkan dari temuan-temuan penelitian dari mulai studi pendahuluan, pengembangan desain awal model, uji coba desain model pembelajaran dari uji coba terbatas dan uji coba luas serta uji terhadap efektivitas model *techno- edutainment* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat diuraikan simpulan sebagai berikut :

Pertama, berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPS yang selama ini dikembangkan di SMP Negeri Kota Bandung telah mampu mengembangkan suasana pembelajaran yang menarik dan cukup menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran yang menarik tersebut akan tergantung dari muatan materi dan bagaimana cara guru mengolah dan menyajikan materi tersebut. Sehingga dengan demikian nampaknya proses pembelajaran masih didominasi oleh peran guru yang begitu besar. Dengan anggapan semacam ini menyebabkan proses pembelajaran hanya bersifat transfer ilmu pengetahuan dan timbul juga anggapan pada peserta didik bahwa apa yang disampaikan oleh guru harus dihafal. Hal inilah yang masih menjadi kendala bahwa pembelajaran IPS merupakan pelajaran menghafal. Hal ini terungkap dari hasil wawancara dengan peserta didik yang pada umumnya mereka menganggap bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran menghafal.

Aspek lain yang ditemukan pada studi pendahuluan adalah bahwa masih kurang optimal pengembangan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif di dalam pembelajaran IPS. Hal ini dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dikembangkan masih *teacher centered*, peran guru masih sangat dominan. Pengembangan materi yang dilakukan masih bersifat faktual dan kurang menyentuh secara kontekstual pada kehidupan sekitar peserta didik. Tradisi pengembangan pembelajaran IPS dengan demikian nampaknya masih berada pada tataran tradisi IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu sosial dan belum menyentuh pada tradisi pendidikan IPS sebagai *reflective inquiry*. Kondisi seperti ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang mengarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian diperlukan pengembangan model yang dapat mengarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Model pembelajaran yang didesain untuk pengembangan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif tersebut adalah model *techno- edutainment*.

Kedua, desain model *techno- edutainment* yang dikembangkan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPS di SMP Negeri di Kota Bandung telah melalui proses uji coba dalam pengembangannya. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif terutama dilihat dan dikaji dari hasil proyek yang disusun berupa storytelling, infografis, menulis essay, scrapbook, dan sebagainya. Hasil uji coba desain awal, uji coba terbatas dan uji coba luas telah menghasilkan kerangka model *techno- edutainment* yang meliputi sintaks model atau struktur yang terdiri dari lima tahapan yaitu *focusing*, *associating*, *conducting actions*, *interaction with technology* dan *assessment*.

*Focusing* merupakan tahapan awal dari model *techno-edutainment* yang merupakan kegiatan orientasi awal yang dilakukan oleh guru. Terdapat dua kegiatan pada tahapan ini yaitu kegiatan pertama merupakan kegiatan orientasi dimana guru melakukan pengkondisian persiapan peserta didik untuk masuk pada materi pokok yang akan dikaji. Orientasi awal ini dapat dilakukan dengan memberikan stimulus berupa gambar, video, teka-teki ataupun permainan-permainan singkat. Kegiatan-kegiatan tersebut diarahkan

untuk menemukan konsep-konsep utama yang akan digali pada pembelajaran selanjutnya. Kegiatan berikutnya pada tahapan *focusing* yaitu diajukan sejumlah pertanyaan dan kemudian dilakukan dialog untuk menggali konsep-konsep utama dari materi yang akan dikembangkan. Tanya jawab juga diarahkan untuk menghubungkan materi yang akan dikaji dengan fenomena kehidupan sehari-hari peserta didik.

Tahapan kedua dari model *techno- edutainment* adalah *associating*. Pada fase kedua ini adalah mendorong siswa secara aktif untuk menggali sebanyak mungkin pengetahuan yang terkait dengan materi pembelajaran yang dibahasnya. Guru menyiapkan proses interaksi kelas melalui bantuan berbagai aplikasi pembelajaran dimana aplikasi pembelajaran ini menjadi suatu penghubung antara siswa dengan pengembangan materi pembelajaran yang dikaji. Siswa memahami materi, menggali keterkaitan antara materi, menyusun keterhubungan secara kontekstual dengan kehidupan sehari-hari dengan menggunakan bantuan aplikasi pembelajaran dan media pembelajaran secara digital. Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dibentuk dalam konteks “*scaffolding*”. Guru menjadi fasilitator dan membantu mengarahkan kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Selain itu pada tahapan ini juga sebagai kegiatan literasi. Peserta didik menggali sejumlah informasi/ materi yang telah disiapkan oleh guru melalui aplikasi sumber belajar, misalnya pada penelitian ini lebih banyak digunakan aplikasi *Heyzine Flipbook*. Kegiatan literasi ditujukan agar peserta didik memiliki banyak wawasan dan pengetahuan tentang materi sebagai bahan untuk pengembangan keterampilan berpikir pada tahap selanjutnya.

Tahapan ketiga adalah *conducting actions*. Pada fase ketiga merupakan masa “relaksasi” dimana pada tahapan ini proses pembelajaran dilakukan dengan cara membangun perhatian peserta didik melalui pengembangan berbagai tipe *edutainment*. Tipe *edutainment* yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan tiga tipe yaitu game edukatif, menulis kreatif dan *storytelling*. Meskipun demikian, unsur utama berupa permainan tetap dikembangkan dalam tahapan model *techno- edutainment*. Akan tetapi permainan ini tidak selalu menjadi tipe utama yang dikembangkan namun untuk pengembangan setiap tipe selalu menyisipkan unsur permainan. Tujuannya adalah untuk

membangun suasana pembelajaran yang *rileks* dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat terstimulasi keterampilan berpikir. Pada tahapan ini guru mengarahkan peserta didik untuk menyusun petunjuk, konsep ataupun simbol-simbol tertentu yang menjadi kata kunci/*keywords* (*clue* (*petunjuk*)) yang dapat dikembangkan menjadi satu rancangan proses berpikir pada langkah selanjutnya.

*Interaction with technology* menjadi tahapan keempat pada model *techno-edutainment*. Pada tahap ini merupakan kegiatan dimana peserta didik membuat atau menyusun proyek. Proyek yang dikembangkan bisa dilakukan secara individu atau pun berkelompok. Pada tahap ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu tahapan mempersiapkan proyek, menyusun proyek dan menyajikan proyek. Pada tahapan mempersiapkan proyek dan menyusun proyek, peserta didik dapat menggunakan berbagai aplikasi yang telah dikuasai peserta didik yang digunakan untuk membantu pembuatan proyek. Pada tahapan selanjutnya dilakukan presentasi atau penyajian proyek di hadapan peserta didik lainnya.

Tahap terakhir dari model ini adalah *assessment*. Tahap ini merupakan kegiatan dimana peserta didik memberikan refleksi dan apresiasi terhadap proyek yang telah dihasilkan oleh temannya atau pun kelompok lainnya. Pengembangan proses evaluasi dilakukan menyerupai satu “pertunjukan”, dimana peserta didik dapat memberikan apresiasi berupa simbol-simbol tertentu, misalnya memberikan stiker emoji tertentu. Guru dapat melakukan berbagai variasi pada tahapan ini dimana intinya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan refleksi dan apresiasi pada hasil pekerjaan teman-temannya yang lain.

Pada model pembelajaran *techno-edutainment* dikembangkan sistem sosial yang bersifat kooperatif dan bersinergi. Dibangun pola komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa secara seimbang dan harmonis. Peran guru sebagai fasilitator yang apabila diperlukan diberikan pelayanan dan memandu segala aktivitas siswa. Guru memberikan motivasi pada peserta didik agar peserta didik berperan aktif, terbuka dan menikmati proses pembelajaran dengan nyaman agar peserta didik dapat mengeksplor kemampuan dirinya dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis dan kreatif secara bebas dan bertanggung jawab.

Prinsip reaksi pada model ini dirancang secara berkesinambungan untuk mengarahkan terjadinya perubahan dan perbedaan dalam cara berpikir tingkat tinggi terutama kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Diarahkan siswa agar dapat merasakan dan mampu untuk bertindak serta mendapatkan pengalaman dalam proses pembelajaran secara nyaman dan menyenangkan. Untuk melihat terjadinya prinsip reaksi tersebut maka guru merancang formulasi evaluasi untuk menilai pencapaian sasaran-sasaran pembelajaran. Evaluasi yang dirancang meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan melalui pengamatan (observasi) kemampuan berpikir yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran, termasuk juga mengamati perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang mencakup kegiatan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan lain-lain. Sementara evaluasi hasil belajar dilakukan dengan menyiapkan seperangkat tes dan juga rubrik yang akan menilai proyek yang dihasilkan oleh peserta didik.

Model *techno- edutainment* adalah model yang dikembangkan dengan multimetode dan multimedia. Dengan demikian yang menjadi sistem pendukung pada model ini adalah ketersediaan berbagai sumber belajar dari berbagai sumber informasi baik secara mandiri maupun melakukan literasi secara bersama melalui media grafis (buku teks, majalah, surat kabar, dan lain-lain) maupun dari media elektronik (radio, televisi, internet, youtube, tik tok, instagram, dan sebagainya) dimana guru menyediakan berbagai sumber informasi dalam bentuk *barcode* atau pun e-modul dengan menggunakan aplikasi *heyzine flipbook*. Demikian juga berbagai aplikasi pembelajaran baik dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran, sarana pembelajaran ataupun evaluasi pembelajaran akan banyak digunakan untuk mendukung model ini. Aplikasi pembelajaran yang digunakan misalnya barcode, miro, articulate storyline, podcast, kahoots, quizizz, dan sebagainya termasuk media sosial seperti podcast, instagram, youtube, tik tok, whatsapp, dan sebagainya. Oleh karena itu keberhasilan dari model ini akan dipengaruhi oleh kebermanfaatan teknologi yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Dampak pembelajaran yang diarahkan pada model ini adalah meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPS. Indikator yang ditetapkan pada kemampuan berpikir kritis terdiri dari keterampilan mengidentifikasi masalah, keterampilan mendefinisikan masalah, keterampilan mengeksplorasi masalah, keterampilan mengevaluasi masalah dan keterampilan mengintegrasikan masalah. Sedangkan indikator yang dikembangkan pada kemampuan berpikir kreatif terdiri dari ; kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), kemampuan memerinci (*elaboratory*) dan kemampuan menilai (*evaluate*).

Ketiga, penerapan model *techno- edutainment* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS. Pengujian N-gain menunjukkan N-gain skor yang berada pada kategori tinggi, sedangkan N-gain persen berada pada kategori cukup. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa model *techno- edutainment* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Hal ini juga diperkuat dengan pengujian hipotesis untuk menguji perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan model *techno edutainment* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran secara konvensional. Hipotesis pertama menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkannya model *techno edutainment* pada kelas eksperimen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample t test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000, dimana nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05 sehingga kesimpulannya  $H_0$  ditolak. Pengujian ini diperkuat dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  terhadap  $t_{tabel}$  dimana nilai  $t_{hitung}$  berada di luar kurva yang menunjukkan daerah penolakan  $H_0$ . Kesimpulan yang didapatkan adalah bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik antara sebelum dengan sesudah diterapkannya model *techno edutainment* di kelas eksperimen. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa model *techno- edutainment* memberikan pengaruh

terhadap berkembangnya keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Hipotesis kedua menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran pada kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample t test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000, dimana nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05 sehingga kesimpulannya  $H_0$  ditolak. Pengujian ini diperkuat dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  terhadap  $t_{tabel}$  dimana nilai  $t_{hitung}$  berada di luar kurva yang menunjukkan daerah penolakan  $H_0$ . Kesimpulan yang didapatkan adalah bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik antara sebelum dengan sesudah diterapkannya pembelajaran di kelas kontrol. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol memberikan pengaruh terhadap berkembangnya keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample t test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000, dimana nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05 sehingga kesimpulannya  $H_0$  ditolak. Pengujian ini diperkuat dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  terhadap  $t_{tabel}$  dimana nilai  $t_{hitung}$  berada di luar kurva yang menunjukkan daerah penolakan  $H_0$ . Kesimpulan yang didapatkan adalah bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa model techno-edutainment yang diterapkan di kelas eksperimen memberikan pengaruh lebih besar dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen dibandingkan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian, memperkuat keyakinan bahwa dengan diterapkannya model *techno-edutainment* dalam pembelajaran IPS akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik. Dengan demikian model ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu terdapat beberapa implikasi yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

1. pengembangan model *techno-edutainment* akan berimplikasi pada fungsi guru dalam proses pembelajaran. Pada model ini, guru diposisikan sebagai fasilitator, motivator dan pengarah pembelajaran, bukan merupakan sosok yang berperan secara dominan pada proses pembelajaran. Kerangka model *techno-edutainment* memberikan peluang dan porsi bagi guru untuk memfasilitasi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Pada model ini peserta didik berperan aktif secara fisik dan mental dalam suasana yang rileks dan menyenangkan sehingga memberikan peluang untuk berkembangnya keterampilan berpikir terutama berpikir kritis dan berpikir kreatif.
2. pengembangan model *techno-edutainment* berimplikasi pada penggunaan media dan sarana sumber belajar. Pada model ini digunakan berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan demikian perlu dimiliki keterampilan bagi guru ketika menerapkan model *techno-edutainment* untuk dapat menggunakan dan menguasai penggunaan berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Baik aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber atau bahan ajar maupun aplikasi untuk menunjang proses evaluasi pembelajaran
3. model *techno-edutainment* dikembangkan dengan menggunakan pendekatan neuroscience. Teori neuroscience mengarahkan kepada perlunya pengembangan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar terbangunnya keseimbangan antara kerja otak kanan dengan otak kiri. Hal ini berimplikasi pada perlunya penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan melalui penerapan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Pengembangan berbagai tipe

edutainment seperti menulis kreatif, story telling, tv program, komputer dan sebagainya perlu dipraktekkan dalam proses pembelajaran IPS.

4. Salah satu hambatan dalam penerapan model techno- edutainment terletak pada penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran. Dengan demikian implikasi dari model ini adalah perlunya kreativitas guru IPS dalam menggunakan dan memanfaatkan berbagai aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran IPS.

### **5.3. Rekomendasi**

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan analisa yang dikembangkan pada penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang layak untuk diperhatikan, yaitu :

1. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru IPS terutama tidak terlibat pada penelitian ini dan guru yang belum mengenal konsep edutainment dalam pembelajaran untuk mengembangkan proses pembelajaran IPS yang bermakna, menyenangkan dan menstimulasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif. guru IPS dapat mengimplementasikan model techno- edutainment dengan merubah paradigma pembelajaran yang mengarah pada pembentukan suasana pembelajaran yang menyenangkan, terciptanya interaksi antara guru dengan peserta didik yang dibangun dalam peran yang seimbang, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat mengekspresikan dan menunjukkan berbagai keterampilan yang mereka miliki. Mengeksplor kemampuan emosional dan intelektual peserta didik dengan menempatkan posisi guru sebagai mediator dan fasilitator pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah sebagai penentu kebijakan di tingkat sekolah sebaiknya memiliki komitmen tinggi untuk senantiasa mengadakan, melengkapi dan memperkaya berbagai infrastruktur baik itu perangkat pembelajaran, media maupun sarana pembelajaran yang mengikuti perkembangan jaman. Hal ini diperlukan karena perkembangan teknologi semakin pesat dan dalam proses pembelajaran akan sangat dibantu oleh perkembangan teknologi yang

berkembang di lingkungan masyarakat. Teknologi dapat menjadi sarana pendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

3. Kepala dinas pendidikan pada tingkat kabupaten/ kota dan juga tingkat provinsi hendaknya mengembangkan kebijakan yang strategis. Kebijakan yang berkaitan dengan kepelatihan ataupun dalam bentuk diseminasi yang dapat memberikan ruang seluas-luasnya dalam proses implementasi model *techno- edutainment* dalam pembelajaran IPS. Perlu adanya pembinaan struktural dalam upaya peningkatan profesionalisme guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan dukungan sarana dan prasarana dalam upaya peningkatan kualitas pelayanan yang baik dalam pembelajaran dan akses pendidikan.
4. Pada penelitian ini masih terdapat aspek-aspek yang perlu dikembangkan dan jauh dari sempurna. Dengan demikian dapat dilakukan penelitian selanjutnya untuk dapat menyempurnakan dan memperkaya penelitian ini menjadi lebih komprehensif sehingga dapat menghasilkan model- model pembelajaran IPS yang dapat mendukung berbagai potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.