

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengumpulkan data *Big Five Personality* siswa yang akan digunakan sebagai replikasi siswa dalam simulasi. Pengumpulan data siswa menggunakan metode kuesioner dengan model *International Personality Item Pool* (IPIP) sehingga didapatkan 15 sampel yang masing-masing komponen *Big Five Personality* diwakili oleh 3 sampel dengan skor paling akurat. Pada sampel tersebut dilakukan penelitian perubahan tingkat berpikir kritis siswa dan didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan perubahan berpikir kritis di setiap tahapan *Problem Based Learning*.
2. Penelitian ini mengembangkan aplikasi *Teaching Simulator* dengan memodelkan tingkat berpikir kritis serta memberikan beberapa penambahan dan penyesuaian fitur. Pada pemodelan berpikir kritis siswa ke dalam simulasi diberikan nilai yang berbeda pada setiap komponen *Big Five Personality*. Hal ini dikarenakan setiap komponen cenderung melakukan aktivitas yang berbeda-beda sehingga muncul perbedaan cara berpikir dan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada tahapan *Problem Based Learning*.
3. Penelitian ini menguji *Teaching Simulator* menggunakan desain *pre-experimental design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* terhadap 16 sampel sehingga didapatkan sebanyak 10 dari 16 sampel mengalami peningkatan pengetahuan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Teaching Simulator* dapat mengembangkan kemampuan calon guru dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

## 5.2. Saran

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dari aspek analisis, pengolahan data, bahkan produk penelitian sehingga peneliti memberikan saran untuk dilakukan pengembangan penelitian lebih lanjut.

### 1. Saran Pengguna

*Teaching Simulator* bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pedagogik calon guru. Diharapkan aplikasi ini dapat memberikan wawasan lebih tentang bagaimana melaksanakan pembelajaran di kelas. Peneliti menyarankan untuk menggunakan *Teaching Simulator* sebagai media untuk melatih kemampuan pedagogik guru. Dengan mendapatkan hasil simulasi yang baik, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengguna bisa melaksanakan pembelajaran dengan optimal.

### 2. Saran Pengembang Aplikasi

Pada penelitian ini, pengembangan aplikasi harus tertuju pada fokus penelitian sehingga masih adanya beberapa kekurangan aplikasi yang tidak dapat diselesaikan oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti menganalisis kekurangan aplikasi dan merekomendasikan pengembangan lanjutan sebagai berikut:

- a. Menambahkan fitur guru dapat bertanya kepada siswa yang spesifik diinginkan oleh pemain;
- b. Menambahkan model pembelajaran yang lainnya; dan
- c. Mengembangkan tampilan, animasi, dan aset dalam permainan untuk meningkatkan pengalaman bermain.

### 3. Saran Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih terdapat kekurangan dalam aspek pengumpulan data, pengolahan data, bahkan pengembangan produk. Potensi yang dimiliki *Teaching Simulator* untuk dikembangkan masih sangat memungkinkan. Dengan perkembangan sistem pendidikan yang semakin maju membuat *Teaching Simulator* menjadi media yang baik untuk bahan belajar calon guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Oleh

karena itu, peneliti menyarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan Teaching Simulator sebagai media pembelajaran calon guru.