

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan data dari penelitian yang telah dilakukan, dianalisis dan dibahas, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan lembar kerja berbasis permainan *post to post* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu: 1) melakukan analisis karakteristik peserta didik, 2) menetapkan tujuan pembelajaran, 3) memilih metode pembelajaran, media, dan bahan ajar, 4) memanfaatkan bahan ajar, 5) melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan 6) mengevaluasi dan merevisi. Pengembangan lembar kerja ini di validasi oleh tiga ahli yaitu ahli konten (bahan ajar), ahli media, dan ahli materi penginderaan jauh. Adapun hasil penilaian dari ahli media sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil penilaian dari ahli konten (bahan ajar) sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil penilaian dari ahli materi penginderaan jauh sebesar 75% dengan kategori “Layak”. Selain itu, pengembangan lembar kerja ini juga melibatkan guru dan peserta didik. Hasil respons guru terhadap lembar kerja memiliki nilai sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik” sedangkan hasil respons yang diberikan oleh 33 peserta didik dalam satu kelas (10-E) memiliki nilai sebesar 85% dengan kategori “Sangat Baik”.
2. Kemampuan berpikir analitis peserta didik sesudah menggunakan lembar kerja berbasis permainan *post to post* lebih tinggi daripada kemampuan berpikir analitis peserta didik sebelum menggunakan lembar kerja berbasis permainan *post to post*. Adapun peningkatan kemampuan berpikir analitis peserta didik yaitu sebesar 11%. Rendahnya peningkatan kemampuan berpikir analitis ini disebabkan oleh kondisi belajar peserta didik yang kurang memadai. Penelitian ini dilaksanakan di kelas yang mata pelajaran geografinya berada di jam terakhir sehingga konsentrasi belajar peserta didik sudah sangat menurun. Ditambah lagi dengan banyaknya distraksi dari luar kelas karena terdapat peserta didik dari kelas lain yang sudah diperbolehkan untuk pulang sehingga suasana di luar

kelas menjadi ramai dan suasana di dalam kelas pun sudah tidak kondusif untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam tes yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (pengerjaan tes tidak maksimal).

3. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0.003 < 0.05$, maka terdapat pengaruh penggunaan lembar kerja berbasis permainan *post to post* terhadap kemampuan berpikir analitis peserta didik pada materi penginderaan jauh. Adapun persentase pengaruh penggunaan lembar kerja berbasis permainan *post to post* terhadap kemampuan berpikir analitis sebesar 25.7%.

5.2 Implikasi

Mengacu pada hasil dan simpulan penelitian, maka terdapat beberapa implikasi dalam penelitian ini yang disajikan sebagai berikut:

1. Pengembangan lembar kerja berbasis permainan *post to post* untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis memiliki dampak yang positif bagi perkembangan pembelajaran geografi. Hal tersebut dikarenakan lembar kerja ini tidak hanya dapat mengasah kemampuan berpikir analitis peserta didik tetapi juga dapat memberikan pembelajaran yang berarti, dimana peserta didik tetap dapat merasa senang walaupun mengerjakan tugas yang menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
2. Pengembangan lembar kerja berbasis permainan *post to post* ini dapat memberikan gambaran tentang pemanfaatan teknologi dan penggunaan media pembelajaran bervariasi bagi para guru agar pembelajaran dapat lebih efektif serta menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih antusias dalam belajar.
3. Pengembangan lembar kerja berbasis permainan *post to post* dapat digunakan dalam pengembangan keilmuan dan pendidikan geografi, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan komunikasi dan kolaborasi peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir analitis, dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi penginderaan jauh.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Konsep permainan dalam lembar kerja berbasis permainan *post to post* khususnya dalam pengerjaan tugas, diharapkan dapat lebih ditonjolkan agar pembelajaran lebih menarik dan semangat belajar peserta didik dapat meningkat.
2. Sebelum peserta didik mengerjakan tugas yang ada dalam lembar kerja, disarankan agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep penginderaan jauh yang dari berbagai sumber dan dari materi yang sudah tercantum pada lembar kerja berbasis permainan *post to post* terlebih dahulu agar saat dihadapkan dengan tugas yang memerlukan penerapan dari konsep-konsep tersebut, peserta didik dapat terdorong untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan berpikir analitisnya. Kemudian kondisi belajar peserta didikpun harus lebih diperhatikan dan disesuaikan agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan efektif dan kondusif.
3. Penggunaan lembar kerja berbasis permainan *post to post* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya karena berisi banyak kegiatan. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan guru untuk memberikan waktu khusus untuk menggunakan lembar kerja ini, misalnya selama satu pertemuan penuh (3 jam pelajaran). Hal ini bertujuan mencapai hasil yang maksimal untuk meningkatkan pengaruh penggunaan lembar kerja berbasis permainan *post to post* terhadap kemampuan berpikir analitis peserta didik.