

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai “Akselerasi *problem based learning* dan gamifikasi untuk meningkatkan *critical thinking* siswa adalah sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan:

- 5.1.1 Pembuatan desain pembelajaran integrasi *problem based learning* gamifikasi disesuaikan dengan sintak *problem based learning* untuk meningkatkan *critical thinking*, dengan tahapan (1) Klarifikasi dasar (*basic clarification*), (2) Memberikan alasan untuk suatu keputusan (*the bases for a decision*), (3) Menyimpulkan (*inference*), (4) Klarifikasi lebih lanjut (*advance clarification*), (5) Dugaan dan keterpaduan (*supposition and integration*). Dengan penyematan elemen gamifikasi diakhir pembelajaran yang berbasis poin dan game, alat yang digunakan adalah Canvas, *Google Form*, *Quizizz*, *Educaplay* dan *Canva*.
- 5.1.2 Dengan mengintegrasikan *problem based learning* dan gamifikasi pada mata pelajaran informatika kelas X efektif, hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis uji *Wilcoxon* dengan signifikansi *pretest posttest* sebesar 0,001 yang lebih kecil daripada 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan, berdasarkan efektivitas *Ngain score* secara keseluruhan menggunakan *IBM SPSS versi 27* PBL dan gamifikasi berada dalam kategori sedang sebesar 0,6. Berdasarkan efektivitas *N-gain* secara individu menggunakan *Microsoft Excel 2019* terdapat 8 siswa dengan kategori tinggi, 1 siswa dengan kategori sedang dan 9 siswa dengan kategori rendah. Berdasarkan indikator dinyatakan seseorang telah berpikir kritis, dengan diintegrasikan PBL gamifikasi, terdapat peningkatan dalam aspek *focus*, *reason*, *situation* dan *clarity*. Dengan demikian integrasi PBL gamifikasi dinyatakan dapat meningkatkan indikator 1 (*focus*), 2 (*reason*) 4 (*situation*) dan 5 (*clarity*) dalam *critical thinking*.

Destia Meilani, 2024

AKSELERASI CRITICAL THINKING BAGI SISWA SMK DENGAN INTEGRASI PROBLEM BASED LEARNING DAN GAMIFIKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

5.2 Implikasi

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat ditarik implikasi penelitian, yaitu:

5.2.1 Implikasi Teoritis

Dalam memilih model pembelajaran harus disesuaikan dengan, kebutuhan siswa, karakter siswa, materi pelajaran dan lingkungan belajar di sekolah.

Dengan mengimplementasikan integrasi *problem based learning* gamifikasi pada bab jaringan komputer dan internet dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

5.2.2 Implikasi Praktis

Integrasi *problem based learning* dan gamifikasi merupakan hal baru bagi siswa. Untuk membantu siswa meningkatkan pengalaman belajarnya dan mampu beradaptasi dengan cepatnya perubahan di era teknologi ini, guru dapat mengembangkan variasi metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan zaman.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dibuat berdasarkan penelitian ini sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Guru

Integrasi PBL dan gamifikasi dapat diterapkan sebagai sumber model pembelajaran informatika dan mata pelajaran lainnya, terutama dalam mata pelajaran yang materinya banyak tetapi waktu pertemuannya sedikit.

5.3.2 Bagi Sekolah

Satuan pendidikan dapat membantu pelaksanaan integrasi PBL dan gamifikasi dengan menyediakan sarana dan prasarana.

5.3.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber untuk penelitian berikutnya.