

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, analisis statistik, dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di SMPN 31 Bandung pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peningkatan tersebut tampak dari perolehan skor *posttest*, *gain*, dan *N-Gain* yang menunjukkan perbedaan signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Adapun simpulan khusus untuk setiap aspek kemampuan pemecahan masalah dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Diamati dari kemampuan memahami masalah, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Untuk itu, penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan memahami masalah siswa.
2. Diamati dari kemampuan merencanakan pemecahan masalah, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Untuk itu, penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan merencanakan pemecahan masalah siswa.
3. Diamati dari kemampuan melaksanakan rencana pemecahan masalah, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Untuk itu, penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan melaksanakan rencana pemecahan masalah siswa.
4. Diamati dari kemampuan memeriksa kembali hasil pemecahan masalah, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Untuk itu, penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan memeriksa kembali hasil pemecahan masalah.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMPN 31 Bandung. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran PAI materi Rukhsah: Kemudahan dari Allah SWT dalam Beribadah Kepada-Nya.

Penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL menawarkan interaksi yang lebih aktif dan pengalaman belajar menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Tahapan PBL dalam *game* edukasi digital Educaplay ini membantu pengembangan kemampuan pemecahan masalah dengan memandu siswa pada aktivitas identifikasi masalah, menganalisis informasi relevan, mengevaluasi solusi, dan membuat keputusan yang tepat. Dengan menyajikan permasalahan yang relevan dan kontekstual pada *game*, siswa dapat memecahkan permasalahan secara efektif. Di sisi lain, *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL dapat membantu siswa melihat relevansi antara konsep-konsep yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari meningkat.

Secara keseluruhan, implikasi ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL berpotensi menjadi strategi efektif untuk mendukung proses pembelajaran berorientasi pada siswa dan mengasah kemampuannya dalam memecahkan masalah.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan aktivitas pembelajaran dan temuan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran dan masukan yang direkomendasikan untuk berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian ini guna mengoptimalkan pengembangan ataupun penggunaan media yang mendukung tujuan pembelajaran.

1. Bagi Siswa

Partisipasi aktif dalam pembelajaran memungkinkan siswa belajar secara interaktif dan menyenangkan dalam memecahkan masalah. Siswa diharapkan dapat lebih meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan bekerja sama dalam kelompok sehingga mampu memperkuat keterampilan sosial dan kemampuan kerja tim untuk melakukan pemecahan masalah melalui penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis PBL.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan *game* edukasi digital Educaplay sebagai media dalam proses pembelajaran. Educaplay menyediakan berbagai fitur untuk merancang aktivitas-aktivitas menarik dan interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa. Educaplay pun dapat digunakan untuk membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Di sisi lain, adanya fitur umpan balik langsung pada Educaplay dapat membantu guru mengukur tingkat pemahaman siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Game edukasi digital Educaplay menawarkan berbagai jenis permainan dan aktivitas edukatif yang dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk melihat dampaknya terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian selanjutnya dapat memanfaatkan *game* edukasi digital Educaplay dengan menggunakan jenis aktivitas-aktivitas interaktif lainnya yang tersedia. Hal ini dapat memberikan wawasan lebih luas mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.