

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Kesimpulan umum

Berdasarkan dari hasil temuan penelitian ini yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 18 Bandung serta hasil pengolahan dan analisis data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Maka penelitian ini menarik beberapa Kesimpulan yang terdiri dari Kesimpulan khusus dan Kesimpulan umum. Kesimpulan umum yang diperoleh dari keseluruhan hasil penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* dalam pembelajaran PPKn berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi literasi digital dalam kebhinekaan bangsa.

5.1.2 Kesimpulan khusus

Hasil penelitian secara khusus akan dijelaskan dalam simpulan khusus dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan penerapan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan meliputi pembuatan silabus dan modul pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi produk modul pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* yang dilaksanakan di kelas eksperimen telah memenuhi kriteria penyusunan modul pembelajaran sesuai dengan Ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
2. Tahap pelaksanaan penerapan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, menarik antusiasme belajar serta dapat

meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi literasi digital dalam kebhinekaan bangsa.

3. Hasil perolehan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di SMP Negeri 18 Bandung menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi literasi digital dalam kebhinekaan bangsa yang signifikan terjadi di kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dibandingkan kelas kontrol yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional. Artinya pemanfaatan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman literasi digital dalam kebhinekaan bangsa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik saat ini masih belum banyak dikaji, sehingga hasil penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
2. Hasil penelitian ini berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi literasi digital dalam kebhinekaan bangsa dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan melalui *Games Crossword* dalam *Learning Apps*. Pembelajaran menggunakan *Games Crossword* ini dapat dijadikan sebagai permainan edukatif karena media teka-teki silang merupakan permainan asah otak yang tepat dalam mengajarkan materi dan menanamkan konsep serta keterampilan peserta didik dalam menulis, menghafal kosa kata dan membawa pembelajaran menjadi menyenangkan dalam bentuk permainan.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik

terhadap pemahaman peserta didik terhadap literasi digital dalam kebhinekaan bangsa.

4. Hasil penelitian ini memberikan Gambaran bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Learning Apps (Crossword) merupakan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien. Keberadaan media dalam pembelajaran dapat membantu proses mengajar agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.
5. Materi literasi digital dalam kebhinekaan bangsa dibelajarkan sebagai suatu konsepsi yang mengintegrasikan pemahaman dan keterampilan digital dengan nilai-nilai keberagaman dan toleransi dalam Masyarakat. Dengan materi ini peserta didik tidak hanya memiliki keterampilan digital yang kuat tetapi juga akan memahami pentingnya keberagaman dan kontribusi mereka sebagai Masyarakat yang inklusif dan harmonis melalui teknologi.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian serta hasil dari pengolahan dan analisis data mengenai pengaruh penggunaan Learning Apps (Crossword) terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi literasi digital dalam kebhinekaan bangsa pada pembelajaran Pancasila dan kewarganegaraan, maka penelitian memberikan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak tertentu sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik PPKn

- a. Pendidik hendaknya dapat lebih membimbing dan mengarahkan peserta didik agar dapat aktif dan mengoptimalkan kemampuan dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.
- b. pendidik dituntut untuk lebih mampu menjalankan fungsinya sebagai fasilitator, motivator dan pendidik yang kompeten dan profesional dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.
- c. pendidik diharapkan lebih mampu mengoperasikan dan memanfaatkan media pembelajaran secara kreatif, inovatif dan variatif seperti menggunakan media pembelajaran *Learning Apps (Crossword)* agar proses pembelajaran dapat lebih menarik dan bermakna.

- d. pendidik diharapkan lebih mampu mengoperasikan dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.
- e. pendidik sebaiknya telah menguasai seluruh materi ajar termasuk tentang pemahaman literasi digital dalam kebhinekaan bangsa sebelum membelajarkannya kepada peserta didik.
- f. pendidik hendaknya senantiasa mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik diharapkan biasa mendukung segala kegiatan pembelajaran yang dilakukan agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, nyaman dan menyenangkan
- b. Peserta didik dituntut untuk dapat senantiasa berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan
- c. peserta didik selayaknya dapat selalu memperkaya ilmu pengetahuan melalui sumber belajar lain yang memudahkan dalam memahami materi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan seperti buku paket, film, internet, televisi dan materi digital.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah seharusnya mampu menyediakan fasilitas pembelajaran yang baik dan lengkap untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.
- b. Sekolah diharapkan dapat mendorong dan memotivasi para guru dalam mengembangkann kreatifitas dan inovasi pembelajaran seperti dengan menggunakan media pembelajaran Learning apps (Crossword.
- c. Sekolah hendaknya mampu memonitor dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran di kelas supaya pembelajaran menjadi lebih optimal dan berkualitas.

4. Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Departemen pendidikan pancasila dan kewarganegaraan diharapkan dapat mengoptimalkan pembekalan ilmu pengetahuan dan praktik mengajar kepada

para mahasiswa agar dapat berperan serta dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

- b. Untuk mendukung peserta didik dalam mengembangkan ide-ide baru dan memajukan pengembangan media pembelajaran, departemen pendidikan pancasila dan kewarganegaraan harus menyediakan sumber daya dan sarana dan prasarana yang diperlukan.

5. Bagi Dinas Pendidikan

- a. Dinas Pendidikan harus memiliki kemampuan untuk mendukung program yang bertujuan untuk meningkatkan dan memajukan kualitas pendidikan.
- b. Dinas Pendidikan diharapkan untuk terus meningkatkan keterampilan dan kualitas pendidikan melalui pelatihan dan penelitian yang berkelanjutan.

6. Bagi penelitian selanjutnya

- a. Penelitian ini bisa menjadi acuan bagi peneliti berikutnya tentang pemanfaatan *Learning apps (Crossword)* sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pemahaman literasi digital peserta didik dalam kebhinekaan bangsa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.