

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 1.1. Kesimpulan

##### 1.1.1. Kesimpulan Umum

Secara umum, penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dapat sangat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media yang telah digamifikasi dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Keterampilan berpikir kritis siswa diperkuat ketika mereka menggunakan pembelajaran kolaboratif untuk mengatasi tantangan dengan bekerja sama dalam diskusi kelompok, dan berbagi pengetahuan. Siswa memperoleh keterampilan analisis, penjelasan yang jelas, menarik kesimpulan, dan pemecahan masalah dari diskusi kelompok berdasarkan data yang tersedia. Temuan penilaian keterampilan berpikir kritis siswa dan observasi aktivitas mereka yang mengalami peningkatan pada setiap siklus membuktikan hal ini. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

##### 1.1.2. Kesimpulan Khusus

###### 1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas VIII F SMP Negeri Ciparay pada tindakan siklus I, II, dan III melakukan diskusi bersama guru mitra mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan pada setiap siklusnya merumuskan tujuan pembelajaran dan menyusun modul ajar yang telah disesuaikan dengan silabus. Dengan menyiapkan materi pokok dan kegiatan pembelajaran materi Bab 5 Elemen “NKRI” mengenai Merawat Keutuhan Bangsa dan Negara Ku (Wawasan Nusantara). Mempersiapkan media pembelajaran berupa video, power point, dan gamification, serta menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti laptop, proyektor, white board, spidol, dan speaker serta buku sumber pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dan siswa. Untuk mengamati tindakan guru dan siswa sepanjang proses pembelajaran, peneliti mempersiapkan instrumen

observasi seperti lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Terakhir, membuat soal penilaian kemampuan berpikir kritis dengan sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal esai.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *collaborative learning* yang didukung oleh *gamification* di kelas VIII F SMP Negeri 3 Ciparay dilakukan selama tiga siklus. Setiap siklusnya mengalami perubahan positif dan menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 62% dengan kategori “cukup” sedangkan aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 73% dengan kategori “baik”. Pada siklus II terdapat proporsi 80% aktivitas guru yang masuk dalam kategori “sangat baik” dan 75% aktivitas siswa yang masuk dalam kategori “baik”. Pada siklus III persentase aktivitas guru dan siswa yang masuk dalam kategori “sangat baik” masing-masing sebesar 88% dan 82%.. Dengan demikian, terdapat peningkatan dalam pembelajaran menggunakan *collaborative learning* berbantuan *gamification*, yang menghasilkan perubahan positif pada aktivitas guru dan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

## 3. Hasil

Hasil dari pembelajaran menggunakan *collaborative learning* yang dibantu dengan *gamification* menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari siklus I hingga III. Hasil observasi dan tes kemampuan berpikir kritis menunjukkan peningkatan yang signifikan mengenai kemampuan siswa. Hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I rata-rata 64,9 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas, namun rata-rata nilai pada siklus II meningkat menjadi 75,5, pertemuan KKM. Siklus III menunjukkan peningkatan yang cukup berarti dengan rata-rata nilai mencapai 85. Sehingga, bisa disimpulkan bahwa proses belajar dengan *collaborative learning* yang dibantu *gamification* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Hambatan penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti masih kurang dalam pengelolaan kelas sehingga kondisi kelas kurang kondusif.
- 2) Peneliti kurang memotivasi siswa sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 3) Peneliti kurang memantau dan membimbing siswa saat diskusi, sehingga terdapat beberapa siswa yang tidak berkolaborasi.

Upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi hambatan penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti menetapkan aturan kelas yang jelas, sehingga ketika siswa melanggar guru dapat menegur atau memberikan hukuman kepada siswa sebagai tindakan tegas.
- 2) Untuk meningkatkan motivasi siswa, peneliti memberikan apresiasi berupa bintang sebagai poin tambahan siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Peneliti membuat jadwal rotasi pemantauan sekaligus membimbing dan mengarahkan diskusi siswa sehingga setiap kelompok mendapatkan perhatian yang sama.

## 1.2. Implikasi

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan *collaborative learning* berbantuan *gamification* telah dirancang dengan baik sehingga alat-alat untuk menunjang pembelajaran telah disiapkan dengan baik. Perencanaan pembelajaran harus dirancang dengan maksimal agar dapat menunjang pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dilaksanakan selama tiga siklus dengan materi pembelajaran Bab 5 Elemen “NKRI” mengenai Merawat Keutuhan Bangsa dan Negara Ku (Wawasan Nusantara). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *collaborative learning*

berbantuan *gamification* menunjukkan perubahan pada sikap belajar siswa terutama dalam berkolaborasi yaitu sikap bertanggung jawab, berpartisipasi, produktif, saling menghargai, fleksibilitas dan kompromi. Selain itu, terdapat perubahan siswa dalam kemampuan berpikir kritis, hal ini terlihat dalam aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Hasil pembelajaran menggunakan penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditunjukkan melalui peningkatan aktivitas siswa dan hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Hambatan-hambatan seperti kondisi kelas kurang kondusif, kurangnya motivasi siswa dan kolaborasi siswa yang dihadapi pada penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa oleh peneliti, guru mitra, dan siswa dapat diatasi pada setiap siklusnya. Peneliti telah berupaya mengatasi hambatan dengan meningkatkan keterampilan manajemen kelas, lebih memotivasi siswa dalam belajar, membimbing dan mengarahkan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, tak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis, namun juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aktif dalam kolaboratif dan menyenangkan.

### **1.3. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, peneliti memiliki beberapa rekomendasi untuk berbagai pihak yang memungkinkan untuk menjadi bahan masukan ke depannya. Rekomendasi yang dapat peneliti ajukan yakni sebagai berikut.

#### **1.3.1. Bagi Siswa**

- a. Siswa diharapkan dapat lebih berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu melatih kemampuan berpikir kritis baik secara mandiri maupun kolaboratif.
- b. Siswa diharapkan mampu memahami materi Pendidikan Pancasila dan mampu mengidentifikasi, menganalisis, menjelaskan, membuat kesimpulan dan solusi berbagai permasalahan di sekitarnya.

- c. Siswa diharapkan mampu mengimplementasikan sikap positif yang telah dipelajarinya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

### **1.3.2. Bagi Guru**

- a. Guru perlu menggunakan model dan media pembelajaran yang mutakhir dan interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran.
- b. Guru harus terus menginspirasi dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar dan memiliki banyak keberanian dan rasa percaya diri.
- c. Guru perlu lebih banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa dalam kegiatan diskusi sehingga siswa mampu mencapai pemahaman mendalam mengenai materi yang didiskusikan.
- d. Guru harus lebih memperhatikan siswa dalam aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar yang baik.

### **1.3.3. Bagi Sekolah**

- a. Sekolah perlu membantu proses pembelajaran siswa dengan memberikan fasilitas yang menunjang berupa sarana dan prasarana yang baik.
- b. Sekolah harus mendukung dan memfasilitasi guru dalam mengatur dan melaksanakan proses pembelajaran sehingga guru dapat meningkatkan mutu pembelajaran siswa.
- c. Sekolah perlu memberikan pelatihan kepada guru perihal model dan media pengajaran yang mutakhir dan interaktif.
- d. Sekolah perlu menyediakan sumber belajar yang beragam terutama buku paket Pendidikan Pancasila untuk menunjang proses pembelajaran siswa.

### **1.3.4. Bagi Program Studi PPKn**

- a. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan dapat mempersiapkan dan membentuk mahasiswa sebagai pendidik di masa depan yang mampu menggunakan strategi pembelajaran untuk meningkatkan standar pendidikan.
- b. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan dapat melatih mahasiswa dalam menggunakan media dan model

pembelajaran yang mutakhir sehingga dapat memilih model pembelajaran yang terbaik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### **1.3.5. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Penelitian tentang penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dijadikan sebagai referensi untuk studi berikutnya.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian mengenai penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan mengkaji dari berbagai perspektif lainnya.