

## BAB V

### SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAS Laboratorium Percontohan UPI Bandung, serta pengolahan dan analisis data mengenai dampak media game berbasis Genially terhadap peningkatan sikap nasionalisme di era global dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menarik beberapa kesimpulan, baik secara umum maupun khusus. Kesimpulan umum dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media game berbasis Genially dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berdampak positif terhadap peningkatan sikap nasionalisme peserta didik di era global. Sementara itu, kesimpulan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil perolehan nilai tes awal (*pretest*) sikap nasionalisme di era global peserta didik di kelas eksperimen berada di kriteria sangat rendah, setelah adanya perlakuan (*treatment*) meningkat pada hasil tes akhir (*posttest*) dengan kriteria sangat tinggi.
2. Hasil perolehan nilai tes pada pengukuran awal (*pretest*) sikap nasionalisme di era global peserta didik di kelas kontrol berada di kriteria sangat rendah, setelah adanya perlakuan (*treatment*) meningkat pada hasil tes akhir (*posttest*) hanya saja tidak signifikan dan berada pada kriteria sedang.
3. Pada kelas eksperimen yang semula berada pada kriteria sangat rendah naik menjadi sangat tinggi dengan penggunaan game dengan berbantuan Genially dinilai indeks gain normalisasi tinggi untuk meningkatkan sikap nasionalisme di era global peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara pada kelas kontrol yang semula berada pada kriteria sangat rendah naik menjadi kriteria sedang dengan penggunaan media film dinilai indeks gain normalisasi rendah untuk meningkatkan sikap nasionalisme di era global peserta didik generasi *digital native* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Penggunaan media game dengan berbantuan Genially dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berpengaruh positif terhadap peningkatan sikap nasionalisme di era global peserta didik. Hal ini didasarkan pada hasil output uji t yang menyatakan bahwa nilai signifikansi gain ternormalisasi lebih rendah dari 0.05 maka  $H_0$  ditolak. Sementara, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik sebagian besar menyatakan sangat setuju bahwa media game berbantuan Genially dapat meningkatkan sikap nasionalisme di era global peserta didik *digital native* khususnya agen perdamaian dan toleransi di dunia digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen.

## 5.2 Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan media game berbantuan Genially dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya meningkatkan sikap nasionalisme di era global peserta didik hingga saat ini belum banyak dikaji, sehingga hasil penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
2. Hasil penelitian ini berkontribusi terhadap peningkatan sikap nasionalisme di era global peserta didik dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan media game dengan berbantuan game Genially. Pembelajaran ini dapat merawat sikap nasionalisme di era global peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Hasil dari penelitian ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media game berbantuan Genially merupakan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien, memberikan pengalaman yang mendalam serta sesuai dengan tuntutan zaman. Keberadaan media yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dapat membantu proses pengajaran agar peserta didik mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan dapat diterapkan langsung dalam kehidupan peserta didik.

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sehingga dapat meningkatkan sikap nasionalisme di era global peserta didik dengan mengikuti pembelajaran.

4. Materi melestarikan budaya lokal nusantara diajarkan sebagai bentuk penguatan sikap dan karakter dalam merawat kebhinekaan dan keragaman yang dimiliki Bangsa Indonesia. Dengan upaya tersebut, diharapkan generasi muda Indonesia khususnya generasi *digital native* dapat menghargai budaya lokal nusantara, serta memiliki komitmen untuk melestarikannya sebagai bentuk sikap nasionalisme di era global.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian serta pengolahan dan analisis data mengenai pengaruh media game berbasis Genially terhadap peningkatan sikap nasionalisme peserta didik di era global dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti memberikan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

#### **5.3.1 Bagi Pembuat Kebijakan**

Dinas Pendidikan sebaiknya merancang dan mendukung program-program yang bertujuan untuk meningkatkan dan memajukan sektor pendidikan. Dinas Pendidikan juga perlu mengadakan pelatihan bagi para guru untuk menghasilkan tenaga pendidik yang profesional dan berkualitas tinggi. Selain itu, Dinas Pendidikan seharusnya menyelenggarakan penyuluhan dan pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi, seperti media game Genially, untuk para guru.

#### **5.3.2 Bagi Guru Pendidikan Pancasila**

Sebagai pendidik yang profesional, guru perlu memahami dan menerapkan perannya dalam setiap proses pembelajaran. Guru merupakan kunci keberhasilan bagi peserta didik dan dapat berinovasi dengan memanfaatkan media game berbasis Genially untuk meningkatkan sikap nasionalisme di era global. Hal ini dapat dicapai melalui kolaborasi dan pelatihan dengan guru Pendidikan Pancasila lainnya atau melalui MGMP Pendidikan Pancasila. Dalam persiapan, guru perlu memaksimalkan

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penggunaan alat pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung proses belajar dengan game Genially, seperti laptop, sistem audio untuk pemutaran game, dan proyektor untuk visualisasi nilai-nilai nasionalisme. Sebagai contoh, guru sebaiknya melakukan pemeriksaan audio sebelumnya untuk menghindari gangguan selama proses pembelajaran.

Untuk mendukung pengembangan sikap nasionalisme peserta didik, guru dapat melibatkan mereka dalam pencarian dan penyelesaian misi dalam game serta mengikuti instruksi yang diberikan. Guru juga harus aktif mengontrol dan membimbing peserta didik selama pembelajaran agar mereka tidak merasa bingung, mengantuk, atau terganggu.

Penggunaan media game berbasis Genially dalam meningkatkan sikap nasionalisme peserta didik harus didukung oleh peran aktif guru dalam memberikan arahan yang jelas dan mengontrol aktivitas peserta didik dengan baik. Ini penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Dalam tahap evaluasi, guru sebaiknya memberikan stimulus yang memicu rasa ingin tahu peserta didik, seperti pertanyaan mengenai dampak hilangnya budaya lokal dan penggantian oleh budaya asing. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mencari strategi yang sesuai dengan perkembangan zaman agar budaya lokal tetap terjaga sebagai bentuk sikap nasionalisme di era global. Dengan demikian, sikap nasionalisme peserta didik akan terasah dan meningkat jika guru mampu memberikan tantangan yang merangsang sebagai bahan evaluasi penggunaan media game Genially.

### **5.3.3 Bagi Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan dapat menerima arahan dari guru dengan baik dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selama bermain menggunakan Genially, peserta didik sebaiknya lebih proaktif dalam mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang belum mereka pahami dalam permainan dan memberikan tanggapan terhadap setiap konten yang ada. Namun, diharapkan bahwa tanggapan dan pertanyaan tersebut bersifat kritis, sehingga pembelajaran yang diperoleh dapat mendukung tujuan

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meningkatkan sikap nasionalisme di era global dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, selama permainan game Genially, peserta didik juga diharapkan untuk menyimak dan memahami materi serta permasalahan yang disajikan dalam permainan tersebut.

#### **5.3.4 Bagi Orangtua**

Orangtua dapat memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif yang bermuatan nilai-nilai nasionalisme. Pilihlah game sesuai dengan usia dan kemampuan anak, serta awasi penggunaannya untuk mencegah konten negatif dan kecanduan. Selain itu, tanamkan nilai-nilai nasionalisme sejak dini melalui berbagai cara seperti menceritakan kisah pahlawan, mengibarkan bendera, mengunjungi tempat bersejarah, dan mencontohkan perilaku yang mencerminkan nasionalisme. Dengan memadukan kedua strategi ini, orangtua dapat membantu generasi *digital native* untuk memiliki rasa nasionalisme yang kuat dan menjadi generasi penerus bangsa yang tangguh di era global.

#### **5.3.5 Bagi Sekolah**

Sekolah seharusnya menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai dan lengkap untuk mendukung kegiatan belajar agar dapat berjalan secara optimal. Sekolah diharapkan dapat mendorong dan memotivasi guru untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti penerapan media game Genially. Selain itu, sekolah juga perlu memantau dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran di kelas agar proses belajar mengajar berlangsung dengan lebih optimal dan berkualitas.

#### **5.3.6 Bagi Departemen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Memberikan tambahan karya ilmiah yang dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya dalam penelitian ilmiah serta menyumbangkan pemikiran kepada civitas akademika Departemen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis game dan nasionalisme. Sebagai lembaga yang menghasilkan pendidik profesional, institusi pendidikan, terutama Departemen

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, perlu terus meningkatkan kualitas lulusannya dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan intelektual, profesional, dan sosial. Departemen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan seharusnya terus berupaya untuk mencetak lulusan yang profesional di bidang pendidikan kewarganegaraan. Penggunaan game Genially dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah terbukti efektif dalam meningkatkan sikap nasionalisme peserta didik, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan media game Genially untuk memperkuat sikap nasionalisme di era global. Hal ini bertujuan, agar salah satu aspek dalam *to be a good citizenship* yaitu warga negara yang baik dapat diwujudkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

### **5.3.7 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam penulisan karya ilmiah mereka. Dalam pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol, disarankan untuk menggunakan kelas dengan bobot dan frekuensi yang seimbang. Hal ini akan memungkinkan hasil perbandingan menunjukkan pengaruh dan peningkatan yang jelas. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai sikap nasionalisme di era global generasi *digital native*, dengan fokus pada aspek jiwa pembaru, ketekunan, serta kolaborasi aktif dalam komunitas digital demi kepentingan bangsa. Generasi *digital native* dituntut untuk menjadi agen perubahan dan mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional dalam upaya mewujudkan Indonesia Emas pada tahun 2045.