

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Kemampuan Pengambilan Keputusan siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang menggunakan *Game* edukatif tags dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

Rata-rata skor *posttest* siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan skor *pretest* perubahan yang ditunjukkan oleh siswa dalam peningkatan pengambilan keputusan yaitu dari kategori rendah menjadi kategori sangat tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemberian *treatment game* edukatif tags dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa. *Game* edukatif tags telah memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, kemampuan pengambilan keputusan yang kurang dapat meningkat dan sesuai dengan harapan yang ingin dicapai.

5.1.2 Kemampuan Pengambilan Keputusan siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas Kontrol yang tidak menggunakan *Game* edukatif tags dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* kemampuan pengambilan keputusan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan *game* edukatif tags dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami kenaikan dari kategori sangat rendah menjadi kategori tinggi yaitu. Rata-rata skor *posttest* siswa di kelas kontrol menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan skor *pretest*. Namun, peningkatan ini tidak signifikan secara statistik, menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi mungkin disebabkan oleh variabilitas acak atau faktor lain di luar metode pembelajaran yang digunakan. Namun meskipun hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan menambahkan PPT di pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, kesiapan dalam menyampaikan materi harus sangat matang, sehingga dapat diikuti dengan baik oleh siswa.

5.1.3 Perbedaan Peningkatan Pengambilan Keputusan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji statistik menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pengambilan keputusan di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen masuk dalam kategori cukup efektif sedangkan pada kelas kontrol masuk dalam kategori tidak efektif. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa di kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *game* edukatif tags memberikan dampak positif yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menggunakan PPT. Hasil ini menunjukkan bahwa *game* edukatif tags efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa. *Game* edukatif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan, sehingga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan.

5.1.4 Respon Siswa mengenai terhadap Media Game Edukatif Tags terhadap Kemampuan Pengambilan Keputusan

Berdasarkan analisis data respon siswa mengenai media *game* edukatif tags dan dampaknya terhadap kemampuan pengambilan keputusan Hal ini dibuktikan dengan respon siswa yang menunjukkan sangat setuju dengan pernyataan media *game* edukatif meningkatkan keaktifan siswa daripada metode konvensional, dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif tags membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan mengaplikasikan konsep-konsep pengambilan keputusan dalam konteks yang lebih nyata, siswa lebih percaya diri dalam mengambil keputusan setelah berpartisipasi dalam *game* edukatif tags.

5.2 Implikasi

1. Penggunaan *game* edukatif tags di kelas eksperimen dapat dilihat sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan dapat dijadikan model untuk mata pelajaran lain. Selain kemampuan pengambilan keputusan, *game* edukatif juga

dapat membantu mengembangkan *soft skills* lain seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan. Hal ini penting untuk perkembangan siswa

2. Kelas kontrol menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi Pendidikan Pancasila, ini menunjukkan bahwa metode konvensional PPT masih dapat menyampaikan materi dengan efektif. Hasil analisis dapat digunakan oleh pembuat kebijakan pendidikan untuk menentukan apakah perlu adanya perubahan atau inovasi dalam kurikulum dan metode pengajaran
3. Peningkatan yang lebih besar di kelas eksperimen dapat menunjukkan bahwa *game* edukatif tags meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil ini dapat digunakan untuk menginformasikan pengembangan kurikulum, menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan metode inovatif seperti *game* edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam hal pengambilan keputusan.
4. Respon yang menunjukkan bahwa siswa menikmati pembelajaran melalui *game* edukatif tags dapat mengindikasikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendorong siswa untuk terus belajar. *Game* edukatif melibatkan aspek kolaboratif, di mana siswa harus bekerja sama untuk mencapai tujuan

5.3 Rekomendasi

1. Bagi Sekolah

Melakukan analisis dalam menerapkan *game* edukatif tags dalam pembelajaran. Sehingga tidak hanya diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila saja, sehingga nantinya pembelajaran dapat berjalan mencapai hasil yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Guru harus terus mengembangkan keterampilan teknologi mereka untuk tetap *up-to-date* dengan perkembangan terbaru dalam alat dan sumber daya pendidikan digital. Guru di sarankan untuk secara rutin menggunakan *game* edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk memaksimalkan keterlibatan siswa

3. Bagi Program Studi Pendidikan Pancasila

Kembangkan modul-modul pembelajaran yang interaktif dan berbasis *game* untuk mengajarkan konsep-konsep kunci dalam Pendidikan Pancasila. Sertakan berbagai *game* edukatif yang sesuai dengan berbagai topik dalam kurikulum. Serta Investasikan dalam peningkatan fasilitas dan infrastruktur teknologi di kampus. Pastikan bahwa ruang kelas dilengkapi dengan perangkat yang mendukung penggunaan *game* edukatif

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Lakukan penelitian lebih lanjut yang berfokus pada analisis biaya-manfaat untuk menilai investasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *game* edukatif tags dibandingkan dengan hasil yang dicapai.