

## **BAB VI**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI dan REKOMENDASI**

#### **6.1 Simpulan**

Penafsiran data dan analisis penelitian tentang pengembangan model pembelajaran proyek konten video untuk meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan telah menghasilkan simpulan atau garis besar baik secara umum maupun khusus. Simpulan umum dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran proyek konten video yang telah dikembangkan dapat meningkatkan dimensi kecerdasan kewarganegaraan mahasiswa. Sementara simpulan secara khusus terdiri dari:

1. Gambaran awal proses pembelajaran PKn di Pendidikan Tinggi secara umum menunjukkan bahwa minimnya penggunaan model pembelajaran proyek, para dosen PKn dominan menggunakan model berbasis masalah. Bahkan model proyek konten video sangat jarang di pilih untuk digunakan dalam pembelajaran PKn, padahal dengan memanfaatkan sarana digital akan menjadi wadah yang potensial untuk peningkatan hasil belajar mahasiswa, mengingat mahasiswa generasi sekarang adalah generasi digital. Bila dilihat dari Tingkat literasi digital, para mahasiswa di generasi ini sudah cukup memiliki literasi digital yang baik. Namun kekurang mereka adalah tidak aktif memproduksi dan mendistribusikan informasi, kemampuan mereka baru mahir pada tarap memperoleh informasi saja. Hal ini karena proses pembelajarannya yang tidak memanfaatkan peluang tersebut. Dampaknya pada ranah kompetensi kecerdasan kewarganegaraan adalah mahasiswa kurang kreatif mengolah informasi, kurang berpartisipasi sosial, dan kurangnya kemampuan mengelola emosi dalam situasi yang menantang.
2. Hasil pengembangan model pembelajaran proyek konten video yang telah divalidasi oleh pakar terdiri dari: *pertama* pedoman penyusunan standar pengembangan model pembelajaran yang berisi prosedur penerapan model pembelajaran proyek konten video. *Kedua* modul ajar yang berisi RPS, materi ajar, dan lembar kerja proyek. Penyusunan hasil pengembangan ini mengikuti prosedur langkah-langkah pengembangan model dari Gall, Borg, dan Gall, dari mulai (1) penelusuran potensi

dan masalah dalam konteks PKn di Pendidikan Tinggi, menghasilkan asumsi bahwa harus ada inovasi model pembelajaran yang mengakomodasi pemanfaatan digital dan mampu memaksimalkan kompetensi kecerdasan kewarganegaraan. (2) Pengumpulan informasi dan studi literatur. (3) Penyusunan desain produk yang menghasilkan buku pedoman standar pengembangan model pembelajaran proyek konten video. (4) validasi desain bersama tim promotor. (5) Perbaikan desain. (6) Uji coba produk secara terbatas yang dilakukan pada sampel kecil dengan perlakuan menggunakan model proyek konten video, hasilnya adalah desain model telah memberikan dampak pada peningkatan kecerdasan kewarganegaraan mahasiswa, namun memerlukan perbaikan konten model pembelajaran. (7) Revisi produk untuk menyempurnakan kekurangan yang ditemukan pada hasil uji coba terbatas, revisi juga memperhatikan masukan para pakar, ahli, dan praktis saat FGD bersama. (8) Uji coba luas terhadap sampel sebenarnya dengan memberikan perlakuan model pembelajaran proyek konten video yang telah disempurnakan. (9) Revisi produk untuk memastikan model proyek konten video siap digunakan oleh masyarakat umum. (10) Pembuatan produk model pembelajaran.

3. Hasil analisis data dilihat dari uji *n*-gain, uji regresi linier, dan uji hipotesis, menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran proyek konten video efektif secara signifikan untuk meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan mahasiswa, baik dalam segi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan moral. Berdasarkan uji *n*-gain diperoleh rata-rata peningkatan kecerdasan kewarganegaraan kelompok eksperimen sebesar 0,71 yang memiliki kriteria Tinggi, sedangkan rata-rata peningkatan pada kelompok kontrol sebesar -0,04. yang memiliki kriteria rendah. Berdasarkan uji regresi linier untuk mencari efektivitas pengaruh variabel independen (model pembelajaran) terhadap variabel dependen (kecerdasan kewarganegaraan) memperoleh hasil uji *f* dengan signifikansi 0,000. Angka ini lebih kecil dari  $\alpha$  0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang tinggi dari penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan kecerdasan kewarganegaraan. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai *Z*-hitung sebesar -8,186. Nilai ini berada diluar nilai *Z*-tabel (-1,960 dan 1,960). Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu dapat

disimpulkan bahwa mahasiswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan Kecerdasan Kewarganegaraan yang signifikan setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran proyek konten video. Artinya model pembelajaran proyek konten video terbukti dan teruji efektif untuk meningkatkan Kecerdasan Kewarganegaraan mahasiswa.

## 6.2 Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki dampak atau implikasi dan bermanfaat secara langsung bagi dunia pendidikan. Implikasi diharapkan dapat berdampak pada beberapa aspek, yaitu:

1. Pada perkembangan keilmuan dan teoritis, penelitian ini memberikan sumbangan berupa teori baru mengenai model pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, pengembangan kecerdasan kewarganegaraan dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan, dan pembelajaran proyek konten video yang dapat meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan.
2. Pada tataran kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan secara empiris bagi pemangku kebijakan dalam mengembangkan kebijakan formal untuk bidang pendidikan, belajar dan pembelajaran, semata-mata untuk meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan nasional.
3. Pada segi aksi sosial, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gebrakan untuk memberikan pencerahan tentang inovasi dan pengembangan pendidikan, melalui hasil penelitian yang mendukung dan memberikan aksi perubahan dalam proses pembelajaran dan kebijakan pemerintah yang berkaitan dengan pendidikan.

## 6.3 Rekomendasi

Saran atau rekomendasi pada bagian ini ditunjukkan untuk peningkatan proses pembelajaran PKn di pendidikan tinggi serta perbaikan penelitian di masa mendatang. Rekomendasi berisikan anjuran-anjuran mengenai pengembangan lebih lanjut model pembelajaran proyek konten video untuk meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan.

Rekomendasi ini ditujukan kepada beberapa pihak. Adapun Rekomendasi tersebut diantaranya ialah:

### **6.3.1 Untuk Pengambil Keputusan**

Untuk pengambil Keputusan dan pemangku kebijakan di tingkat institusi atau kampus diharapkan dapat merekomendasikan sekaligus memfasilitasi seluruh dosen untuk memilih menggunakan model pembelajaran proyek, terutama proyek konten video melihat efektifnya model ini terhadap peningkatan hasil belajar. Memberikan fasilitas yang di maksud adalah mulai dari memberikan pelatihan pengembangan model pembelajaran proyek, pelatihan penyusunan RPS bagi para dosen, memfasilitasi sarana ketersediaan koneksi internet yang baik untuk mempermudah proses pembelajaran, dan memberikan kemudahan perijinan sebagai bentuk dukungan kepada dosen dan mahasiswa apa bila proses pembelajaran model proyek ini memerlukan perijinan dari pihak kampus.

### **6.3.2 Untuk Pengguna**

#### **1. Dosen**

Setelah selesainya penelitian ini, diharapkan para dosen seluruh mata kuliah dapat memanfaatkan dan menggunakan model pembelajaran proyek konten video, terutama dosen pengampu mata kuliah PKn. Meskipun semua model pembelajaran itu memiliki kekurangan dan kelebihan, namun perlu kiranya dosen menggunakan model pembelajaran yang variatif dan inovatis sesuai kodrat zamannya. Zaman kini adalah era digital dan media sosial, sehingga dosen harus memanfaatkan peluang tersebut dan memfasilitasi mahasiswa agar memiliki literasi digital yang baik dan sesuai dengan kompetensi kecerdasan kewarganegaraan.

#### **2. Mahasiswa**

Untuk para mahasiswa generasi *digital native* yang hidup ditengah kemudahan teknologi digital diharapkan memiliki kemampuan tidak hanya dalam memperoleh informasi saja, tetapi juga harus memiliki kecakapan membuat dan menyebarkan informasi yang didasarkan pada etika dan budaya digital. Dengan memiliki literasi digital yang baik mahasiswa dapat mengembangkan kompetensi kecerdasan kewarganegaraan yang baik pula mulai dari kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan moral. Untuk

memperoleh kompetensi tersebut harus dibiasakan dengan cara mengikuti pembelajaran yang mandiri, kritis, dan kreatif, yaitu dengan mengikuti proses pembelajaran dengan model proyek konten video.

### **6.3.3 Untuk Peneliti selanjutnya**

Untuk meningkatkan hasil penelitian yang lebih berkualitas, peneliti di masa yang akan datang diharapkan melakukan uji coba produk dengan populasi penelitian yang lebih luas. Agar produk model pembelajaran yang dikembangkan betul-betul teruji di berbagai kalangan. Selain itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti di masa mendatang diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran lainnya yang lebih *power full* sesuai kodrat zaman, agar capaian pembelajaran dapat optimal dan efektif.