

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Model PBL Berbantuan Permainan Monopoli memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini telah dibuktikan pada uji beda rata-rata dimana hasil beda rata-rata dari data *pretest* dan *posttest* yaitu $\text{sig. } 0,000 < 0,05$. Maka, terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa. Kemudian hasil dari *N-Gain* yaitu sebesar 0,59. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil *posttest* dibanding hasil *pretest* setelah diberikannya *treatment* pembelajaran PBL berbantuan permainan monopoli pada kelas eksperimen.
2. Pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran konvensional memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini telah dibuktikan pada uji beda rata-rata dimana hasil beda rata-rata dari data *pretest* dan *posttest* yaitu $\text{sig. } 0,000 < 0,05$. Maka, terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa. Kemudian hasil dari *N-Gain* yaitu sebesar 0,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil *posttest* dibanding hasil *pretest* setelah diberikannya *treatment* pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
3. Ditemukan adanya perbedaan pengaruh antara model PBL berbantuan permainan monopoli dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* yang didapat di kelas eksperimen yaitu 0,59 dan pada kelas kontrol yaitu 0,3. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen 0,29 lebih besar daripada di kelas kontrol. Jadi, Model PBL berbantuan permainan monopoli memberikan pengaruh lebih besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, agar dapat dimanfaatkan secara optimal ada beberapa saran yang diberikan untuk berbagai pihak yang termasuk dalam dunia pendidikan, yaitu:

1. Bagi Siswa perlu di dorong agar dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, terutama saat pemecahan masalah siswa harus berdiskusi, bekerja sama dengan teman dan berpikir kritis untuk dapat mencapai keberhasilan dalam pembelajaran berbasis masalah.
2. Bagi Guru dalam pelaksanaan pembelajaran dapat mengimplementasikan model PBL berbantuan permainan monopoli sebagai salah satu alternatif yang inovatif dalam pembelajaran IPS. Model ini terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan kegiatan pemecahan masalah. Agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan mencapai tujuan pembelajan guru disarankan mempersiapkan rancangan pembelajaran dan media permainan secara matang.
3. Bagi Sekolah yang memegang kebijakan pendidikan, dapat mendukung pelaksanaan model PBL berbantuan permainan monopoli dengan menyediakan fasilitas yang memadai baik itu pelatihan guru dengan waktu yang fleksibel untuk penerapannya, dan juga sekolah dapat menyediakan sarana prasarana agar bisa mengembangkan media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan karakteri siswa.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menguji permainan edukatif lainnya sebagai media bantu dalam pembelajaran berbasis masalah, serta memperluas objek penelitian ke jenjang dan mata pelajaran yang berbeda.