

BAB VI

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini peneliti membangun sebuah kesimpulan bahwa board game kewarganegaraan digital dapat membangun sikap demokratis. Adapula kesimpulan ini memberi implikasi bagi penelitian sebelumnya dan praktik pendidikan kewarganegaraan serta merekomendasi bagi seluruh pihak-pihak yang berkaitan dengan pengembangan board game kewarganegaraan ini.

6.1 Simpulan

6.1.1 Simpulan Umum

Pengembangan board game kewarganegaraan digital telah menghasilkan kesimpulan bahwa media permainan yang mengintegrasikan nilai-nilai kewarganegaraan dapat membantu membentuk sikap demokratis peserta didik. Gambaran awal sikap demokratis peserta didik yang semula digambarkan masih berpusat pada aspek kognitif dan afektik dan belum maksimal pada aspek konasi telah menunjukkan adanya perubahan meningkat ketika peneliti mengembangkan media board game kewarganegaraan digital. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa board game kewarganegaraan digital cukup efektif untuk membangun sikap demokrasi karena permainan dalam board game kewarganegaraan digital memiliki ruang eksperimen untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi masyarakat demokratis. Board game kewarganegaraan digital dapat menjadi laboratorium demokrasi bagi peserta didik dalam proses pengambilan dan mempertimbangkan keputusan untuk menjadi tindakan. Meskipun masih terbatas dalam konteks kelas, sikap demokratis yang ditunjukkan pada lima komponen sebelum dan sesudah digunakannya board game kewarganegaraan digital menunjukkan perubahan yang signifikan. Sikap demokratis yang dibangun melalui board game kewarganegaraan digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada pendidikan kewarganegaraan untuk membiasakan peserta didik dalam proses berdemokrasi.

6.1.2 Simpulan Khusus

Terdapat beberapa simpulan khusus pada penelitian ini di antaranya adalah:

1. Gambaran awal sikap demokratis peserta didik menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dan afektif lebih baik dari konasi. Sikap demokratis siswa sebelum adanya pengembangan board game kewarganegaraan digital masih berada dalam tingkatan kognitif maupun respon emosional dan lemah untuk aspek konasi. Hal ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya kesempatan berpartisipasi peserta didik selama ini dalam lingkungan baik di keluarga, sekolah dan di masyarakat. Meskipun hasil penelitian menemukan bahwa media pembelajaran yang dibangun telah memuat kapasitasnya dalam proses pembelajaran kewarganegaraan tetapi berdasarkan kajian teoritis dapat dikatakan bahwa kapasitas media pembelajaran tidak bergantung pada medianya saja tetapi bagaimana strategi mengomunikasikannya kepada peserta didik. Selama ini pola komunikasi guru dan peserta didik melalui media pembelajaran PPKn masih terbatas untuk mensosialisasikan kesadaran publik, isu-isu kewarganegaraan dan memotivasi belajar kewarganegaraan. Media pembelajaran belum dianggap berfungsi untuk mengakomodasi perubahan perilaku sebagaimana yang juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Seharusnya media pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan yang menghasilkan sikap sangat dipengaruhi oleh kemampuan literasi guru dan peserta didik. Kemampuan literasi tersebut meliputi literasi media, literasi politik maupun kewarganegaraan.
2. Pengembangan board game kewarganegaraan digital untuk membangun sikap demokratis tidak terlepas dari fungsi masing-masing fitur pembentuknya, mulai dari konten kewarganegaraan, praktik demokrasi yang diintegrasikan dalam board game, prinsip-prinsip permainan dan struktur dari board game itu sendiri. Board game kewarganegaraan digital dapat menjadi laboratorium demokrasi karena terdapat ruang praktik berlangsungnya

kehidupan sosial. Board game dapat menjadi sarana penyelidikan bagi peserta didik untuk memecahkan masalah masyarakat berdasarkan pertimbangan moral dan etika berdemokrasi. Pengembangan desain board game dengan melibatkan pendekatan agonistik, pembelajaran berbasis masalah, digitalisasi media dan konten-konten kewarganegaraan yang melibatkan emosi kewarganegaraan menjadi sangat penting untuk menyusun kerangka kerja desain media sebagai media pembelajaran.

3. Pengembang board game kewarganegaraan digital menunjukkan pengaruh yang signifikan untuk membangun sikap demokratis. Peningkatan pada setiap aspek sikap demokratis baik kesadaran politik, kesadaran berpolitik, penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu, kebebasan yang bertanggung jawab, inisiatif diri dan toleransi membuktikan bahwa board game kewarganegaraan digital dapat membangun sikap demokratis peserta didik. Pengaruh ini menunjukkan dampak board game kewarganegaraan digital tidak sekedar bertujuan untuk meningkatkan informasi kewarganegaraan dan kesadaran terhadap isu-isu kewarganegaraan tetapi dapat mengubahnya menjadi perilaku atau tindakan kewarganegaraan yang demokratis meskipun masih terbatas dalam konteks kelas.

6.2 Implikasi Penelitian

6.2.1 Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian maka implikasi teoritis di antaranya adalah:

6. Menguatkan bahwa media pembelajaran seperti board game tidak hanya dapat membangun pengetahuan dan afektif, tetapi dapat membentuk sikap.
7. Board game kewarganegaraan digital yang mengintegrasikan nilai dan konten kewarganegaraan dapat digunakan untuk membangun sikap demokratis
8. Sikap demokratis seperti kesadaran politik, penghormatan terhadap hak dan kewajiban individu, kebebasan bertanggung jawab, inisiatif diri dan toleransi dapat dibangun melalui board game kewarganegaraan digital.

9. Integrasi nilai-nilai kewarganegaraan pada struktur board game menghasilkan desain dan konsep karakteristik board game kewarganegaraan digital
10. Board game kewarganegaraan digital membuka ruang dialog yang masih terbatas dimanfaatkan dalam proses penguatan nilai-nilai demokrasi

6.2.2 Implikasi Praktis

1. Board game kewarganegaraan dapat menjadi media alternatif dalam pengembangan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang demokratis.
2. Board game kewarganegaraan digital membantu guru menciptakan suasana belajar yang tidak hanya memotivasi siswa untuk terlibat namun mendorong kepekaan mereka untuk berpartisipasi dan terlibat dalam isu-isu publik.
3. Board game kewarganegaraan digital sangat membantu peserta didik untuk belajar kritis, kolaboratif, komunikasi dan kolaboratif melalui pengalaman bermain board game kewarganegaraan digital
4. Board game kewarganegaraan digital menjadi bagian dari praktik demokratis kelas yang mendukung budaya berdemokrasi di sekolah

6.3 Rekomendasi

1. Bagi peserta didik, *board game kewarganegaraan digital* sebagai media pendidikan demokrasi akan memberikan pengalaman nyata dalam mengenal isu-isu demokrasi secara kontekstual dan meningkatkan kesadaran berdemokrasi.
2. Bagi pendidik, *board game kewarganegaraan digital* dapat menjadi alternatif media pembelajaran sebagai strategi dalam membangun dan mengembangkan kesadaran peserta didik dalam berdemokrasi di kelas.
3. Bagi sekolah, media *board game kewarganegaraan digital* dapat menjadi media peningkatan kesadaran berdemokrasi bagi peserta didik sehingga tidak hanya terlibat dalam program sekolah tetapi sadar sebagai warga sekolah dengan pengalaman langsung.
4. Bagi orang tua, media *board game kewarganegaraan digital* dapat menjadi komunikasi antara anak dan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi sejak dini sebagai lingkungan belajar yang pertama bagi anak.

5. Bagi masyarakat, *board game kewarganegaraan digital* dapat digunakan sebagai media pendidikan dan pelatihan serta sosialisasi program dan kebijakan yang berkaitan dengan upaya penanaman kesadaran berdemokrasi.
6. Bagi pengamat kebijakan, *board game kewarganegaraan digital* dapat digunakan sebagai sosialisasi nilai-nilai demokrasi dan pelatihan program kebijakan yang menguatkan kesadaran terhadap kebijakan publik demi kepentingan bersama.
7. Bagi pengguna, *board game kewarganegaraan digital* dapat dimanfaatkan untuk membangun sikap demokratis dalam memperkuat nilai-nilai demokrasi.
8. Bagi peneliti selanjutnya, *board game kewarganegaraan digital* dapat dikembangkan dengan menjawab keterbatasan peneliti karena melihat dampaknya bagi peserta didik secara khusus.

6.4 Dalil-Dalil

Berdasarkan simpulan, implikasi dan rekomendasi, penelitian ini memiliki kontribusi yang menghasilkan dalil-dalil sebagai berikut.

- 1) Demokrasi tidak cukup hanya dengan partisipasi dan keterlibatan, namun diperlukan sikap demokratis.
- 2) Desain Board game kewarganegaraan digital harus memperhatikan aspek pengalaman kewarganegaraan, tujuan, konten dan informasi, fiksi dan narasi, mekanik permainan, estetika dan grafis, emosi, digitalisasi, sumber daya, konflik, hasil dan proses.
- 3) Board game kewarganegaraan digital dapat menjadi laboratorium demokrasi yang menuntun peserta didik melakukan penyelidikan baik dari proses mengidentifikasi masalah, menganalisis, mendiskusikannya dan memutuskan pilihan terbaik untuk memecahkannya.
- 4) Sikap demokratis peserta didik masih terbatas dalam upaya untuk bertindak dibandingkan dengan pengetahuan ataupun emosionalnya terhadap demokrasi.

- 5) Board game kewarganegaraan digital berpengaruh positif terhadap sikap demokratis peserta didik