

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini akan disajikan beberapa kesimpulan akhir yang dapat diambil serta implikasi juga rekomendasi yang didasari atas hasil olah data serta pembahasan yang telah dilakukan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan antara penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS dengan keterampilan kreativitas peserta didik di SMPN 5 Bandung, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS kelas VII B dan VII C di SMP Negeri 5 Bandung berdasarkan jumlah persentase sebagian besar berada pada kategori kuat. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik yang sebagian besar mampu merespon materi pembelajaran dengan antusias, menunjukkan pemahaman yang baik, serta aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tantangan atau aktivitas berbasis permainan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Keterampilan kreativitas peserta didik kelas VII B dan VII C di SMP Negeri 5 Bandung berdasarkan jumlah persentase sebagian besar berada pada kategori kuat. Hal ini dapat dilihat melalui ide-ide inovatif peserta didik pada mata pelajaran IPS yang menunjukkan sebagian besar telah mampu mengembangkan gagasan secara orisinal dan menyelesaikan tugas dengan pendekatan yang kreatif.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tingkat penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS dengan keterampilan kreativitas peserta didik di SMP Negeri 5 Bandung dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.800 menunjukkan hubungan berkategori sangat kuat. Dengan hubungan yang searah dilihat dari positifnya nilai r maka hal tersebut membuktikan

semakin tinggi tingkat penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS maka akan berdampak semakin tinggi pula tingkat keterampilan kreativitas peserta didik di SMP Negeri 5 Bandung.

4. Penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik. Korelasi keterampilan kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS sebesar 0,64% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa implikasi yang perlu dicermati sebagai berikut:

1. Dengan ditemukannya tingkat penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS yang sangat kuat berhubungan dengan keterampilan kreativitas peserta didik dapat memberi petunjuk bagi pendidik dan peserta didik agar kemudian dapat bekerja sama dalam meningkatkan kelas yang lebih menarik atau tidak membosankan untuk mendukung keterampilan kreativitas peserta didik dalam hal digital. Selain itu, pendidik harus menaruh perhatian lebih besar pada indikator yang rendah yaitu media gamifikasi dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah berdiskusi dan bertukar pendapat tentang materi IPS dengan teman sekelas.
2. Dengan ditemukannya tingkat keterampilan kreativitas yang tinggi, maka dapat memberikan petunjuk bagi pendidik dan peserta didik untuk lebih memperhatikan berbagai faktor yang dapat menunjang peserta didik untuk memperoleh ide-ide menarik dalam sebuah pembelajaran di kelas.
3. Adanya hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS dengan keterampilan kreativitas peserta didik di SMP Negeri 5 Bandung, maka dapat

memberikan petunjuk bahwa salah satu faktor yang dapat memberi kontribusi penting terhadap keterampilan kreativitas peserta didik yakni penggunaan media gamifikasi yang baik dalam pembelajaran terutama di era digital seperti saat ini. Maka dari itu penggunaan teknologi digital harus diarahkan kepada keperluan belajar, dalam hal ini diperlukan kerjasama khususnya tenaga pendidik serta orang tua untuk dapat memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peserta didik dalam melakukan pencarian, memahami serta menganalisis informasi dan ide-ide kreatif yang diperoleh dari pembelajaran berbasis game seperti media gamifikasi ini, sehingga peserta didik mampu menggunakan dan mengasah lebih dalam lagi keterampilan kreativitas mereka.

4. Adanya pengaruh hubungan antara penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS dengan keterampilan kreativitas di SMPN 5 Bandung, maka dapat memberikan petunjuk bahwa masih banyak faktor lain yang dapat mendukung peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik. Sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan yang meneliti variabel-variabel lain yang berkaitan dengan peningkatan terhadap penggunaan media gamifikasi maupun keterampilan kreativitas peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan perolehan hasil penelitian, simpulan dan implikasi yang diuraikan di atas, maka peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik SMP Negeri 5 Bandung, hendaknya media gamifikasi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik atau positif oleh peserta didik sebagai pelopor kemajuan bangsa dengan cara mengontrol penggunaan media digital dan bertanggung jawab atas informasi yang diaksesnya. Dengan memperluas pengetahuan tentang media digital terutama dalam pembelajaran

akan mendukung tingkat keterampilan kreativitas yang dimiliki, pemanfaatan ide-ide kreatif yang muncul saat pembelajaran menggunakan media gamifikasi merujuk pada kepentingan dalam sebuah proses pembelajaran.

2. Bagi pendidik, sebaiknya seorang pendidik perlu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kreativitasnya dalam proses pembelajaran dengan lebih memperbanyak aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan media digital agar dapat mengasah lebih baik lagi keterampilan kreativitas peserta didik. Hal ini dibutuhkan agar kegiatan penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran IPS dapat berjalan lebih efektif dan lebih baik untuk kognitif maupun psikomotor peserta didik. Selain itu, pendidik juga diharapkan mampu mengarahkan peserta didik untuk dapat lebih mudah memberikan pendapat dan mengasah ide-ide menarik ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media gamifikasi.
3. Bagi SMP Negeri 5 Bandung, hendaknya pihak sekolah perlu memikirkan upaya yang mampu untuk meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik khususnya untuk mengasah lebih dalam lagi tingkat kreativitas secara optimal. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan yakni terkait pemahaman peserta didik pada karakteristik media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran demi tercapainya tingkat keterampilan kreativitas yang tinggi bagi peserta didik.
4. Bagi peneliti selanjutnya. Diharapkan penelitian yang dilakukan berikutnya dapat dikembangkan dengan meneliti variabel yang berbeda atau mengkombinasikan variabel yang terdapat dalam penelitian ini dengan variabel lain, sehingga dapat menemukan temuan-temuan baru untuk meningkatkan penggunaan media gamifikasi serta keterampilan kreativitas peserta didik. Selain itu, juga perludilakukan metode tambahan seperti wawancara terhadap

sampel penelitian guna meyakinkan temuan serta hasil yang didapat dianggap valid dan mampu dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya.