

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dan rekomendasi yang diperoleh dari analisis hasil penelitian dan pembahasan. Kesimpulan didasarkan pada rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Selain itu, rekomendasi menguraikan saran-saran untuk tindakan di masa depan yang diusulkan oleh peneliti berdasarkan penelitian yang dilakukan. Kesimpulan dan rekomendasi akan dibahas pada bagian selanjutnya.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data kemampuan berpikir sejarah dan berpikir kreatif hasil pengujian hipotesis pembahasan dan temuan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan berpikir historis peserta didik. Maka H_{01} ditolak, hal ini dibuktikan dengan hasil uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai Sig.(2- tailed) sebesar $0.004 < 0.05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (*gamification*). Namun untuk kemampuan berpikir kreatif tidak menunjukkan hasil yang berbeda nyata antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (*gamification*) (sig. (2-tailed) sebesar $0,143 > 0,05$). Kemampuan berpikir historis pada kelas eksperimen didapatkan skor *pretest* sebesar 71,6 dan skor *posttest* sebesar 80,1 dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *gamification* dapat meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik kelas X SMA Bintang Mulia Bandung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_{01} dalam penelitian ini ditolak, karena terdapat pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan berpikir historis peserta didik.
2. Tidak terdapat pengaruh besar model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil uji *independent*

sample t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) pada skor N-Gain antara kemampuan berpikir historis dan kemampuan berpikir kreatif sebesar $0,091 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_2 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan besar pengaruh pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan historis. Diketahui bahwa rata rata N Gain kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen adalah 8,6% (termasuk dalam kategori rendah). Selain itu juga rata rata N Gain kemampuan berpikir historis pada kelas eksperimen adalah 28% (termasuk dalam kategori rendah). Berdasarkan rata rata N Gain tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *gamification* dianggap memberikan besar pengaruh yang masih tergolong rendah terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan berpikir historis peserta didik kelas X SMA Bintang Mulia Bandung. Dengan begitu Hipotesis kedua ini ditolak, karena tidak terdapat perbedaan besar pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan historis peserta didik karena keduanya tergolong memiliki pengaruh yang sama-sama rendah.

3. Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir historis maupun kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_{03} diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (*gamification*) dengan nilai *posttest* kelas kontrol (konvensional). Rentang nilai *posttest* kelas kontrol untuk kemampuan berpikir historis antara 66-91, cenderung sama dengan rentang nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu antara 53-97. Begitu juga dengan kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol memiliki rentang nilai *posttest* antara 50-88, cenderung sama dengan rentang nilai *posttest* kelas eksperimen antara 38-88. Hal tersebut menyebabkan kemampuan berpikir historis dan kreatif peserta didik tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

6.2 Implikasi dan Rekomendasi

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dapat digunakan oleh berbagai pihak sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Implikasi-implikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah menggunakan bahan ajar *gamification* dapat difasilitasi di sekolah dengan memberikan sarana dan prasarana bagi guru untuk mengembangkan model belajar sejarah yang melekat di keseharian peserta didik, dan pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan berfungsi sebagai stimulus pembelajaran. Instrumen rubrik penilaian kemampuan berpikir sejarah dan berpikir kreatif yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk merancang kegiatan pembelajaran di setiap materi pelajaran sejarah. Penanaman kemampuan berpikir sejarah dan berpikir kreatif sangat penting bagi peserta didik, karena kompetensi ini sangat penting dalam pemecahan masalah dan menjawab tantangan global kontemporer. Keterampilan-keterampilan ini selaras dengan tujuan pembelajaran sejarah yang digambarkan dalam kurikulum merdeka.
2. Adanya pengembangan bahan ajar *gamification* dengan materi Hindu Buddha memberikan kesempatan kepada peserta didik maupun guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mandiri karena terdapat fitur yang bisa diakses siapa saja dan kapan saja bisa dimainkan. Pelaksanaan pembelajaran di kelas atau ruang virtual dapat dilakukan guru dengan mengemasnya pada model pembelajaran sesuai tema yang akan di bahas.
3. Pengembangan bahan ajar *gamification* teman Hindu Buddha memiliki kontribusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis dan kreatif peserta didik. Pada bahan ajar ini memuat pertanyaan dan pembahasan yang mengasah kedua keterampilan tersebut dan keterampilan ini terbentuk berdasarkan pengalaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan bahan ajarnya.
4. Menjadi sebuah acuan bagi pihak tertentu untuk perlu meningkatkan keterampilan berpikir historis dan berpikir kreatif pada peserta didik

gunanya menciptakan generasi yang unggul di abad 21. Penelitian ini dapat digunakan sebagai studi pendahuluan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji keterampilan berpikir historis dan berpikir kreatif yang dikemas dalam bentuk lainnya untuk kemajuan pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian implikasi diatas, peneliti memberi rekomendasi pada pihak terkait agar penelitian ini dapat menjadi sebuah acuan untuk melaksanakan pembelajaran sejarah di sekolah, terutama pada jenjang pendidikan sekolah menengah Atas (SMA) dalam meningkatkan kualitasnya. Adapun rekomendasi yang diajukan oleh peneliti ialah sebagai berikut:

1. Bagi Guru Sejarah

- a. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir sejarah dan berpikir kreatif guru dapat mengemas pembelajaran sejarah berbasis teknologi dengan mengemas pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan yang menghasilkan sebuah kegembiraan di proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir sejarah dan berpikir kreatif. Hal ini dapat menciptakan daya tarik belajar peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya dan untuk mengatasi permasalahan di kehidupannya.
- b. Guru dapat mengembangkan materi pelajaran (bahan ajar) dengan mengemas tema pembelajaran yang lain dengan permainan yang menyenangkan. Hal ini untuk memfasilitasi peserta didik terhubung dengan emosi yang lebih dekat dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga meningkatkan pengalaman belajar.
- c. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis dan berpikir kreatif guru dapat mempersiapkan pembelajaran secara berkelompok dengan tim dalam bersaing melalui permainan dengan konteks mereka masih belajar sejarah, sehingga peserta didik dapat secara berkolaboratif dalam memecahkan sebuah permasalahan dalam pembuatan produk yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- d. Guru hendaknya lebih memperhatikan model pembelajaran hanyalah alat, tapi pelaksana model adalah guru tersebut, guru perlu dalam praktek magang mencoba magang di sekolah taman kanak-kanak supaya pembawaan lebih lentur dan ekspresif.

2. Bagi Pihak Sekolah

Adapun bagi pihak sekolah memuat beberapa point ialah sebagai berikut:

- 1). Sekolah dapat mengemas pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi; 2) dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memfasilitasi guru dalam pembelajaran sejarah dengan memberikan sarana dan prasarana pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran yang bisa dikemas beragam melalui permainan-permainan tradisional maupun internasional ke dalam kelas, sehingga mendukung peserta didik memahami pentingnya memahami peristiwa sejarah yang ada di lingkungannya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun bagi peneliti selanjutnya ada beberapa point ialah sebagai berikut:

- 1) dapat terus mengembangkan dan memperluas indikator berpikir historis dan berpikir kreatif melalui instrumen rubrik penilaian; 2) Kurangnya *Intervention Fidelity* (kesetiaan intervensi) adalah sejauh mana perlakuan yang dirancang benar-benar diterapkan sesuai rencana. Hipotesis yang rendah mungkin disebabkan oleh implementasi gamifikasi yang tidak optimal. Misalnya, elemen-elemen gamifikasi tidak digunakan secara konsisten, guru kurang menguasai platform, atau ada hambatan teknis yang mengurangi efektivitasnya. Akibatnya, perlakuan gamifikasi tidak memberikan dampak yang seharusnya, dan hasilnya menjadi setara atau bahkan lebih rendah dari kelas kontrol.; 3) Ketidakseimbangan pada Rancangan Pembelajaran (design pembelajaran di kelas kontrol kurang setara) mengindikasikan adanya ketidakseimbangan antara perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen (dengan gamifikasi) dan kelas kontrol (*google sites*). Ketidaksetaraan ini mungkin terjadi karena guru yang mengajar di kedua kelas memiliki pendekatan atau gaya mengajar yang berbeda, yang secara tidak langsung memengaruhi hasil. Desain yang ideal seharusnya mengisolasi variabel perlakuan (gamifikasi) secara murni, tanpa adanya faktor lain yang mengganggu; 4) peneliti selanjutnya dapat meneliti perbedaan ketertarikan antara penerapan gamifikasi di tingkat SMA dengan tingkat SMP. Tindakan ini dapat dipakai untuk mengukur tingkatan ketertarikan peserta didik dalam beberapa level;

- 2) Bahan ajar *gamification* dapat dirancang aplikasi yang dapat mencakup seluruh materi pelajaran sejarah ataupun pelajaran lain dalam rangka peningkatan keterampilan berpikir sejarah dan kreatif. Untuk dapat digunakan oleh guru lain secara luas, maka aplikasi *gamification* yang sudah dibuat sebaiknya diunggah pada aplikasi *play store* atau *istore*, sehingga dapat diunduh dan *diinstall* untuk dapat menggunakannya.