

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model *Personalized Learning* menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Platformer* untuk meningkatkan *Critical Thinking* siswa, didapatkan kesimpulan bahwa :

1. Perancangan pembelajaran model *Personalized Learning* menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Platformer* disusun dengan mengacu pada tahapan model *Personalized Learning*
2. Penerapan model *Personalized Learning* kedalam fungsionalitas media pembelajaran berbasis *Game Platformer* dapat disimpulkan menghasilkan media yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat berdasarkan hasil validasi media oleh ahli yang menunjukkan kategori “Sangat Baik”.
3. Implementasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Game Platformer* berbasis *Personalized Learning* untuk meningkatkan *Critical Thinking* siswa telah disesuaikan dengan rancangan pembelajaran mulai dari tahapan *pretest, treatment* dengan model *Personalized Learning* menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Platformer* dan diakhiri dengan tahapan *posttest* serta pemberian angket penilaian model *Personalized Learning*.
4. Adanya peningkatan *Critical Thinking* siswa setelah menerapkan media pembelajaran *Game Platformer* berbasis model *Personalized Learning*. Peningkatan kemampuan *Critical Thinking* dilihat melalui nilai N-gain secara berurutan mulai dari dimensi *identify, define, enumerate, analyze, list* dan *self-correct* mengalami peningkatan dengan kriteria “Sedang”
5. Tanggapan siswa terhadap efektifitas pembelajaran model *Personalized Learning* agar dapat diwujudkan ke dalam fungsionalitas media

pembelajaran berbasis *Game Platformer* memperoleh hasil dengan kategori “Sangat Baik”

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, seperti diantaranya:

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan model *Personalized Learning* ini untuk meneliti bagaimana meningkatkan kemampuan lain seperti *problem solving*, *computational thinking*, maupun kemampuan yang lain.
2. Dalam menerapkan model *Personalized Learning* dengan media pembelajaran *Game Platformer* perlu untuk mempertimbangkan sarana dan prasarana untuk implementasi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, untuk penelitian berikutnya dapat menggunakan jenis *game* yang lain yang dapat lebih memfasilitasi untuk peningkatan *Critical Thinking*
4. Bagi guru dan peneliti perlu memperhatikan situasi dan kondisi seperti motivasi belajar siswa dan ketersediaan sarana prasarana pendukung untuk menerapkan model *Personalized Learning*
5. Pada penelitian ini, *gameplay* masih terbatas. Sehingga untuk penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi *gameplay* sehingga *game platformer* yang dikembangkan lebih menantang dan menarik.