

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan serta hasil analisis data yang telah dilakukan diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi permainan.
2. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah bervariasi.
3. Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas yang menggunakan metode simulasi permainan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi.
4. Terdapat pengaruh pengetahuan awal siswa terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis.
5. Terdapat interaksi antara metode pembelajaran simulasi permainan dengan pengetahuan awal terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Simulasi permainan dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun masih terdapat kendala-kendala dalam mengimplementasikan metode ini seperti masalah perencanaan simulasi permainan, alokasi waktu hingga pemahaman

siswa mengenai metode simulasi permainan, Berdasarkan hal tersebut penulis menyarankan dalam menggunakan metode simulasi permainan ini perlu melakukan persiapan secara menyeluruh sebelum metode simulasi permainan diterapkan. Persiapan tersebut baik dalam hal materi, alat simulasi permainan maupun tahapan simulasi permainan. Sebelum pelaksanaan pembelajaran simulasi permainan, guru perlu memastikan semua siswa memperhatikan saat guru menyampaikan penjelasan mengenai konsep aktivitas simulasi permainan yang akan dilakukan dan memastikan semua siswa mengerti.

2. Metode simulasi lebih unggul dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyarankan penggunaan metode simulasi permainan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, namun penggunaan metode simulasi permainan ini perlu disesuaikan dengan materi pembelajaran agar dalam pelaksanaannya dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Guru hendaknya memilih metode pembelajaran dengan mempertimbangkan kesesuaian metode tersebut dengan materi yang akan disampaikan dan tujuan yang ingin dicapai
3. Meskipun metode simulasi permainan lebih baik dibandingkan metode ceramah bervariasi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, metode ceramah juga bisa dijadikan alternatif apabila dikombinasikan dengan metode lain. Namun masih terdapat permasalahan yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi. Berdasarkan hal tersebut penulis menyarankan agar dalam penggunaan metode ceramah bervariasi hendaknya guru lebih merangsang siswa dalam bertanya maupun aktif dalam kegiatan diskusi. Guru dapat memberikan penghargaan (*reward*) sebagai rangsangan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
4. Siswa perlu mengoptimalkan pengetahuannya pada setiap materi sehingga siswa lebih siap dalam menerima materi baru. Kesiapan siswa dalam

menerima materi baru ini akan membantu siswa dalam meningkatkan proses berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kritis.

5. Pengetahuan awal dan proses pembelajaran simulasi permainan saling melengkapi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hal tersebut penulis menyarankan agar sebelum dilakukan pembelajaran simulasi permainan guru sebelumnya melakukan apersepsi dengan optimal agar mampu mengingatkan siswa poin-poin penting mengenai materi sebelumnya sehingga pelaksanaan simulasi permainan dapat berjalan dengan baik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
6. Faktor yang mempengaruhi keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini hanya metode pembelajaran yaitu metode simulasi permainan. Selain itu dalam penelitian ini juga hanya mengungkapkan faktor intern pada siswa yang mempengaruhi pelaksanaan metode simulasi permainan adalah pengetahuan awal siswa tanpa memperhatikan faktor intern lain yang dapat mempengaruhi metode pembelajaran simulasi. Berdasarkan hal tersebut penulis menyarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan faktor lain yang mempengaruhi keterampilan berpikir kritis maupun metode simulasi permainan.