

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan dan Implikasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk mampu meningkatkan pemahaman konsep dengan gain yang dinormalisasikan 0,4 dengan kategori sedang serta model pembelajaran ini berhasil mengakomodasi kecerdasan majemuk dan berhasil dalam menanamkan karakter siswa.

Keterlaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuannya selama penelitian berlangsung sudah terlaksana dengan baik dan membuat antusias siswa semangat dalam belajar dengan *games* edukatif. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase keterlaksanaan pembelajaran dari pertemuan awal sampai akhir yaitu 95,5 %, 99,2 %, 96,8 % dan 99,1 %.

Kemudian hasil identifikasi kecerdasan majemuk siswa sebelum pembelajaran diperoleh kecerdasan majemuk paling sedikit dimiliki oleh siswa adalah kecerdasan majemuk musikal yaitu sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 10,81 % dan kecerdasan majemuk paling dominan yang dimiliki oleh siswa adalah kecerdasan majemuk naturalis sebanyak 15 orang siswa dengan persentase 40,54 %.

Sedangkan kecerdasan majemuk yang paling sering muncul selama pembelajaran adalah kecerdasan majemuk musikal dengan persentase 88 %. Dan kecerdasan majemuk yang paling sedikit muncul selama pembelajaran adalah kecerdasan majemuk verbal-linguistik dengan persentase 62 %.

Karakter paling besar yang tertanam pada siswa selama pembelajaran dalam empat pertemuan adalah karakter religius yaitu sebesar 85 %. Dan karakter paling sedikit yang tertanam pada siswa selama pembelajaran adalah karakter komunikatif yaitu sebesar 64,4 %.

Selain itu, melalui model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk, sebagian besar siswa (95 %) menyatakan respon positif senang dalam melaksanakan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan persentase jumlah responden yang paling besar terdapat pada pernyataan pertama.

Secara lebih rinci, setelah diterapkan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk, terdapat gain peningkatan pemahaman konsep pada materi Gerhana. Konsep pertama yang dipahami siswa adalah konsep gerhana yang dimiliki siswa dengan gain normalisasi $\langle g \rangle$ sebesar 0,26 dan interpretasi rendah. Sedangkan konsep kedua yang dipahami siswa adalah konsep gerhana matahari dengan gain normalisasi $\langle g \rangle$ sebesar 0,39 dan interpretasi sedang. Konsep terakhir yang dipahami siswa adalah konsep gerhana bulan dengan gain normalisasi $\langle g \rangle$ sebesar 0,47 dan interpretasi sedang.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai penerapan pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk, berikut ini akan dipaparkan rekomendasi terhadap penelitian yang sudah dilaksanakan antara lain :

1. Sebaiknya pada model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi, perbanyak aktivitas yang akan dirancang secara efektif. Sehingga peneliti dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin agar tidak tergesa-gesa dalam melakukan suatu aktivitas.
2. Dalam merancang aktivitas pada model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi sebaiknya harus disesuaikan dengan proporsi kecerdasan majemuk siswa secara merata, proporsi untuk masing-masing 8 kecerdasan majemuk tersebut sebanyak 12,5 % setiap kecerdasan majemuk. Sehingga siswa dapat memahami konsep yang disampaikan oleh guru dengan mudah.
3. Sebelum memulai implementasi model pembelajaran, alangkah lebih baik rancangan penilaian yang dilakukan mengenai kecerdasan majemuk dan karakter diamati oleh observer yang berbeda, misalnya dalam penelitian ada

observer yang khusus mengamati aktivitas kecerdasan majemuk serta observer khusus mengamati aktivitas karakter. Sehingga pada penilaian keterlaksanaan pembelajaran maupun aktivitas siswa hasilnya tidak jauh berbeda satu dengan yang lainnya.