

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada BAB ini menguraikan simpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian bagi guru, sekolah tempat penelitian dan penelitian selanjutnya.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan *board game* berframework PISA untuk menggali kemampuan literasi sains siswa SMA pada materi sistem pencernaan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan *board game* berframework PISA dan tidak berframework PISA divalidasi ahli materi, media dan asesmen dengan kategori cukup layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.
2. Penerapan *board game* dalam pembelajaran menggunakan model CTL.
3. Peningkatan kemampuan literasi sains siswa kelas Eksperimen 1 menunjukkan peningkatan dengan kategori *N-Gain average* (0,51), sedangkan pada kelas Eksperimen 2 mengalami penurunan dengan kategori *N-Gain decrease* (-0,55).
4. Respons siswa pada kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2 berada pada kategori sangat baik terhadap penerapan *board game* pada materi sistem pencernaan.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa setelah penerapan *board game* berframework PISA, terjadi peningkatan kemampuan literasi sains pada siswa.

B. Implikasi

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan *board game* terutama yang berframework PISA pada pembelajaran Biologi materi sistem pencernaan mampu menggali kemampuan literasi sains siswa. Semakin tinggi tahapan inkuiri akan semakin menurunkan keterlibatan guru, sehingga siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran. Potensi siswa yang berkembang selama kegiatan pembelajaran menggunakan *board game* berlangsung tidak hanya meningkatkan

kemampuan literasi sains, lebih dari itu, siswa diharapkan memperoleh pembelajaran bermakna untuk mengembangkan kemampuan intrapersonal

salah satunya bagaimana bersaing secara sehat yang dilatihkan melalui *board game*.

C. Rekomendasi

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini, dapat dirumuskan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi peneliti lain yang hendak mengambil tema penerapan *board game* dalam pembelajaran berupa inovasi penelitian terdahulu.
2. Pada tahap proses pembuatan *board game*, dibutuhkan pengembangan lebih baik lagi agar kategori validasi cukup tinggi agar dapat dijadikan produk yang dapat dipasarkan.
3. *Board game* dapat dibuat dengan framework lain untuk dapat mengembangkan kemampuan lain selain literasi sains.
4. Pada tahap penilaian terhadap siswa, lebih baik disertai dengan variasi asesmen agar dapat mengukur efektivitas penerapan *board game* dalam pembelajaran dari berbagai aspek yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.