

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Penyajian penelitian yang peneliti sajikan pada bab lima berisi mengenai simpulan kajian hasil analisis yang telah dilaksanakan dan diolah oleh peneliti mengenai pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21 (studi kasus program *smart digital class room*). Peneliti menyajikan berdasarkan temuan peneliti dilapangan yang telah peneliti olah menjadi sebuah karya ilmiah. Rekomendasi yang peneliti sampaikan pada penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman serta sumber rujukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian pembelajaran digital. Penyajian simpulan, implikasi dan keromendasi peneliti uraikan sebagai berikut:

#### 5.1. Simpulan

Peneliti menyajikan kesimpulan hasil analisis dan kajian mengenai “Pembelajaran Berbasis Digital dalam Membentuk Keterampilan Kewaragnegaraan (*civic skills*) Abad 21 (Studi Kasus Program *Smart Digital Class Room* di SMA Negeri 3 Bandung)”. Simpulan ini fokus uraiannya untuk menjawab setiap rumusan masalah penelitian, yaitu pertama, upaya sekolah dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21 peserta didik melalui program *smart digital class room*. Kedua, dampak pembelajaran berbasis digital dalam membentuk kompetensi dan keterampilan abad 21. Ketiga, dampak pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*). Adapun uraian dari simpulan penelitian yaitu :

- 1) Upaya sekolah dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21 peserta didik melalui program *smart digital class room*. Pertama mencakup perencanaan, dalam proses perencanaan terdapat beberapa komponen yang ikut serta dalam mewujudkan terlaksananya program *smart digital class room* yaitu pemerintah, para alumni SMA Negeri 3 Bandung, dan pihak sekolah yang mengajukan kepada pemerintah program *smart digital class room*. Kedua Proses pelaksanaan, dalam proses pelaksanaan program *smart digital class room* dalam

membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21 dilakukan dikelas dengan beberapa metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran digital dan kegiatan-kegiatan digital yang dilaksanakan di kelas *smart digital class room*. Dengan tercapainya kompetensi keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) dan keterampilan abad 21 maka tujuan sekolah dalam mengembangkan program *smart digital class room* untuk meningkatkan keterampilan digital sebagai tuntutan dari revolusi industri 4.0 dapat tercapai sesuai dengan visi misi SMA Negeri 3 Bandung yaitu sekolah yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dan membangun sumber daya manusia yang unggul dalam imtak dan iptek sesuai dengan dinamika globalisasi.

- 2) Pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan abad XXI dapat memberikan banyak dampak yang positif bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif dan kreatif merupakan faktor pendukung tercapainya pembentukan keterampilan abad XXI pada diri peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif dengan fasilitas teknologi yang memadai menjadikan peserta didik lebih aktif dibandingkan belajar dikelas biasa dengan metode belajar konvensional, seperti: 1) peserta didik dapat memecahkan masalah sebuah kasus yang telah diberikan oleh guru dengan baik dengan dukungan media yang ada, 2) peserta didik dapat menjelaskan dan memotivasi peserta didik lain dalam video conference, 3) peserta didik dapat bekerja sama tim, 4) peserta didik dapat menyalurkan kreativitas dan inovasinya saat pembelajaran.
- 3) Proses pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) di kelas *smart digital class room* memberikan dampak positif yang dihasilkan yaitu: 1) dengan adanya fasilitas lengkap pada kelas *smart digital class room* peserta didik dapat dengan mudah mengumpulkan informasi/sumber baik itu nasional maupun internasional, 2) banyaknya sumber yang didapat peserta didik dapat meningkatkan kemampuan literasi informasi dengan menganalisis sumber mana yang diperlukan atau layak digunakan, 3) peserta didik dapat ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mengikuti quiz yang guru berikan

melalui aplikasi quizizz serta berlomba untuk menjadi juara dalam quiz tersebut, 4) Melalui pembelajaran menggunakan blog peserta didik dapat belajar bertanggung jawab dengan mengumpulkan tepat waktu dalam meng-share tugas yang diberikan oleh guru.

## 5.2. Implikasi

Penelitian tentang pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad XXI ini memiliki beberapa implikasi. Hasil penelitian telah mengkonstruksi paradigma baru tentang pembelajaran digital dalam kaitannya dengan pembentukan keterampilan kewarganegaraan abad XXI. Sejak munculnya revolusi industri 4.0 dan kemajuan era globalisasi memberikan banyak perubahan di berbagai bidang pendidikan, budaya, politik, ekonomi dan sosial. Kemajuan teknologi ini memberikan banyak perubahan dalam kehidupan. Persaingan di dunia global cenderung lebih kearah teknologi. Oleh karena itu skills sangat diperlukan untuk menunjang kehidupan agar bisa bersaing didunia global.

Implikasi berikutnya ialah pada aspek lapangan ilmu. Penelitian ini telah menyumbang konsep dan teori tentang pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan abad XXI melalui program *smart digital class room*. Studi ini telah menjelaskan proses pembelajaran telah membentuk keterampilan kewarganegaraan abad XXI peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital. Secara teoretis hasil penelitian dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan terkait penerapan proses pembelajaran.

Implikasi terakhir ialah pada sektor pendidikan. Salah satu upaya pembentukan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) pada era revolusi industri ini yaitu dengan adanya pembelajaran berbasis digital. Perubahan pembelajaran dari yang bersifat kontekstual berubah menjadi ke pembelajaran bersifat modern. SMA Negeri 3 Bandung merupakan sekolah yang mengedepankan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini merupakan proses dukungan terhadap perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan harus sesuai dengan perkembangan zaman, dengan perubahan proses belajar

mengikuti era global perlu kualitas individu dalam meningkatkan persaingan warga global. Dengan adanya program ini mampu mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan pada abad XXI. Keterampilan yang dibutuhkan warga negara dalam melangsungkan kehidupan. Dengan adanya program *smart digital class room* dapat mengembangkan *civic skills* yang dibutuhkan pada era revolusi industri 4.0 dapat dibentuk sejak dini, selain peserta didik pendidik pun dituntut agar memiliki skills pada bidang teknologi.

### **5.3. Rekomendasi**

#### **5.3.1. Bagi Peserta Didik**

Bagi peserta didik hendaknya selalu berusaha untuk antusias dalam kegiatan yang telah diberikan oleh guru, dan ikut serta aktif dalam proses pembelajaran digital yang telah guru berikan baik itu dalam kegiatan nasional maupun internasional guna menumbuhkan keterampilan untuk menyongsong kehidupan di era revolusi industri 4.0.

#### **5.3.2. Bagi SMA Negeri 3 Bandung**

Bagi SMA Negeri 3 Bandung hendaknya menambah kelas *smart digital class room*, karena sangat memotivasi peserta didik dalam belajar dan lebih membuat proses pembelajaran menjadi lebih nyaman. Bagi pelatihan guru hendaknya lebih sering diadakan, agar lebih banyak guru yang menggunakan kelas *smart digital class room* dan lebih aktif dalam pembelajaran digital ketika proses pembelajaran berlangsung, supaya dapat menjadi metode yang menarik dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) pada era digital saat ini.

#### **5.3.3. Bagi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan**

Bagi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya lebih banyak menyediakan buku atau sumber tentang pembelajaran berbasis digital di era revolusi industri 4.0 dalam bidang kajian pendidikan kewarganegaraan, baik itu dalam konteks sekolah maupun dalam konteks lingkungan masyarakat.

#### **5.3.4. Bagi Sekolah lainnya**

Bagi sekolah lain yang belum menggunakan pembelajaran digital hendaknya mengikuti sekolah yang telah menggunakan pembelajaran berbasis digital. Revolusi industri 4.0 sangat mengharuskan *skills* yang dimiliki warganegara khususnya pada digital. Proses perubahan zaman yang beralih ke digital menuntut peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman agar dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan pada zamannya.

#### **5.3.5. Bagi Pemerintah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)**

Pemerintah hendaknya menciptakan inovasi baru untuk dunia pendidikan disekolah dengan memberikan fasilitas atau sarana prasarana dalam menunjang kemajuan pendidikan dengan mengikuti perkembangan zaman. Serta, menyediakan pelatihan-pelatihan bagi guru-guru baik itu berupa kemampuan menggunakan teknologi ataupun kemampuan dalam mengasah keterampilan-keterampilan pada abad XXI.

#### **5.3.6. Bagi Masyarakat**

Bagi masyarakat supaya masyarakat Indonesia pintar dan berwawasan digital serta memiliki keterampilan untuk berinovasi dengan perangkat digital, hendaknya masyarakat mendukung program sekolah maupun pemerintah yang berhubungan dengan pembelajaran digital dan perkembangan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*). Dengan demikian, tercipta generasi muda yang berwawasan luas dengan berbagai macam keahlian serta kemampuan untuk bisa menjadi teladan pada era milenial.

#### **5.3.7. Bagi Peneliti selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya kajian tentang pembelajaran digital pada abad XXI dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) belum

banyak memperoleh sorotan. Melalui penelitian ini, peneliti mengusulkan agar kedepan lebih banyak dilakukan penelitian-penelitian tentang program digital. Kedepannya diharapkan lebih mendalami mengkaji tentang solusi terhadap dampak yang ditimbulkan oleh digital.

