

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan interpretasi terhadap hasil temuan dan pembahasan sebagaimana pada Bab IV, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. **Pertama**, historiografi Bupati Sukapura dan Galuh tergolong dalam kajian sejarah lokal yang memiliki banyak muatan inspiratif dan layak dijadikan sebagai materi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah. Alasan pemilihan materi ini adalah karena materi ini dekat dengan lingkungan mahasiswa dan belum begitu dikembangkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Materi dipilih berdasarkan bupati yang lama dalam memimpin wilayahnya dan mampu membawa ke arah kemajuan, sehingga dapat tereksplorasi secara maksimal serta ditunjang dari tersedianya sumber. Pengembangan historiografi Bupati Sukapura dan Galuh dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan pada penelitian sejarah. Pada tahap *heuristik*, peneliti mendapatkan sumber primer melalui situs <https://delpher.nl>, <https://archive.org>, <https://cortsfoundation.org>, <https://digitalcollections.universiteitleiden.nl>, dan <https://sejarah-nusantara.anri.go.id>. Sumber primer yang didapatkan dari situs tersebut berupa surat kabar dan buku. Terdapat juga surat pribadi dan surat pemerintah VOC yang ditulis langsung oleh tokoh sejarahnya seperti surat dari Raden Anggadipa kepada Gubernur Jendral Willem van Outhoorn dan Gubernur Jendral Christoffel van Swoll serta surat dari Gubernur Jendral Willem van Outhoorn kepada Raden Anggadipa. Adapun sumber lain berupa sumber sekunder berasal dari buku dan jurnal yang sesuai dengan temanya. Pada tahap kritik eksternal dilakukan proses identifikasi pada tampilan sumber digital yang ditemukan dengan melihat informasi yang disajikan pada *cover*, misalnya terdapat waktu terbit, nomor terbit, dan dewan redaksi serta pada isi surat kabar dilihat judul artikel yang akan dijadikan sebagai referensi. Selanjutnya dilihat juga dari

bahasa yang digunakan dan keutuhan huruf yang tertera pada penggunaan kalimatnya. Pada tahap kritik internal, peneliti mengkritisi muatan yang ada pada sumber yang akan digunakan. Dalam mendapatkan informasi pada tahap ini, peneliti menulis ulang sesuai sumber tersebut dan mencoba menerjemahkannya dengan menggunakan perangkat lunak serta menilai hasil terjemahan tersebut apakah layak dan dapat digunakan sebagai sumber atau tidak. Sementara pada sumber berupa surat pribadi dan Pemerintah VOC, peneliti mendapatkan dari Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) dalam bentuk digital. Pada tampilannya berwarna coklat dan terlihat sudah lama usianya. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Belanda dengan penyajian hurufnya dengan menggunakan tulisan tangan. Dalam mendapatkan informasi ini peneliti meminta bantuan kepada Himpunan Penerjemah Indonesia (HPI) dalam menerjemahkan sumber tersebut sehingga nanti akan diidentifikasi informasi yang akan digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, dalam melihat narasi yang dibangun tentu harus sesuai dengan ruang dan waktu yang sudah ditentukan pada kajian ini. Dilihat juga apakah narasi yang dibangun menggambarkan peristiwa yang terjadi pada masa tersebut dan dapat juga dilihat dari unsur kronologis pada narasinya. Hal lain yang dapat dilakukan adalah dengan membandingkan informasi yang didapat dengan sumber lain sehingga materi ini dapat dikatakan kredibel. Misalnya, salah satu sumber menyatakan bahwa tahun 1905 pada masa kepemimpinan R.A.A. Kusumasubrata, sawah pribadi dapat disewakan ke individu lain sesuai dengan harga sewanya. Informasi lain pada tahun 1905 menyatakan bahwa tidak hanya sawah saja yang dapat disewakan, tetapi perkebunan kepada perusahaan. Berdasarkan sumber ini terdapat informasi yang sama, sehingga sumber tersebut dapat membangun narasi sesuai dengan peristiwanya. Pada tahap interpretasi, peneliti melakukan penafsiran berdasarkan referensi yang digunakan untuk merekonstruksi peristiwa yang terjadi sesuai dengan kajian penelitian. Pada tahap ini, referensi tidak hanya langsung disimpan begitu saja ke dalam hasil laporan, tetapi dilakukan kajian analisis agar melengkapinya. Misalnya pada sumber dari Haan tahun 1911 menyatakan bahwa jumlah populasi Kabupaten Sukapura dari tahun

1684-1706 mengalami peningkatan. Berdasarkan data ini, peneliti menafsirkan bahwa adanya kenaikan penduduk ini menandakan bahwa Kabupaten Sukapura dalam keadaan baik, minimal untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Hal ini juga memperlihatkan bahwa pemimpin mereka, yaitu Raden Anggadipa berhasil menjalankan roda pemerintahan dengan baik karena tidak adanya pengurangan penduduk. Selain itu, naiknya jumlah penduduk di tahun 1706 adalah karena pada saat itu kondisi perkebunan di Sukapura mengalami perkembangan, sehingga hal ini dapat menjadi daya tarik bagi penduduk luar untuk datang ke Sukapura dalam mencari pekerjaan dan menetap di sana. Pada tahap historiografi dilakukan sesuai dengan tema kajiannya, Misalnya pada historiografi Bupati Sukapura, terdapat Bupati Raden Anggadipa (1674-1723) yang merupakan bupati ketiga dengan masa kepemimpinan yang paling lama. Selama masa pemerintahannya di bidang politik, dia berhasil membangun pondasi tata pemerintahan dengan membaginya ke dalam empat pengelolaan tugas yang dipimpin oleh empat orang Patih. Dia juga memiliki hubungan diplomasi yang baik dengan pemerintah pusat ataupun kepada sesama pemimpin daerah di Priangan dan Banten. Dengan kemampuan diplomasinya, dia berhasil keluar dari masalah yang dihadapinya seperti saat adanya konflik penyerangan di Sukapura dan usaha pembebasan anaknya dari Srilanka. Pada bidang perekonomian, dia mampu melakukan kegiatan perdagangan dengan pemerintah VOC dengan barang-barang yang dijual antara lain: kayu, nila, belerang, lada, benang, kapulaga, dan lilin, sehingga ini dapat menjadi sumber pemasukan bagi pemerintah Kabupaten Sukapura. Pada bidang sosial, selama kepemimpinannya jumlah populasi penduduk semakin meningkat beriringan dengan berkembangnya perkebunan di Sukapura. Pada bidang agama, dia berhasil membangun ikatan yang bagus dengan ulama Syekh Abdul Muhyi, sehingga kegiatan keagamaan berjalan dengan baik. Historiografi selanjutnya yaitu Raden Adipati Aria Wiratanuningrat (1908-1937) yang merupakan Bupati keempat belas atau Bupati terakhir dari Kabupaten Sukapura karena selanjutnya Kabupaten Sukapura berganti menjadi Kabupaten Tasikmalaya. Dia adalah putra dari Bupati Sukapura ke-13, yaitu Tumenggung Aria Prawiraadiningrat.

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

*PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Latar belakang pendidikannya, dia pernah sekolah di Sekolah Belanda di Sukabumi dan *Hoofden School* di Bandung. Setelah lulus, dia menjadi Juru Tulis *Controleur* Bandung Utara, selanjutnya Asisten Wedana di *Onderdistrik* Nadir, selanjutnya Wedana di Ciheulang, dan akhirnya diangkat menjadi Bupati Kabupaten Sukapura. Dia mampu membawa Kabupaten Sukapura/Tasikmalaya ke arah kemajuan. Hal ini dapat dilihat pada bidang politik, yaitu dengan dibentuknya Dewan Kabupaten dengan fungsinya yaitu bersama Bupati dapat menetapkan berbagai keputusan dalam pengelolaan Pemerintahan Kabupaten, khususnya terkait dengan pembangunan infrastruktur dan fasilitas publik. Pada bidang agama, membentuk organisasi *Idharu Bijatil Muluki wal Oemaro* yang mampu menyatukan para kiai dan ulama dalam satu wadah sehingga terjalin hubungan yang saling mendukung. Pada bidang pendidikan, berkembangnya sekolah negeri dan swasta yang dapat diikuti oleh warganya. Pada bidang infrastruktur dan transportasi, dia membangun jembatan, jalan, dan bangunan yang menunjang aktivitas masyarakatnya. Pada bidang ekonomi, dia mampu mengembangkan perekonomian dengan banyaknya koperasi yang mampu menjadi salah satu tumpuan dalam mengembangkan usahanya. Selain itu, dia juga mampu mengembangkan usaha kerajinan masyarakatnya hingga produksinya mampu dikenal di luar wilayah. Historiografi selanjutnya yaitu Bupati Raden Adipati Aria Kusumadiningrat (1839-1886) yang merupakan putra dari Bupati Galuh sebelumnya, yaitu Raden Adipati Adikusuma. Sebelum menjadi bupati, dia pernah menjadi penulis, Letnan 2 Prajurit di Galuh, dan Komisariss Utama Kebudayaan Indigo di Departemen Galuh. Dia mampu membawa Kabupaten Galuh ke arah yang lebih baik yang dapat dilihat dengan banyaknya infrastruktur yang dibangun sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat. Pada bidang agama, dia ikut serta dalam menyiarkan agama Islam. Pada bidang pertanian dan perkebunan dia membuat sebuah kebijakan bagi calon pengantin diwajibkan menyediakan dua bibit kelapa (*kitri*) untuk ditanam di halaman rumahnya. Kelapa ini nantinya dapat diolah untuk dimanfaatkan sebagai minyak goreng dan makanan yang dinamakan *galendo*. Hal lainnya adalah dia membuat kebijakan untuk menghentikan penanaman nila dengan

merehabilitasi lahannya dan mengganti penanamannya dengan pohon kelapa yang memiliki prospek bagus juga dalam hal nilai ekonominya. Selanjutnya pada bidang pendidikan yaitu membangun sekolah-sekolah yang dapat diikuti oleh kaum pribumi. Pada bidang pembangunan dan transportasi, terdapat bangunan-bangunan baru yang menunjang aktivitas warganya dan juga terdapat saluran irigasi baru dan jalur kereta api. Pada bidang ekonomi, meningkatnya jumlah areal sawah dan meningkatnya lapangan pekerjaan pada perkebunan kopi. Historiografi selanjutnya, yaitu Bupati Raden Adipati Aria Kusumasubrata (1886-1914) yang merupakan putra dari Bupati sebelumnya, yaitu Raden Adipati Aria Kusumadiningrat. Sebelum menjadi Bupati, dia magang menjadi juru tulis Kabupaten. Pada masa pemerintahannya, di bidang sosial politik terdapat sistem keamanan ronda distrik dengan petugasnya terdiri dari anggota dewan desa dan kepala desa. Pada bidang pendidikan, berkembangnya sekolah swasta dan negeri dan sebagian besar masyarakatnya sudah menguasai baca dan tulis bahasa nasional dengan rata-rata sebesar 92%. Pada bidang sosial-ekonomi terdapat sistem pembagian kerja yang jelas seperti lama bekerja dalam satu hari dan upah yang diterima berdasarkan tempat bekerjanya yang diidentifikasi di lingkungan pemerintahan, perusahaan milik Eropa, dan pribumi. Selain itu berkembangnya kegiatan budi daya ikan dengan tersedianya kolam budi daya ikan sebesar 485 bahu. Hal lainnya yaitu terdapat luas areal sawah sebesar 485 bahu. Adanya situasi ini menandakan kegiatan perekonomian diperhatikan oleh Bupati, sehingga bidang ini terlihat hidup dan berkembang. Pada bidang infrastruktur dibangunnya jalan dan jembatan serta bangunan lain yang menunjang aktivitas warganya.

2. Bahan ajar yang dibuat mengacu pada Permendikbud Nomor 7 Tahun 2020 yang menitikberatkan adanya pengembangan secara khusus sehingga dapat berfungsi sebagai bahan belajar mandiri. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan membuat desainnya dalam mengembangkan ke tahap selanjutnya. Desain ini dibuat berdasarkan tahap pengembangan desain yang dilakukan dengan beberapa tahap, di antaranya adalah menentukan elemen-elemen yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi *gamification*, mendesain mekanisme alur

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penggunaan *gamification* bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, mendesain peran admin dalam aplikasi *gamification*, membuat rancangan awal aplikasi *gamification* dan mengintegrasikan historiografi Bupati Sukapura dan Galuh di aplikasi tersebut, serta membuat tata cara penggunaan *gamification* bagi *user*. Berdasarkan desain *gamification* yang sudah dibuat, kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dan mendorong aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa dengan memainkan *game* tersebut secara berkelompok dan mendiskusikannya di dalam kelas.

3. Pengembangan bahan ajar *gamification* dilakukan melalui beberapa tahap di antaranya pada tahap pertama adalah melakukan historiografi Bupati Sukapura dan Galuh berdasarkan penelitian sejarah. Pada tahap ini materi sejarah disusun berdasarkan langkah-langkah pada penelitian sejarah, seperti *heuristik*, kritik, interpretasi, dan historiografi. Tahap kedua adalah memvalidasi materi tersebut kepada ahli materi dengan indikator penilaiannya dilihat pada aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Hasil validasi materi pada tahap ini menunjukkan interpretasi sangat kuat, artinya materi ini sudah layak untuk dijadikan sebagai materi dalam bahan ajar *gamification*. Walaupun demikian terdapat beberapa saran dari ahli materi, yaitu untuk memperbaiki pada hal penyusunan kalimat, konsistensi penyebutan wilayah, dan mempertajam analisis. Tahap ketiga adalah membuat desain bahan ajar *gamification* dan melakukan validasi kepada ahli media dengan indikator penilaiannya dilihat pada aspek tampilan dan isi. Hasil validasi media pada tahap ini menunjukkan interpretasi sangat kuat, artinya media ini sudah layak untuk dijadikan sebagai materi dalam bahan ajar *gamification*. Walaupun demikian terdapat beberapa saran dari ahli media, yaitu perbaiki fitur *leaderboard* dan *badge* yang memerlukan waktu tambahan untuk menampilkan isinya dan materi disajikan lebih variatif berupa video dan tekstual. Tahap keempat adalah melakukan tahap uji coba produk kepada mahasiswa dan dosen. Pada tahap ini terdiri dari tiga tahapan dengan yang pertama dilakukan pada ruang lingkup mahasiswa yang terbatas dan dosen. Hasil dari tahap ini menunjukkan hasil interpretasi yang kuat. Walaupun demikian terdapat beberapa perbaikan terkait aplikasinya, di antaranya adalah transisi dari

soal ke soal sempit terhambat karena aplikasi mengalami *loading* yang memerlukan waktu tambahan, dan penyajian bahasa dalam materi dan soal masih terdapat kata yang *typo*. Tahapan kedua dilakukan pada ruang lingkup mahasiswa yang lebih banyak dari sebelumnya dan juga pada dosen. Hasil dari tahapan ini menunjukkan hasil interpretasi yang sangat kuat. Walaupun demikian terdapat beberapa perbaikan terkait aplikasinya, di antaranya adalah *log in* ke aplikasi agak sulit dikarenakan mahasiswa lupa akun yang digunakannya, adanya penambahan gambar pada bagian pembahasan, dan skor tidak muncul. Tahapan ketiga dilakukan pada ruang lingkup mahasiswa yang lebih banyak dari tahapan kedua. Hasil dari tahapan ini menunjukkan hasil interpretasi yang sangat kuat, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan ke tahapan selanjutnya dalam rangka sebagai perlakuan pada kelas eksperimen untuk mengukur keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa. Selain itu, rata-rata hasil belajar mahasiswa pada tahapan ini juga berada pada ambang tuntas belajar. Walaupun demikian terdapat beberapa perbaikan terkait aplikasinya, di antaranya adalah pada materi harus ditambahkan materi berupa audio, masih terdapat fitur yang memerlukan waktu agak lama dalam prosesnya seperti papan skor dan *badge*, dan perbaiki *server* karena skor tidak muncul.

4. Dalam melihat efektivitas penggunaan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh dilakukan melalui uji hipotesis pada nilai *n-gain* yang didapat. Berdasarkan hasil pengolahan data keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada uji hipotesis *n-gain* skor masing-masing diperoleh nilai *Asymp sig* 0,000 pada mahasiswa Universitas Siliwangi dan nilai *Asymp sig* 0,000 pada mahasiswa Universitas Galuh. Dengan data ini dapat dilihat kedua nilai tersebut  $< 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa. Meningkatnya keterampilan berpikir kritis dan kreatif dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan langkah pertamanya adalah menjelaskan karakteristik *game* yang akan dimainkan dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi materi terkait tema yang akan dipelajari berdasarkan

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sumber belajar yang sudah disediakan. Langkah kedua adalah memainkan *game* tersebut secara kolaborasi dengan sesama anggota kelompoknya masing-masing dan melakukan pengambilan keputusan berdasarkan tugas yang ada pada *game* tersebut melalui diskusi kelompok. Selanjutnya setiap kelompok akan melaksanakan diskusi dengan membahas setiap soal yang sudah dikerjakan dan dosen memberikan penguatan terhadap jalannya diskusi serta memberikan *feedback* terkait kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, baik itu dari segi materi maupun dari teknis pengerjaannya. Langkah ketiga adalah dosen memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat artikel pendek dengan tema Bupati Sukapura dan Galuh dan memberikan apresiasi kepada mahasiswa terkait pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan bahan ajar *gamification*. Adanya peningkatan keterampilan ini dapat dianalisis melalui teori David Kolb bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan diri secara langsung kepada lingkungan belajarnya akan menciptakan pengetahuan melalui pengalaman tersebut. Pengalaman ini dilihat berdasarkan kegiatan pembelajaran dari pendahuluan sampai penutup dan hal ini dilakukan dengan melakukan aktivitas individu dan kelompok. Artinya berpikir kritis dan kreatif dapat tercipta saat mahasiswa menggunakan aplikasi *gamification* dan juga melakukan kegiatan diskusi pada saat pelaksanaannya.

## 5.2 Implikasi

Beberapa implikasi dari hasil penelitian ini adalah:

1. Historiografi Bupati Sukapura dan Galuh yang berhasil disusun dapat memberikan pengetahuan kepada mahasiswa terkait nilai-nilai keteladanan dari materi tersebut. Berdasarkan nilai-nilai keteladanan tersebut dapat dijadikan sebagai referensi bagi mereka untuk mengaktualisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan materi ini juga instrumen keterampilan berpikir kritis dan kreatif disusun. Bagi dosen pengampu dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran menggunakan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh yang dilakukan pada masa pandemi *covid 19* dapat dilaksanakan secara *synchronouz* melalui aplikasi *zoom meeting* ataupun sejenisnya. Agar

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

komunikasi dan pembelajaran dilakukan secara maksimal, maka dapat juga ditambahkan dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* atau sejenisnya. Desain yang sudah dibuat dijadikan landasan sebagai kegiatan pembelajaran berkelompok yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh mahasiswa saat kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *e-learning*.

3. Adanya pengembangan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mandiri karena terdapat fitur penyediaan materi ajar yang dapat dipelajari materinya secara berulang-ulang. Pelaksanaan pembelajaran di kelas atau ruang virtual dapat dilakukan oleh dosen dengan mengemasnya pada model atau metode pembelajaran yang sesuai agar manfaat dari bahan ajar tersebut dapat dirasakan secara maksimal.
4. Pengembangan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh memiliki kontribusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa. Pada bahan ajar ini memuat pertanyaan dan pembahasan yang mengasah kedua keterampilan tersebut dan keterampilan ini terbentuk berdasarkan pengalaman mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan bahan ajarnya.

### 5.3 Rekomendasi

Beberapa rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah:

1. Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi dan Universitas Galuh dapat melakukan kolaborasi terkait penelitian historiografi Bupati Sukapura dan Galuh yang belum dikembangkan pada penelitian ini. Adanya hal ini dapat dijadikan sebagai langkah awal untuk melaksanakan Perjanjian Kerja Sama (PKS) di antara kedua Program Studi tersebut.
2. Dosen pengampu pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi dan Universitas Galuh dapat memanfaatkan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh dengan menyesuaikan CPMK dan sub CPMK pada mata kuliah yang diampunya. Penggunaan bahan ajar ini dapat mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dan dapat dilakukan secara *synchronouz*, *hybrid*, dan tatap muka secara langsung. Dalam kegiatan

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran di kelas dapat juga dilaksanakan sesuai dengan alur MERDEKA yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. Pihak Universitas Siliwangi dan Universitas Galuh dapat menjadikan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh sebagai referensi bagi dosen pengampu untuk membuat bahan ajarnya sendiri dengan mengintegrasikan materi perkuliahan yang sudah disusun berdasarkan kaidah keilmuan ke dalam aplikasi *gamification*-nya. Adanya hal ini dapat mendorong dosen pengampu untuk membuat HKI-nya, sehingga program studi dan Universitas dapat memenuhi Indikator Kinerja Utama (IKU) sebagai acuan dalam proses akreditasi.
4. Bahan ajar *gamification* yang dihasilkan dapat digunakan dalam merancang aplikasi yang dapat mencakup seluruh materi perkuliahan sejarah lokal atau pada mata kuliah lainnya yang memiliki karakteristik serupa dalam rangka peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif secara beriringan selama perkuliahan bagi mahasiswa program studi pendidikan sejarah. Untuk dapat digunakan oleh mahasiswa lain secara luas, maka aplikasi *gamification* yang sudah dibuat sebaiknya diunggah pada aplikasi *play store* atau *istore*, sehingga dapat diunduh dan *diinstal* untuk dapat menggunakannya.