

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan, dapat dikemukakan temuan dan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor*.
2. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media visual.
3. Terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan teknik pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar PPKn.
4. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media audio visual.
5. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media visual lebih rendah daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.

6. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *Outdoor* dan menggunakan media visual.
7. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media audio visual lebih rendah daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.

B. Implikasi

Kesimpulan penelitian di atas menunjukkan bahwa teknik pembelajaran permainan edukatif (*Outdoor* dan *indoor*) serta media pembelajaran (audio-visual dan visual) sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Terdapat pengaruh interaksi antara teknik pembelajaran dan media pembelajaran terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sehingga dapat dirumuskan beberapa implikasi penelitian sebagai berikut:

1. Dengan memberikan teknik pembelajaran permainan edukatif, maka guru telah membongkar potensi siswa untuk berkembang secara lebih kreatif dan komprehensif. Teknik pembelajaran permainan edukatif memberikan motivasi yang tinggi dalam mengembangkan kreatifitas

dan kebebasan bermain sambil belajar tentang materi-materi pelajaran yang lebih kontekstual yang tidak hadir dalam ruang kelas. Oleh karenanya hal ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih metode dengan berbagai teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Berkaitan dengan hal tersebut, satu hal yang tidak boleh dilupakan adalah peran media dalam membantu keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang berbentuk audio-visual maupun media pembelajaran yang berbentuk visual sangat berperan dan membantu dalam terciptanya pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Maka penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran harus betul-betul dilaksanakan dengan sebaik-baiknya tanpa merasakan hal-hal yang sulit dan rumit.

C. Saran

Terkait dengan implikasi penelitian yang telah disajikan di atas dapat dikemukakan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah perlu dikembangkan berbagai teknik dari metode dan model pembelajaran yang ada, yang lebih komprehensif dengan mempertimbangkan faktor pendukung baik internal maupun eksternal dalam proses pembelajaran di sekolah. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan melalui

Musyawarah Guru Mata Pelajaran dengan mengajukan usulan teknik pembelajaran inovatif dan kreatif, yang sebenarnya telah ada sejak lama namun jarang dipraktikkan. Pengembangan ini hendaknya dilakukan secara komprehensif dimulai dengan analisis kebutuhan, penyusunan desain sampai dengan pendampingan di lapangan.

2. Untuk meningkatkan peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat dilakukan dengan cara bekerja sama antara guru yang satu dengan guru yang lain dalam kegiatan penelitian ataupun kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari, sehingga hasil refleksi dapat dijadikan sarana perbaikan yang bertujuan mengoptimalkan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang ada hendaknya dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Mengenai cara penggunaan dan sebagainya dapat dilakukan dengan cara meminta bantuan kepada yang lebih paham agar kita mampu untuk memahaminya juga. Hal ini penting karena kita memang dianjurkan untuk membuat media pembelajaran manakala tidak ada media yang bisa digunakan di sekolah. Oleh karenanya media pembelajaran baik visual maupun audio-visual harus dapat dipahami dan dimanfaatkan dengan benar.
4. Sudah selayaknya untuk menerapkan pembelajaran di luar kelas sesuai dengan materi yang dipelajari agar anak-anak tidak selalu terbatas dengan ruang kelas. Mentalitas dan karakteristik seorang

anak akan bergerak bebas dan menyenangkan manakala pembelajaran yang kontekstual bisa diterapkan, sehingga akan muncul ide-ide kreatif dari dalam diri siswa dan gurunya untuk menemukan model pembelajaran dengan berbagai teknik-teknik yang dapat diajarkannya.

5. Faktor pendukung seperti media pembelajaran sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal dan menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Oleh karenanya dalam memberikan pelajaran harus menggunakan teknik dan media pembelajaran yang sesuai dan berkelanjutan. Agar anak-anak tidak hanya belajar secara abstrak tapi juga belajar secara lebih konkret.
6. Dalam hal ini tentunya kepala sekolah sebagai pemimpin lembaga pendidikan harus mendukung secara penuh cara-cara guru dan siswa yang ingin menjadikan sekolah dan sumber daya manusia yang ada di dalamnya menjadi lebih berkualitas dan berdaya saing, dengan cara memotivasi dan memberikan materi yang diperlukan. Dengan demikian maka segala sesuatu yang menjadi tujuan bersama dapat terwujud dengan baik dan menggembirakan.