

BAB V

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Analisis data dan pembahasan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Kahoot pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI MAN 1 Banyumas menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Kahoot dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* berbantuan Kahoot terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.
2. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan *pretest*, membuktikan efektivitas *Problem Based Learning* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Meskipun peningkatannya tergolong sedang berdasarkan uji *N-Gain*, hal ini tetap mengindikasikan efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan

Kahoot dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

B. Implikasi

Bersumber dari hasil dan simpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Kahoot dalam pembelajaran ekonomi memiliki beberapa implikasi yang dapat menjadi pertimbangan dan acuan dalam pengembangan proses pembelajaran di sekolah.

Implikasi tersebut ditujukan ke pihak terkait di bidang pendidikan, yaitu:

1. Bagi guru, studi ini menjelaskan integrasi pembelajaran berbasis masalah dengan media Kahoot efektif meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini mendorong guru untuk lebih inovatif dalam merancang pembelajaran yang merangsang berpikir kritis dan kolaboratif. Dengan demikian, peran guru meluas dari sekadar fasilitator menjadi pembimbing aktif yang membangun lingkungan belajar yang engaging dan bermakna.
2. Bagi peserta didik, Model ini mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah, bukan sekadar menerima materi secara pasif. Partisipasi aktif mereka dalam menyelesaikan permasalahan nyata dan kontekstual mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Model ini juga memberikan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar meningkat.

3. Bagi sekolah, menjadikan penelitian ini sebagai pedoman dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif. Sekolah perlu mendukung guru dalam pelatihan penggunaan media digital serta memberikan ruang eksperimen pedagogik berbasis pendekatan *Problem Based Learning* dan teknologi edukatif. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.
4. Bagi peneliti selanjutnya, bisa menjadikan penelitian ini sebagai pijakan awal dalam mengembangkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan teknologi lainnya. Peneliti dapat mengkaji efektivitas model ini terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, hasil belajar jangka panjang, atau keterampilan abad 21 lainnya. Peneliti juga dapat mencoba penerapan dalam mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam penafsiran hasilnya, yaitu adanya faktor eksternal di luar kendali peneliti, seperti keterlibatan siswa dalam kegiatan sekolah lainnya selama periode penelitian menyebabkan jumlah peserta yang aktif tidak sesuai rencana awal. Dari total 37 siswa, hanya sekitar 25–27 siswa yang hadir penuh dalam setiap pertemuan, sehingga memengaruhi keutuhan data dan akurasi hasil analisis.