

BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data serta pembahasan mengenai pengaruh *self efficacy*, *self regulator learning (SRL)*, dan *digital literacy* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ekonomi, dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Secara parsial *self efficacy* dan *self regulated learning (SRL)* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 5 Purwokerto pada mata pelajaran ekonomi, sedangkan *digital literacy* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sehingga *digital literacy* tidak memberikan kontribusi yang berarti terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 5 Purwokerto pada mata pelajaran ekonomi. Namun demikian, *self efficacy*, *self regulated learning (SRL)*, dan *digital literacy* secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 5 Purwokerto pada mata pelajaran ekonomi, yang menunjukkan bahwa semakin baik ketiga aspek tersebut secara bersamaan maka kemampuan berpikir kritis siswa akan semakin meningkat.
2. Berdasarkan hasil perhitungan elastisitas variabel *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kritis berada pada kategori inelastis, di mana hasilnya $0,4167\% < 1\%$. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *self efficacy* siswa, maka kemampuan berpikir kritis siswa akan

meningkat, namun tingkat pengaruhnya relatif kecil. Berdasarkan hasil perhitungan elastisitas variabel *self regulated learning (SRL)* terhadap kemampuan berpikir kritis berada pada kategori inelastis, di mana hasilnya $0,3489\% < 1\%$. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *self regulated learning* siswa, maka kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat, namun tingkat pengaruhnya relatif kecil. Oleh karena itu, jika dibandingkan *self efficacy* merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 5 Purwokerto pada mata pelajaran ekonomi.

B. Implikasi

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah disimpulkan, berikut implikasi dari penelitian ini:

1. Pada aspek *self-efficacy*, hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru perlu merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menghadirkan metode pembelajaran berbasis proyek maupun *problem based learning* yang dikaitkan dengan permasalahan nyata di sekitar siswa. Melalui cara ini, siswa akan lebih berani berpartisipasi aktif dalam diskusi serta termotivasi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
2. Pada aspek *self-regulated learning*, implikasinya adalah guru dapat memanfaatkan pendekatan *gamifikasi* sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan belajar secara merata. *Gamifikasi* dapat diwujudkan melalui pemberian poin, *badge*, maupun papan peringkat

(*leaderboard*) yang memacu semangat belajar dan mendorong siswa bekerja sama. Dengan adanya sistem penghargaan tersebut, baik siswa yang cenderung aktif maupun yang biasanya pasif tetap memiliki dorongan untuk berkontribusi, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih inklusif dan kolaboratif.

3. Pada aspek *digital literacy*, penelitian ini berimplikasi pada perlunya guru mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Pemanfaatan media seperti *Wordwall* dalam pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* ataupun aplikasi *TikTok* sebagai sarana pembelajaran kreatif namun edukatif dapat membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi secara positif. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus terlatih dalam mengasah keterampilan *digital literacy* yang selaras dengan tujuan pendidikan.