

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa implementasi media kartu pintar dalam pembelajaran IPS Sejarah di SMPN 2 Geger telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Media kartu pintar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya pada topik masuknya Islam di Nusantara, dengan tingkat keberhasilan implementasi yang signifikan. Implementasi media kartu pintar juga berhasil menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara para siswa, mendorong mereka untuk berpikir cepat, meningkatkan daya ingat, dan mengasah kemampuan analisis terhadap fakta-fakta sejarah.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan smart card pada pembelajaran mata pelajaran sejarah dan sosial di SMPN 2 Geger berhasil menciptakan revolusi kecil dalam cara siswa belajar sejarah. Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, namun juga membuka peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa di masa depan. Pembelajaran sejarah tidak lagi sekedar menghafal fakta dan angka, namun sudah menjadi petualangan intelektual yang menarik dan bermakna bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media kartu pintar dalam pembelajaran IPS Sejarah di SMPN 2 Geger, berikut adalah beberapa saran yang dapat diajukan:

- 1) Mengingat keberhasilan penggunaan media kartu pintar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, pihak sekolah sebaiknya mendukung dan memperluas penerapan metode ini ke mata pelajaran lain. Hal ini dapat dilakukan dengan mengadakan pelatihan bagi guru-guru mata pelajaran lain tentang pembuatan dan penggunaan media kartu pintar, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas di lingkungan sekolah.
- 2) Untuk mempertahankan dan meningkatkan efektivitas penggunaan media kartu pintar, guru perlu terus mengembangkan kreativitas dalam merancang konten dan cara penggunaan kartu pintar. Ini dapat mencakup pembaruan materi, variasi bentuk permainan, atau integrasi dengan teknologi digital untuk menjaga relevansi dan daya tarik media pembelajaran ini bagi siswa.
- 3) Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengalokasikan anggaran khusus untuk pengembangan dan produksi media pembelajaran inovatif seperti kartu pintar. Hal ini akan mendukung keberlanjutan dan peningkatan kualitas media pembelajaran di sekolah.
- 4) Perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan media kartu pintar. Evaluasi ini dapat mencakup umpan balik dari siswa

dan guru, serta analisis terhadap hasil belajar siswa, untuk penyempurnaan dan perbaikan metode ini di masa mendatang.

- 5) Sekolah dapat mempertimbangkan untuk melakukan kolaborasi dengan institusi pendidikan lain atau ahli media pembelajaran untuk pengembangan media kartu pintar yang lebih advanced. Kolaborasi ini dapat membuka pintu bagi inovasi lebih lanjut dan pertukaran ide-ide bermanfaat.
- 6) Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan Kartu pintar terhadap keberhasilan akademis siswa. Penelitian ini dapat mencakup membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan kartu pintar dalam jangka waktu yang lebih lama, serta menganalisis perkembangan untuk berpikir kritis dan kemampuan pada analisis siswa.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan bahwa SMPN 2 Geger dapat terus meningkatkan mutu pembelajaran khususnya sejarah sosial, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.