

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian diatas menghasilkan kesimpulan bahwa *game digital Maze Chase* berpengaruh terhadap motivasi berprestasi siswa di SMA Negeri 11 Bandung pada mata pelajaran sosiologi dibuktikan dengan point-point dibawah ini:

1. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti jawaban dari rumusan masalah ke-1 mengenai apakah *game digital Maze Chase* berpengaruh terhadap motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran sosiologi memperoleh hasil sebagai beriku. Hasil soal test yaitu *pre-test* dan *post-test* di olah dengan uji paired sampel t test dengan tingkat kepercayaan 95% hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam pembelajarannya. Hasil dari uji ini menunjukkan pada data *pre-test* dengan *post-test* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang menggunakan pembelajaran *game digital Maze Chase*. Hasil rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 56,62 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 76,03, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
2. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti jawaban dari rumusan masalah ke-2 mengenai apakah ada perbedaan motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran sosiologi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh hasil sebagai beriku. Hasil soal test yaitu *pre-test* dan *post-test* di olah dengan uji independent sampel test hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antar kelas yang diberikan perlakuan dan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Hasil dari uji ini menunjukkan pada data *post-test* kelas eksperimen dengan

*post-test* kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata dari hasil *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan *game digital Maze Chase* dan *post-test* kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 76,03 sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol adalah 66,06 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian ini pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi motivasi berprestasi siswa dapat dilihat dari meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini pada pembelajaran sosiologi yang dilakukan di SMAN 11 Bandung penggunaan model *game based learning* dengan *game* yang digunakan yaitu *Maze Chase* dapat membantu siswa dalam memahami materi, siswa pun lebih antusias saat mengikuti proses pembelajaran, siswa merasa lebih nyaman dan mudah mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan *game* karena penggunaan *game* seperti ini merupakan hal yang jarang digunakan bagi para siswa. Dilihat dari tingkat motivasi berprestasi pun siswa yang memiliki tingkat motivasi berprestasi rendah setelah menggunakan *game* dalam pembelajaran ada peningkatan dalam hasil belajarnya. Maka dari itu diharapkan guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

## 5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi bagi berbagai pihak yang terkait dalam penelitian ini:

### 1. Bagi Siswa

Bagi seluruh siswa, terutama siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMAN 11 Bandung sebaiknya memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, karena

hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

## 2. Bagi Guru

Penggunaan *game* dalam pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, maka model pembelajaran menggunakan *game* direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

## 3. Bagi Sekolah

Salah satu yang mendukung proses pembelajaran yaitu fasilitas yang memadai, jika fasilitas belajar kurang memadai maka proses pembelajaran yang dilakukan akan kurang optimal namun sebaliknya jika fasilitas belajar memadai hasilnya pembelajaran akan berlangsung secara optimal. Pihak sekolah juga dapat mengadakan pelatihan untuk guru-guru dalam menggunakan *game* pembelajaran secara *digital*.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi para peneliti selanjutnya carilah *game* pembelajaran yang menarik bagi siswa karena saat ini banyak sekali *games* pembelajaran yang ada baik secara *digital* maupun *non digital*.