

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Motivasi belajar pada hakikatnya merupakan dorongan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat diciptakan melalui beberapa hal seperti pemilihan model, metode dan media pembelajaran. *Website game* Proprofs merupakan media pembelajaran yang berbasis internet, yang dapat mendorong kegiatan pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa, kemandirian siswa, ambisi siswa, dan rasa kepercayaan diri siswa selama pembelajaran, agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah pada bab I, maka diperoleh simpulan khusus sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran digunakan sebagai salah satu bentuk upaya dalam ketercapaiannya tujuan belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menumbuhkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran menjadi sarana untuk mempermudah agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat sesuai dengan target yang telah ditentukan.
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran PPKn yang dilakukan melalui media *website game* Proprofs dalam pembelajaran PPKn memberikan dampak yang positif, yaitu adanya perkembangan yang meningkat pada aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran PPKn pada setiap siklusnya. Perkembangan aktivitas guru dan siswa tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *website game* Proprofs dalam penerapannya dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PPKn.
3. Motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran PPKn melalui media *website game* Proprofs mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama motivasi belajar siswa memperoleh persentase sebesar 57% dengan kategori cukup. Pada siklus ke-dua motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 74% dengan kategori tinggi dan terakhir pada siklus ke tiga

memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil perolehan persentase dari kelima indikator, yang paling tinggi adalah kemandirian siswa dengan persentase sebesar 25% dan paling rendah adalah ketekunan siswa memperoleh sebesar 15%.

4. Hambatan dan upaya selama kegiatan pembelajaran PPKn melalui permainan *website game* Proprofs dapat dirasakan oleh guru dan siswa. Pengelolaan kelas dan waktu selama kegiatan pembelajaran masih kurang efektif, akan tetapi hal ini dapat ditangani dengan beberapa upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa. Upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam meminimalisir hambatan yang terjadi yaitu dengan cara terus berkomunikasi saat mengalami kendala yang terjadi dalam penyampaian materi dan pengaksesan *website game* Proprofs.

5.2 Implikasi

5.2.1 Bagi Pembuat Kebijakan

1. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran berbasis internet yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar lebih interaktif, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pembuat kebijakan terkait proses pembelajaran.

5.2.2 Bagi Pengguna hasil Penelitian

1. Penelitian ini dapat menjadi motivasi guru untuk lebih dapat mengembangkan kreativitas dalam melakukan proses pembelajaran PPKn melalui media belajar berupa permainan yang berbasis internet, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran yang berbasis internet dalam proses pembelajaran PPKn.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai petunjuk bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti hal yang serupa.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan gambaran bagi peneliti selanjutnya.

5.3 Rekomendasi

Pada penelitian ini, peneliti mengusulkan beberapa rekomendasi kepada pihak – pihak yang terkait dalam penelitian ini. Rekomendasi ini bertujuan sebagai bahan masukan dalam penggunaan media *website game* Proprofs ke depannya. Berikut ini rekomendasi yang diajukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Pembuat Kebijakan

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pembuat kebijakan untuk mengadakan sosialisasi dan pelatihan bagi guru untuk pemanfaatan media berbasis internet dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk mengambil kebijakan yang tepat mengenai kegiatan pembelajaran kedepannya.

5.3.2 Bagi Pengguna Hasil Penelitian

1. Sekolah harus lebih meningkatkan ketersediaan fasilitas sekolah, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
2. Sekolah harus lebih dapat memberikan saran dan pelatihan kepada guru untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih variatif lagi melalui pemanfaatan media belajar berbasis internet, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Guru diharapkan dapat lebih memahami situasi dan kondisi siswa, sehingga dapat mengetahui kendala yang dialami, melalui hal tersebut dapat membantu guru dalam meningkatkan pembelajaran yang lebih baik lagi ke depannya.
4. Guru harus dapat lebih memberikan motivasi pada siswa, dan lebih mengapresiasi siswa selama kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat lebih percaya diri selama kegiatan pembelajaran.

5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian ini jauh dari kata sempurna, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat lebih mendalam, dan sistematis agar menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi.

2. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan sehingga penggunaan media *website game* Proprofs dalam meningkatkan motivasi belajar siswa masih perlu adanya pengembangan yang lebih lanjut dalam pembelajaran PPKn.