

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKSI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan hasil dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan jika penggunaan *platform Gather Town* sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi kenaikan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 4 SMAN 2 Lembang. Penggunaan *platform Gather Town* dapat dipakai di kelas dengan tatap muka ataupun saat pembelajaran daring. Kegiatan belajar akan lebih interaktif karena desain menarik dan aksesnya mudah dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop dengan koneksi internet.

Secara khusus, kesimpulan yang berhubungan dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Gather Town* di kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan penggunaan media *Google Slides* di kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hipotesis pertama H_a (diterima) dan H_o (ditolak) dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen sesudah pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan ini disebabkan adanya ketertarikan dan minat belajar peserta didik terhadap media yang digunakan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Google Slides* di kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan H_a (diterima) dan H_o (ditolak) dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas kontrol sesudah pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar yang terjadi di kelas kontrol disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak asing, sehingga dalam penggunaannya peserta didik sudah mahir dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Terdapat pengaruh *platform Gather Town* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired test* sehingga hipotesis kedua H_a (diterima) dan H_o (ditolak) dengan nilai Sig. (2-tailed)

0,000 < 0,05. Dimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol. Berdasarkan uji regresi linear sederhana didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,031 < 0,05 maka terdapat pengaruh *platform Gather Town* terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar yang terjadi di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki faktor tersendiri yang berdampak adanya kenaikan hasil belajar setelah diberikan *treatment*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *platform Gather Town* berpengaruh terhadap hasil belajar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka penelitian ini memberikan beberapa implikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan media *Gather Town* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan terdapatnya peningkatan hasil belajar yang signifikan terutama dalam materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan: Klasifikasi iklim global.
2. *Platform Gather Town* dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan guru dan peserta didik saat belajar. Penggunaan media ini dapat menambah pengalaman peserta didik sekaligus meningkatkan semangat belajar peserta didik.
3. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat memberikan implikasi yang baik pada beragam pihak yang berhubungan dengan penelitian ini. Salah satunya dengan menaikkan hasil belajar, serta mengungkapkan peran media dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Sesuai dengan kesimpulan dan implikasi yang sudah dijabarkan di atas, peneliti akan memberikan beberapa rekomendasi yaitu:

1. Penggunaan *Gather Town* sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru maupun peserta didik. Namun harus diperhatikan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti laptop, internet, speaker, proyektor, dan lain-lain. Dikarenakan media *Gather Town* berbasis teknologi tentunya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah berdampak demi kelancaran penggunaannya.

2. Desain pada *Gather Town* dapat disesuaikan dengan materi yang akan dibahas, contohnya pada materi Desa dan Kota, guru dapat membuat/memakai desain desa atau kota sehingga akan mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.
3. Penggunaan media *Google Slides* dapat meningkatkan hasil belajar sebanyak 5,84% namun kenaikan ini lebih kecil dibandingkan dengan menggunakan *Gather Town* sebagai media pembelajaran. Sehingga peneliti merekomendasikan menggunakan media *Gather Town* dibanding media *Google Slides*, atau media konvensional yang disematkan pada *Gather Town*.
4. Media *Gather Town* merupakan media interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, pada penelitian ini yang diteliti hanya aspek hasil belajar. Oleh karena itu pada peneliti berikutnya yang tertarik dapat meneliti efektifitas media *Gather Town* terhadap keaktifan belajar.