

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Chatbot* berbasis *Smojo.AI* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Indramayu” adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan motivasi pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *chatbot* dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis (t) yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi 0,001 yang berarti  $0,001 < 0,005$  maka  $H_1$  diterima atau memiliki arti ada perbedaan motivasi belajar dari kedua kelas tersebut. Dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen memiliki jumlah nilai motivasi belajar sebesar 92,1 dan berada pada kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol memiliki jumlah nilai motivasi belajar sebesar 84 dan tergolong kedalam kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 8,1.
2. Berdasarkan hasil perolehan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien determinasi (R square) sebesar 0,228 yang memiliki arti bahwa pengaruh media pembelajaran *chatbot* terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 22,8%.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat implikasi pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *chatbot* berbasis *smojo.ai* pada pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMAN 2 Indramayu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan pengemasan media *chatbot* yang dibuat oleh peneliti membuat pengemasan materi menjadi lebih menarik dan dapat dipahami oleh peserta

didik dengan baik sehingga materi pelajaran pun dapat tervisualisasikan secara nyata dan pembelajaranpun menjadi lebih menarik dan interaktif.

2. Penerapan media pembelajaran *chatbot* khususnya pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS SMAN 2 Indramayu dapat dijadikan salah satu opsi untuk diterapkan dan umumnya pada mata pelajaran lainnya baik saat pembelajaran yang dilakukan secara daring ataupun pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka.

### 5.3 Rekomendasi

Setelah melakukan serangkaian penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Chatbot* berbasis *Smojo.AI* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Indramayu yang telah dipaparkan sebelumnya meliputi temuan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan, maka hasil dari penelitian ini terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan, sebagai berikut:

1. Penggunaan media *chatbot* sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dapat diketahui bahwa indikator kegiatan untuk berhasil dalam belajar memiliki skor tertinggi yakni 19.88 sehingga perlu dipertahankan. Walaupun begitu, indikator lingkungan belajar yang kondusif dengan skor 17.99 merupakan indikator paling rendah sehingga perlu ditingkatkan kembali dengan cara menata lingkungan fisik seperti pengaturan ruangan kelas maupun tempat duduk peserta didik sehingga peserta didik dapat kondusif ketika belajar. selain itu, guru pun dapat menciptakan lingkungan sosio-emosional dalam kelas. Hubungan sosio-emosional yang dimaksud berkaitan dengan interaksi yang dilakukan baik oleh guru dengan peserta didik ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.
2. Penggunaan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, dapat diketahui bahwa indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif memiliki nilai tertinggi, yaitu 15 sehingga pada indikator ini perlu dipertahankan. Sedangkan pada indikator adanya kegiatan yang menarik

dalam belajar memiliki nilai yang rendah yaitu 13,1. Sehingga pada indikator tersebut perlu ditingkatkan kembali salah satunya dengan cara mendesain materi pembelajaran lebih menarik. Selain itu, dapat pula dengan mendesain materi pembelajaran dengan *game*, *role playing*, dan sebagainya. Serta menyisipkan *ice breaking* saat pembelajaran.