

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai motivasi belajar yang telah diolah melalui uji statistik dan dianalisis pada bab sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa media interaktif *pear deck* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal ini bisa dilihat dari perbedaan skor hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) berupa media interaktif *pear deck*. Tidak hanya itu, peserta didik juga memberikan respon positif terhadap media interaktif *pear deck*. Adapun kesimpulan secara khusus diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta di kelas eksperimen mengalami perubahan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media interaktif *pear deck* dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* memperlihatkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media interaktif *pear deck*.
2. Analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta di kelas kontrol mengalami perubahan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* memperlihatkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *powerpoint*.
3. Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan (*treatment*) berbeda dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa media interaktif *pear deck* dan kelas kontrol berupa penggunaan media pembelajaran *powerpoint*. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi

yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda.

4. Media interaktif *pear deck* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini didasarkan pada hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Selain itu hasil uji N-gain juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar meningkat pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa penerapan media interaktif *pear deck* dalam pembelajaran IPS ini meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan peningkatan yang berada dalam kategori sedang atau cukup efektif.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media interaktif *pear deck* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS, berikut merupakan implikasi dari penelitian ini:

1. Motivasi belajar merupakan komponen krusial yang mampu mendorong pencapaian hasil akademik peserta didik yang maksimal. Oleh karena itu penting bagi peserta didik untuk memiliki motivasi dalam dirinya karena dengan motivasi yang kuat akan membantu mereka dalam mencapai tujuan belajar. Inovasi media pembelajaran seperti media digital interaktif dapat menjadi upaya atau solusi untuk meningkatkan motivasi belajar, karena format penyajian materi yang variatif melalui video, animasi, hingga kuis interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik era digital yang telah akrab dengan lingkungan digital sejak kecil. Hal ini sesuai dengan teori konektivisme dari George Siemens yang menekankan teknologi sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran dan mendukung pembelajaran digital yang sesuai dengan kondisi perkembangan zaman saat ini.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif *pear deck* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Guru dapat memanfaatkan media interaktif *pear deck* sebagai solusi inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Data

penelitian mengungkapkan bahwa implementasi *pear deck* berperan signifikan dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik, utamanya dalam mengkreasi konten pembelajaran yang interaktif dan memikat sehingga mampu menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Temuan ini selaras dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer dimana penggunaan multimedia mencakup teks, gambar, video, animasi dan sebagainya dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Media interaktif *pear deck* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang mampu mengemas materi dalam bentuk *slide* interaktif, dimana di dalamnya terdapat berbagai fitur yang bisa dimanfaatkan seperti kuis interaktif, menggambar, melihat video pembelajaran, membuka link internet yang berhubungan dengan materi, dan fitur-fitur lain yang bisa memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Melalui platform ini, peserta didik dapat secara mandiri mengkonstruksi pemahaman mereka dengan mengeksplorasi materi dan berdiskusi bersama.
4. Implementasi media interaktif *pear deck* dalam pembelajaran IPS terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik ketika diiringi dengan penerapan metode atau model pembelajaran yang tepat dan didukung oleh kompetensi guru dalam menyajikan materi secara efektif serta menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya tergantung pada teknologi atau media pembelajarannya saja, akan tetapi juga pada kemampuan guru dalam menggunakannya dengan metode pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran di era digital ini.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada hasil penelitian, penarikan kesimpulan, implikasi dan juga keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, maka peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi yang bisa dipertimbangkan oleh berbagai pihak terkait, adapun rekomendasi tersebut diuraikan pada penjelasan berikut:

1. Guru

- a. Sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guru diharapkan untuk berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dengan menerapkan beragam pendekatan mengajar inovatif. Hal ini mencakup pemanfaatan media ajar yang interaktif sesuai dengan preferensi dan kebutuhan peserta didik masa kini, khususnya media yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
- b. Guru diharapkan dapat secara aktif mengembangkan kompetensi literasi ICT mereka, termasuk dalam hal mengoperasikan perangkat digital untuk keperluan pembelajaran. penguasaan teknis ini akan memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran seperti media interaktif *pear deck* yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan fitur-fitur interaktif yang ada pada media pembelajaran tersebut.

2. Peserta Didik

- a. Peserta didik diharapkan menyadari pentingnya penguasaan teknologi digital sebagai bagian dari keterampilan yang penting dikuasai di era digital ini, serta mampu memanfaatkannya secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran.
- b. Peserta didik diharapkan memiliki kesadaran bahwa motivasi belajar perlu dimiliki dan dipertahankan, karena merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan belajar, selain itu peserta didik diharapkan bersikap terbuka dan responsif terhadap berbagai upaya pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang positif juga menyenangkan.

3. Sekolah

- a. Sekolah perlu menyediakan infrastruktur digital yang memadai untuk menunjang efektivitas pembelajaran, meliputi jaringan wifi yang stabil dengan cakupan merata di seluruh sekolah, tersedianya komputer dan juga tablet untuk pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengakses sumber belajar digital kapan saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

- b. Sekolah diharapkan dapat menyelenggarakan program pelatihan dan sosialisasi intensif bagi guru dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *platform* interaktif *pear deck*, guna meningkatkan kompetensi literasi digital guru dalam merancang materi ajar yang inovatif. Selain itu, peserta didik juga perlu diperkenalkan dengan berbagai jenis media pembelajaran digital interaktif, termasuk mekanisme penggunaan *pear deck*, sehingga dapat menstimulasi motivasi belajar serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa dengan konteks yang lebih luas. Penelitian ini secara khusus berfokus pada penggunaan *pear deck* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Ruang lingkup yang terbatas pada aspek media pembelajaran bisa dijadikan peluang bagi peneliti berikutnya untuk melakukan eksplorasi lebih mendalam. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan kajian dengan meneliti berbagai faktor pembentuk motivasi belajar secara lebih menyeluruh, baik faktor intrinsik seperti minat dan persepsi peserta didik, maupun faktor ekstrinsik lain di luar media pembelajaran. begitupun ranah yang lebih luas dari sisi peningkatan, baik peningkatan pengetahuan maupun keterampilan peserta didik agar mampu melengkapi hasil penelitian ini.