

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Blooket dan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara penggunaan media Blooket dan penggunaan media Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media Blooket dan penggunaan media Quizizz, di mana media Blooket memberikan pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, pemanfaatan media Blooket dan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Blooket dengan variasi mode permainan yang lebih beragam mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan memicu keterlibatan aktif peserta didik. Quizizz juga memberikan dampak positif, khususnya dalam memberikan umpan balik langsung dan kemudahan penggunaan. Temuan ini memperkuat teori behaviorisme Skinner bahwa penguatan positif melalui *reward* seperti poin, peringkat, dan apresiasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan fokus dalam belajar. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif, serta mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pemanfaatan media Blooket dan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti Blooket dan Quizizz dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Blooket sangat direkomendasikan karena variasi mode permainannya yang mampu menjaga antusiasme peserta didik selama pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Selain itu, pelatihan kepada guru terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga perlu diselenggarakan agar guru dapat mengoptimalkan penggunaannya di kelas.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan di satu sekolah dasar negeri di Kecamatan Pelabuhanratu, Kabupaten Sukabumi dengan subjek kelas IV, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian pada sekolah dengan karakteristik berbeda atau jenjang pendidikan lain. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi efektivitas media Blooket dan Quizizz jika dikombinasikan dengan model pembelajaran lain atau menambahkan variable lain, seperti keterlibatan emosional maupun hasil belajar ranah afektif atau psikomotor peserta didik.