

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan sejumlah kesimpulan yang telah didapatkan oleh peneliti pada penelitian yang telah dilakukan. Selain itu akan dipaparkan juga sejumlah rekomendasi dan masukan bagi pihak-pihak yang mungkin dapat memanfaatkan saran yang dipaparkan oleh peneliti sebagai bahan kajian. Adapun pihak-pihak yang akan mendapat sejumlah rekomendasi pada penelitian ini adalah sekolah guru serta peneliti selanjutnya yang akan meneliti permasalahan yang relevan dengan hasil penelitian ini. Berikut adalah simpulan dalam penelitian ini.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum dapat disimpulkan bahwa :

1. Saat pembelajaran IPS berlangsung siswa terlihat tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Siswa yang terlihat aktif dan memiliki motivasi belajar hanya siswa-siswa yang unggul dalam setiap kelas. Siswa merasa bahwa pembelajaran IPS didalam kelas dengan metode yang tidak menarik sangat membosankan. Terlebih lagi banyak siswa yang terlihat mengantuk saat guru sedang menjelaskan materi di dalam kelas. Suasana kelas pun menjadi terlihat tidak menyenangkan karena tidak adanya keaktifan dari siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dengan penggunaan media yang kurang menarik menjadikan siswa tidak nyaman dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat gelisah dan ingin segera meninggalkan kelas.
2. Beberapa alasan yang melatarbelakngi guru IPS SMPN 7 Bandung pemilihan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS diantaranya sebagai berikut : a) Materi pembelajaran IPS yang sangat luas sehingga dapat membuat siswa bosan bila disampaikan secara penuh oleh guru menggunakan metode ceramah; b) ketersediaan alokasi waktu yang singkat akibat terhambat oleh pelaksanaan UNBK dan USBNBK; c) Keinginan guru mengembangkan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sesuai tuntutan kurikulum 2013; d) media pembelajaran Kahoot dapat mengembangkan jiwa kompetitif dan kolaborasi siswa dalam kehidupan bersosial dengan lingkungannya.

3. Penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir cepat dan tepat siswa pada tahap analitis yang meliputi kemampuan siswa dalam menemukan jawaban yang tepat. Keterampilan berpikir cepat dan tepat siswa yang dapat dicapai selama penerapan media Kahoot tersebut merupakan implikasi dari strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru seperti: a) strategi pemilihan media pembelajaran yang menantang; b) strategi membangun pengetahuan serta cara berpikir siswa melalui media berbasis *games* yang berisi sejumlah pertanyaan; c) strategi guru dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menggunakan media Kahoot; d) strategi guru menggunakan strategi belajar aktif dan mendorong siswa memiliki jiwa kompetitif selama proses pembelajaran.
4. Kendala penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hambatan keberhasilan penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya disebabkan: a) kendala dalam alokasi waktu yang singkat dalam waktu pembelajaran menggunakan media Kahoot; b) tidak lengkapnya fasilitas salah satu siswa yang menjadi kendala saat pembelajaran media Kahoot; c) kurangnya kerjasama antar siswa apabila pembelajaran media Kahoot dilakukan secara berkelompok. Dan pemecahannya dengan cara guru memaksimalkan penggunaan waktu yang terbatas, guru memberikan alternatif lain pada saat koneksi internet tidak tersambung dan guru akan menerapkan media Kahoot dengan cara berkelompok apabila ada beberapa siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot karena tidak membawa HP ataupun laptop kesekolah.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan apa yang peneliti temukan selama kegiatan penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi siswa, maka terdapat beberapa saran atau rekomendasi bagi pihak-pihak yaitu sebagai berikut :

1. Sekolah

Peneliti berharap agar sekolah tetap selalu mendukung dan memfasilitasi guru maupun siswa dalam penerapan media pembelajaran Kahoot karena pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif

sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Guru

Bagi guru peneliti harap agar mempersiapkan media Kahoot harus lebih maksimal, dengan pemberitahuan dahulu ke siswa untuk membawa Hp atau laptop. Dan agar mengembangkan penerapan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti berharap agar guru mengembangkan alat evaluasi yang benar-benar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Sehingga siswa akan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan maksimal.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti sarankan agar menggali secara lebih dalam terkait faktor-faktor yang menyebabkan meningkatnya motivasi belajar siswa dalam penerapan media Kahoot. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti lainnya dalam melakukan inovasi terhadap model pembelajaran yang telah guru laksanakan maupun dalam menggali sejumlah dampak atau manfaat penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.