

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian yang diperoleh, bahwa hasil belajar siswa ranah kognitif sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* lebih besar dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung. Sehingga dapat disimpulkan secara umum bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung. Hal tersebut diketahui dengan adanya perbedaan rata-rata skor keseluruhan hasil *Post-test*, dimana rata-rata keseluruhan hasil *Post-test* lebih besar dibandingkan rata-rata keseluruhan hasil *Pre-test*.

5.1.2 Simpulan Khusus

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian, dapat disimpulkan secara khususnya bahwa:

- 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) sebelum penggunaan aplikasi *Kahoot*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa aspek memahami (C2) pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung;
- 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasi (C3) sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasi (C3) sebelum penggunaan aplikasi *Kahoot*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar

siswa aspek mengaplikasi (C3) pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung;

- 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menganalisis (C4) sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menganalisis (C4) sebelum penggunaan aplikasi *Kahoot*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa aspek menganalisis (C4) pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung;
- 4) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengevaluasi (C5) sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengevaluasi (C5) sebelum penggunaan aplikasi *Kahoot*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa aspek mengevaluasi (C5) pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

5.2.1 Pendidik

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diimplikasikan kepada pendidik (guru) untuk lebih menciptakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan motivasi dan minat peserta didik yang tentunya akan berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar peserta didik itu sendiri dan pendidik harus memperdalam kembali wawasan mengenai pembelajaran berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan aplikasi yang ada dalam berbagai peramban aplikasi secara praktis apabila pendidik belum mumpuni dalam mengembangkan suatu aplikasi pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi gamifikasi *Kahoot* ini tentunya ada beberapa hal yang perlu disiapkan diantaranya; tersedianya fasilitas atau sarana yang memadai terkait perangkat yang dibutuhkan seperti komputer/laptop, ponsel pintar, jaringan internet dan alat proyeksi, serta kebijakan sekolah dan guru dalam penggunaan perangkat digital seperti laptop dan ponsel pintar untuk pembelajaran dan tata cara penggunaan aplikasi *Kahoot* itu sendiri bagi guru dan siswa agar dapat terlaksana dengan baik

dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan penggunaan aplikasi *Kahoot* ini sebagai salah satu dari ribuan aplikasi berbasis gamifikasi yang dapat di manfaatkan dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

5.2.2 Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMPN 23 Bandung kelas VII mata pelajaran Informatika, berimplikasi kepada peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan aplikasi *Kahoot* ini sebagai salah satu kajian untuk penelitian. Peneliti melakukan penelitian penggunaan aplikasi *Kahoot* pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Informatika. Sehingga peneliti merekomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan atau memanfaatkan aplikasi berbasis gamifikasi lainnya sejenis *Kahoot* pada kajian dan aspek lainnya.