

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kuasi eksperimen yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Lembang, ditemukan perbedaan hasil dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian dilakukan pada dua kelas yaitu kelas VII-G yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol) dan kelas VII-I yang menggunakan media *scramble* Tebak Kata (kelas eksperimen). Minat belajar siswa memiliki kualitas yang berbeda-beda, khususnya yang ditemukan pada kelas eksperimen yang memiliki kualitas peningkatan yang lebih dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data temuan dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Terdapat perbedaan hasil belajar setelah *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen yang menggunakan media *scramble* Tebak Kata berbasis aplikasi. Dari hasil uji-t data menunjukkan di kelas eksperimen dengan nilai *sig(2-tailed)* 0.000 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$, artinya H_0 ditolak berarti ada perbedaan antara persentase pengukuran setelah *pretest* 66.69% dan setelah *posttest* 83.61%.
- 2) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar setelah *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil uji-t data menunjukkan di kelas kontrol nilai *sig(2-tailed)* 0.955 lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$, artinya H_0 diterima berarti tidak ada perbedaan antara persentase pengukuran setelah *pretest* 72.77% dan setelah *posttest* 72.86%.
- 3) Tidak terdapat perbedaan pada pengukuran sebelum *treatment* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan pada pengukuran sesudah diberikan *treatment* terdapat perbedaan minat belajar di kelas eksperimen yang menggunakan media *scramble* Tebak Kata berbasis aplikasi dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *scramble* Tebak Kata

berbasis aplikasi. Dari hasil uji-t data menunjukkan nilai *sig(2tailed)* 0.192 berarti lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$, artinya H_0 diterima, hal tersebut menandakan bahwa kondisi peserta didik sebelum diberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol itu sama (tidak terdapat perbedaan). Sedangkan kondisi minat belajar siswa sesudah diberikan *treatment* terdapat perbedaan yang terpaut 16.92% yaitu 83.61% untuk kelas eksperimen dan 72.86% untuk kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scramble* Tebak Kata berbasis aplikasi ini mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

B. Implikasi

Peneliti memberikan implikasi bahwa pelajaran IPS yang menggunakan media *scramble* Tebak Kata berbasis aplikasi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan media pembelajaran ini menjadi pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Maka dalam pembelajaran guru harus memilih media dengan baik dan benar. Penerapan pembelajaran menggunakan media *scramble* ini akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini juga dapat berdampak kepada minat belajar siswa yang akan meningkat baik dalam segi nilai maupun karakter minat siswa itu sendiri. Sehingga dengan ini juga guru dimudahkan dalam melaksanakan tindakan mengajar dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan di dalam kelas.

Dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah terdapat guru, siswa dan fasilitas sekolah. Peningkatan minat pembelajaran siswa berimplikasi perlu dipenuhinya standar kebutuhan minimal fasilitas pendidikan sesuai dengan standar kurikulum, hal ini karena akan sangat berpengaruh kepada proses pembelajaran sebelum atau sesudah *treatment*. Dengan ini guru harus siap mempersiapkan segala sesuatu hal yang akan membuat minat belajar siswa meningkat. Untuk siswa diharapkan juga memiliki kemampuan yang lebih baik pula dalam mempelajari dan memahami suatu materi yang diberikan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka hasil penelitian ini adalah penerapan media *scramble* Tebak Kata berbasis aplikasi ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka selanjutnya dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang berhubungan dengan materi yang ada di sekolah. Sehingga diharapkan akan menimbulkan pengaruh pada minat belajar dan berdampak pada hasil belajar yang meningkat terus.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media pembelajaran *scramble* Tebak Kata berbasis aplikasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Lembang, dapat disampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1) Siswa

Siswa diharapkan lebih rajin dan serius dalam mengikuti proses belajar pembelajar di kelas. Siswa juga diharapkan dapat menumbuhkan minat belajarnya IPS pada dirinya karena dengan minat belajar dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

2) Guru

Guru diharapkan mempersiapkan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya mulai dari persiapan dan pemilihan media, proses pembelajaran dan menganalisis pengalaman belajar siswa di lingkungan sekitar. Guru juga diharapkan untuk memilih media yang tepat dalam mengajar pembelajaran IPS. Salah satunya dengan menggunakan media *scramble* Tebak Kata dalam pembelajaran IPS, karena dengan media *scramble* Tebak Kata pada minat siswa lebih baik (meningkatkan) dibandingkan dengan model konvensional.

3) Bagi peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian yang memfokuskan kepada indikator-indikator yang lainnya. Hasil penelitian

ini juga hendaknya dapat dijadikan referensi bagi para peneliti yang lain untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan variable peneliti yang baru.

Arifulloh Abdul Amin, 2019

PENGARUH MEDIA BELAJAR SCRAMBLE TEBAK KATA BERBASIS APLIKASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu