

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian tentang pengaruh penggunaan *Kahoot* dan *Google form* terhadap hasil belajar dan minat belajar pada siswa SMA, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT berbantu *Kahoot* dan *Google form* memiliki peran yang berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar pada siswa SMA.

Selain itu diperoleh empat simpulan yang menjawab tujuan pada penelitian ini. Empat tujuan penelitian tersebut perihal aspek kognitif (penguasaan konsep) siswa, aspek afektif (sikap) siswa, minat belajar dan respon siswa.

Penggunaan metode pembelajaran TGT berbantu *Kahoot* dan *Google form* dapat memberikan pengaruh pada nilai kognitif (penguasaan konsep) siswa. Berdasarkan uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT berbantu *Kahoot* dan *Google form* dapat meningkatkan nilai kognitif (penguasaan konsep) siswa. Peningkatan tertinggi yaitu pada kelas yang menggunakan aplikasi kahoot.

Penggunaan metode pembelajaran TGT berbantu *Kahoot* dan *Google form* dapat memberikan pengaruh pada nilai afektif (sikap) siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai afektif kelas *Kahoot* dan *Google form* lebih baik daripada kelas kontrol. Meskipun begitu diantara kedua eksperimen kelas kahoot yang paling baik.

Penggunaan metode pembelajaran TGT berbantu *Kahoot* dan *Google form* pada kelas eksperimen memberikan pengaruh pada minat belajar siswa terutama pada kelas Kahoot. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor berdasarkan angket *ARCS* yang didapat bahwa skor minat belajar siswa kelas kahoot lebih baik daripada kelas *Google form* dan kelas kontrol. Meskipun begitu, minat belajar siswa ketiga tersebut tergolong cukup baik.

Pada respon siswa terdapat pengaruh respon positif siswa pada penggunaan metode pembelajaran TGT berbantu aplikasi *Kahoot* dan aplikasi *Google form* pada kelas *Google form* dibandingkan kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa, dikarenakan metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam belajar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk dijadikan referensi bagi pembaca, sebagai berikut :

- 1) *Google form* sebaiknya digunakan sebagai alat evaluasi karena memiliki tampilan kurang interaktif jika digunakan sebagai alat bantu kuis interaktif dalam metode *Team Games Tournament* dibandingkan *Kahoot*.
- 2) Penilaian aspek afektif siswa sebaiknya dinilai oleh observer dan menggunakan rubrik sehingga diperoleh data yang lebih representatif.
- 3) Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya terdapat lembar keterlaksanaan metode pembelajaran.