

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Didalam bab ini akan disajikan kesimpulan, implikasi beserta rekomendasi atas hasil penelitian di SMPN 12 Bandung.

5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII SMPN 12 Bandung, ditemui perbedaan motivasi belajar siswa didalam pembelajaran IPS yang menggunakan *platform* kahoot pada kelas eksperimen dan *google classroom* pada kelas kontrol. Sesuai dengan hasil temuan dan pembahasan yang sudah diuraikan di bab sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan memakai teknik *paired sample t test* data memperlihatkan nilai sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak yang menunjukkan taraf signifikansinya lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dengan setelah diberikan perlakuan menggunakan kahoot pada kelas eksperimen di kelas VIII SMP Negeri 12 Bandung. Hasil pengujian ini sejalan dengan perolehan data angket respon siswa terhadap penggunaan kahoot yang menunjukkan respon positif penggunaan kahoot sebagai *platform* pembelajaran. Dengan demikian, kahoot memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Sesuai dari hasil uji hipotesis yang sudah terlaksana memakai teknik *paired sample t test* data memperlihatkan nilai sig (*2-tailed*) $0,006 < 0,05$ artinya H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan ada perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan *google classroom* pada kelas kontrol di kelas VIII SMP Negeri 12 Bandung. Sehingga, berdasarkan temuan ini

google classroom dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS.

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang sudah dilaksanakan melalui teknik *independent sample test* dengan bantuan IBM *SPSS Statistics 25*, dalam mengukur motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai sig (*2-tailed*) pada *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan *equal variances assumed* keduanya menunjukkan $0,057 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima. Sedangkan, hasil *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan *equal variances assumed* menunjukkan $0,014 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak. Sesuai atas data tersebut, bisa diambil kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang secara signifikan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada *pre-test* atau pengukuran awal di kelas eksperimen yang menggunakan kahoot dengan kelas kontrol sebagai kelas pembanding yang menggunakan *google classroom*. Sedangkan, hasil *post-test* atau pengukuran akhir menunjukkan ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas eksperimen yang memakai kahoot dengan kelas kontrol sebagai kelas pembanding yang menggunakan *google classroom* di kelas VIII SMP Negeri 12 Bandung. Sehingga, kahoot lebih memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan *google classroom*.

5.2 Implikasi

Mengacu pada hasil temuan dan pembahasan diatas, implikasi atas hasil itu dijelaskan yaitu:

1. Pemakaian *platform* pembelajaran digital di era pandemi Covid-19 merupakan salah satu faktor yang penting guna tercapainya tujuan pembelajaran. Pemakaian aplikasi/ *platform* pembelajaran dapat dijadikan sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas siswa baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pemilihan aplikasi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dari hal tersebut, sesuai dengan

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

hasil yang didapat pada *pre-test* atau pengukuran awal masih banyak siswa yang kategori motivasi belajarnya kurang, sehingga guru perlu memilih aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. *Platfrom* kahoot bisa digunakan untuk pembelajaran yang memberikan pengaruh guna peningkatan motivasi belajar siswa didalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan kahoot memiliki fitur yang beragam, tampilan yang menarik, dan juga kahoot disini sangatlah sesuai dengan perkembangan zaman karena berbasis digital. Hal ini didasarkan pada hasil yang diperoleh ialah terdapat peningkatan yang signifikan mengenai motivasi belajar pada pengukuran akhir di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.
3. Dilihat dari hasil akhir yang didapat, dimana motivasi belajar siswa pada *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test* (pengukuran awal). Dari hasil tersebut terdukung dengan hasil uji-t melalui teknik *independent sample test* dalam mengukur motivasi belajar siswa pada hasil *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. *Platform* pembelajaran kahoot memberi pengaruh kepada peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dibanding dengan pembelajaran menggunakan *google classroom* yang diterapkan pada kelas kontrol.

5.3 Rekomendasi

Sesuai hasil temuan atas pembahasan dan kesimpulan, terdapat rekomendasi yang diusulkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Adapula rekomendasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa

- a. Siswa haruslah aktif dan berpartisipasi lebih dalam proses pembelajaran untuk mendorong tumbuhnya motivasi belajar dan siswa harus bisa menunjukkan rasa percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Siswa harus bisa lebih memperhatikan guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran mudah dicapai.

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

2. Guru

- a. Guru diharapkan mampu menggunakan aplikasi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga bisa mendorong siswa untuk lebih semangat dan termotivasi dalam belajar.
- b. Guru harapannya bisa menjadikan fasilitator untuk siswa, guna pengembangan yang lebih baik dalam proses pembelajaran berlangsung.
- c. Guru diharapkan memiliki banyak referensi untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis digital yang menarik terutama berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa.
- d. *Platform* pembelajaran kahoot dapat dijadikan salah satu rujukan untuk guru IPS untuk menyusun proses belajar yang bisa membuat peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

3. Sekolah

- a. Pemakaian *platfrom* kahoot harapannya bisa dijadikan referensi bagi sekolah khususnya guru dalam memakai media pembelajaran berbasis digital.
- b. Sekolah dapat memfasilitasi guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital ataupun media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Sekolah diharapkan memberikan sosialisasi terkait dengan penggunaan berbagai aplikasi dan media pembelajaran yang berbasis digital baik kepada guru maupun siswa agar dapat membantu guru yang mungkin kurang paham dengan teknologi, dengan dikenalnya berbagai media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi dengan pembelajaran yang tidak monoton.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian tentang pengaruh *platform* kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa namun dalam lingkup yang lebih luas mengenai penggunaan pembelajaran berbasis digital, seperti penggunaan

media atau *platform* pembelajaran berbasis digital yang sangat sesuai dengan kondisi pendidikan saat ini dimana sebagian besar dilakukan dari jarak jauh berbasis jaringan. Kajian *platform* kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dalam penelitian ini hanya mencakup motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian secara menyeluruh dan mendalam agar dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.