

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data, temuan penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai “Implementasi Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Pandemi Covid-19 (Penelitian Tindakan di Kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai) peneliti menarik beberapa kesimpulan yang terdiri dari simpulan umum dan juga kesimpulan khusus. Simpulan yang dijelaskan dalam bab ini merupakan hasil olah data yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian, kemudian dianalisis, dan dibahas sesuai dengan teori dan pendapat yang sebelumnya dibahas pada bab-bab sebelumnya. Selain simpulan, terdapat implikasi dan rekomendasi bagi pihak-pihak terkait, serta peneliti selanjutnya dengan harapan akan adanya perbaikan dan pengembangan penelitian selanjutnya bagi penelitian ini atau pihak yang tertarik dengan karya tulis ini kedepannya.

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Secara umum penggunaan aplikasi *Quizizz* di era pandemi Covid-19 dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai. Peningkatan minat belajar siswa di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai ini dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain (1) Ketertarikan siswa, (2) Perhatian siswa, (3) Perasaan senang dan (4) Partisipasi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu siswa terlihat lebih antusias terhadap pembelajaran daring, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan sangat baik dan terciptanya suasana belajar yang kondusif, menarik dan menyenangkan serta mengembangkan pengetahuan siswa dalam memahami materi Lembaga-Lembaga Negara Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat hambatan tersendiri, namun penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dalam menghidupkan proses pembelajaran. Sejatinya tidak ada media yang sempurna dalam upaya untuk meningkatkan minat siswa, namun dengan penggunaan

aplikasi *Quizizz* ini secara sungguh-sungguh tentu akan sedikit demi sedikit merubah suasana kelas itu sendiri menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

5.1.2 Simpulan Khusus

Selain simpulan secara umum, peneliti juga merumuskan simpulan secara khusus. Simpulan khusus ini dirumuskan berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

5.1.2.1 Perencanaan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 pada tindakan siklus I dan II dilakukan dengan komunikasi terlebih dahulu dengan pihak sekolah dan guru PKn SMAS YKPP Dumai dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti pun merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang dipakai di SMAS YKPP Dumai yaitu kurikulum darurat Covid-19. Selain dari pada itu, perencanaan dilakukan dengan menyiapkan materi Lembaga-lembaga Negara yang sudah dikembangkan oleh peneliti, bahan ajar serta media yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang akan peneliti gunakan selama proses penelitian diantaranya berupa format angket, lembar wawancara untuk siswa.

5.1.2.2 Pelaksanaan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 yang dilakukan di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai dan dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan (2 siklus). Berdasarkan RPP yang sudah direncanakan dilakukan dalam proses pembelajaran daring pada pelaksanaan setiap siklus terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan memberikan materi pembelajaran dalam bentuk *Power Point*, serta pelaksanaan tanya jawab bersama siswa dan kegiatan penutup dengan memberikan kuis sebagai tugas rumah.

Setiap akhir pembelajaran, peneliti membagikan angket terkait minat belajar siswa. Dan pada akhir penelitian, peneliti mewawancarai beberapa siswa terkait aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

5.1.2.3 Peningkatan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 setelah menerapkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilihat berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari 34 siswa pada siklus I bahwa siswa yang minat belajarnya mencapai kategori tinggi sebanyak 14 siswa (41.17%) dan 20 siswa (58.82%) berada dalam kategori cukup. Pada siklus II, siswa yang minat belajarnya mencapai kategori sangat tinggi sebanyak 27 siswa (79.41%) dan 7 siswa (20.58%) berada dalam kategori tinggi. Selain dari data hasil angket dapat juga dilihat dari data kompetensi belajar dari 34 siswa pada siklus I yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 14 siswa (41.17%) dan 20 siswa (58.82%) yang sudah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan pada siklus II, sebanyak 34 siswa (100%) sudah mencapai nilai ketuntasan.

5.1.2.4 Hambatan dari penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai yang dilalui oleh peneliti pada siklus 1 karena peneliti masih menyesuaikan dengan pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru mitra tersebut, banyaknya siswa yang tidak antusias terhadap pembelajaran PKn, dan pembelajaran yang cenderung singkat. Pada siklus II peneliti mengalami kesulitan hanya dari waktu pembelajaran yang masih cenderung singkat yaitu hanya diberikan 1 jam saja. Adapun upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi hambatan selama proses penelitian yaitu peneliti harus memahami secara mendalam mengenai aplikasi *Quizizz*, dapat menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran, peneliti harus mampu memberikan motivasi kepada para peserta didik agar semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, memberikan waktu tambahan agar proses penyampaian materi dapat maksimal.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

- 5.2.1 Perencanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa akan lebih baik apabila perencanaan dipersiapkan lebih matang dan dalam proses pembelajaran dilakukan secara maksimal seperti waktu pelaksanaan yang dilakukan lebih awal untuk mengisi daftar hadir dan memperhatikan materi pembelajaran karena memakan waktu sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.
- 5.2.2 Pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Kewarga negaran dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 seharusnya peneliti memberitahu terlebih dahulu kepada para siswa mengenai aplikasi *Quizizz* agar tidak terjadi kekeliruan.
- 5.2.3 Dalam penerapan pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* apabila dilihat dari hasil belajar yang sudah diperoleh oleh siswa khususnya di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai. Nilai tersebut akan lebih meningkat apabila penerapan aplikasi *Quizizz* dilakukan secara maksimal.
- 5.2.4 Hambatan yang dilalui dalam menerapkan pembelajaran daring pada mata Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dirasakan oleh peneliti. Dimana hambatan yang dilalui seharusnya dapat diminimalisir dari siklus I ke siklus II agar hasil yang diperoleh maksimal. Hambatan seharusnya dapat diprediksi oleh peneliti dan guru mitra sebelum menerapkan suatu pembelajaran yang baru. Adapun upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan tersebut akan lebih baik apabila dilakukan secara bersama-sama antara peneliti, guru mitra dan siswa. Karena peneliti disini sebagai pendidik maka harus ada kerjasama antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh kegiatan pembelajaran yang efisien karena hambatan tersebut tidak hanya bersumber dari salah satu pihak melainkan dari kedua belah pihak.

5.3 Rekomendasi

Setelah menyampaikan kesimpulan dan implikasi penelitian ini, selanjutnya peneliti rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait sebagai bahan masukan terhadap penggunaan media film pendek untuk ke depannya. Adapun rekomendasi yang diberikan peneliti sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Pendidik

5.3.1.1 Pendidik dapat mencoba dan menerapkan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring yang sedang dilakukan agar lebih bervariasi sehingga para siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran yang diberikan.

5.3.1.2 Ketika menerapkan aplikasi *Quizizz*, pendidik hendaknya mempersiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu seperti melakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara terstruktur agar pada saat pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

5.3.1.3 Pendidik harus bisa memberikan stimulus kepada para siswa sehingga dapat merangsang minat belajar siswa dan motivasi belajar yang mampu membuat siswa aktif partisipatif dalam proses pembelajaran.

5.3.2 Bagi Siswa

5.3.2.1 Siswa hendaknya dapat menggali pemahaman mengenai Lembaga-lembaga Negara dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, agar bisa menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki sebagai generasi penerus bangsa dan dapat menjadi tokoh teladan bagi generasi selanjutnya.

5.3.2.2 Siswa ikut aktif dalam kehidupan bermasyarakat sehingga dapat menerapkan ilmu Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah didapat dipersekolahan.

5.3.2.3 Dalam proses pembelajaran daring, siswa diharapkan ikut berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

5.3.3 Bagi Sekolah

5.3.3.1 Agar berupaya meningkatkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5.3.3.2 Mendukung dan memfasilitasi pendidik dalam memberikan suatu metode pembelajaran sehingga pendidik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAS YKPP Dumai.

5.3.3.3 Menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran.

5.3.4 Bagi Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

5.3.4.1 Diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas mengenai metode pembelajaran atau *platform* yang cocok digunakan pada saat proses pembelajaran didalam kelas khususnya pada pembelajaran daring

5.3.4.2 Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hendaknya dapat menerapkan metode dan *platform* pembelajaran yang menarik serta cocok diterapkan pada mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraann.

5.3.4.3 Diharapkan agar dapat memberikan inovasi-inovasi terbaru pada media pembelajaran yang semakin menarik.

5.3.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

5.3.5.1 Penerapan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa harus bisa menciptakan iklim belajar yang kreatif dan inovatif.

5.3.5.2 Penerapan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang merasa tertarik dalam mengkaji semua *platform* atau aplikasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

5.3.5.3 Penelitian ini masih jauh dari kata sempuran sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengkaji kekurangan-kekurangan yang dialami oleh peneliti.