

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini akan disajikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian di SMPN 1 Pangalengan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang di dapat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IX SMPN 1 Pangalengan ditemui perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS walaupun tidak signifikan. Sesuai dengan hasil temuan dan pembahasan yang sudah di uraikan pada bab sebelumnya peneliti mengambil kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform kahoot membuat siswa menjadi semangat dalam belajar sehingga apabila dilakukan terus menerus akan tumbuh rasa senang, maka akan mendapatkan hasil optimal, dimana perhatian dan metode belajar menjadi salah satu faktor tumbuhnya minat belajar. Lalu indikator minat belajar yang paling tinggi adalah ketertarikan dalam belajar dikarenakan siswa menjadi tertarik untuk belajar setelah dikenalkan kahoot dalam pembelajaran sedangkan indikator minat belajar yang paling rendah adalah perhatian dalam belajar dikarenakan perhatian siswa dalam belajar terpecah sehingga konsentrasi terganggu seperti mengobrol dengan teman saat belajar.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan teknik paired sample t test data memperhatikan nilai sig (*2 tailed*) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak yang menunjukkan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dari data tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan kahoot. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilaksanakan melalui N-Gain dengan bantuan IBM SPSS statistik

versi 26 nilai N-Gain score sebesar 0,24 sehingga diperoleh untuk N-Gain score $0,2 < 0,3$ maka dapat dikategorikan rendah dan nilai N-Gain persen sebesar 24,9% sehingga diperoleh untuk N-Gain persen $24,9\% < 40\%$ maka dapat dikategorikan tidak efektif. Maka dari data ini bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Dari kedua kesimpulan tersebut bahwa terdapat perbedaan perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan kahoot walaupun tidak ada perbedaan signifikan.

5.2 Implikasi

Mengacu pada hasil temuan dan pembahasan di atas, implikasi atas hasil ini dijelaskan yaitu:

1. Penggunaan platform pembelajaran digital di era sekarang ini adalah salah satu faktor penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan pemakaian aplikasi atau platform kahoot pembelajaran dapat dijadikan sebuah upaya meningkatkan kualitas siswa. Pemilihan aplikasi dan media yang tepat dapat meningkatkan minat belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Dari hal tersebut sesuai dengan hasil yang didapat dalam pre-test banyak siswa yang minat belajarnya kurang sehingga guru harus tepat dalam memilih aplikasi belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Platform kahoot dapat digunakan dalam pembelajaran yang memberikan pengaruh dalam meningkatkan minat belajar khususnya dalam pembelajaran IPS. Hal ini karena kahoot memiliki fitur yang menarik dan sangat sesuai dengan perkembangan zaman karena berbasis digital. Hal ini dapat dilihat dari walaupun siswa meningkat minat belajarnya tetapi tidak signifikan kenaikan minat belajarnya.
3. Dilihat dari hasil akhir yang didapat, dimana minat belajar pada post-test lebih tinggi dari pre-test. Hasil tersebut didukung dengan

hasil uji t melalui teknik paired sample t test dalam mengukur minat belajar siswa pada hasil post-test yang terjadi perbedaan walaupun dari hasil N-Gain tidak ada perbedaan signifikan karena kenaikan minat belajar yang sedikit.

5.3 Rekomendasi

Sesuai dengan temuan dan pembahasan dan kesimpulan terdapat rekomendasi yang diusulkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Adapun rekomendasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa

- Siswa harus aktif dan ikut berpartisipasi serta percaya diri dalam pembelajaran sehingga tumbuh minat belajar
- Siswa harus memperhatikan guru saat menjelaskan materi
- Siswa harus semangat dalam mengikuti pembelajaran

2. Guru

- Guru harus memperhatikan kondisi siswa saat pembelajaran
- Guru diharapkan menjadi contoh bagi siswa saat pembelajaran
- Guru diharapkan memiliki banyak referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik terutama berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa.

3. Sekolah

- Sekolah dapat menggunakan platform kahoot sebagai referensi media pembelajaran bagi guru khususnya berbasis digital.
- Sekolah dapat memfasilitasi penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru agar tercapai tujuan pembelajaran.
- Sekolah diharapkan memberikan sosialisasi terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital baik kepada guru atau siswa agar dapat membantu guru yang masih belum memahami teknologi dan pengenalan berbagai media

pembelajaran kepada siswa agar lebih minat dalam pembelajaran dan tidak monoton.

4. Peneliti selanjutnya

- Penelitian mengenai pengaruh platform kahoot terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa namun dalam lingkup yang lebih luas mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital.
- Peneliti sarankan untuk peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian secara menyeluruh dan mendalam agar dapat menyempurnakan hasil penelitian ini serta penggunaan kahoot di dalam proses pembelajaran harus lebih lama agar siswa lebih mengenal platform kahoot dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi IPS yang di ajarkan.