

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, simpulan dari penelitian ini disusun untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan edukatif digital berbasis Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS.

Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada kelompok eksperimen yang menunjukkan nilai $Z = -4,795$ dengan signifikansi ($p < 0,05$). Angket motivasi belajar dalam penelitian ini mencakup enam indikator berdasarkan teori Hamzah B. Uno (2017), yaitu: (1) hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) dorongan mengerjakan tugas, (3) harapan terhadap masa depan, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan belajar yang menarik, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif. Karena peningkatan skor total terjadi secara signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa keenam aspek tersebut juga turut mengalami peningkatan secara umum.

2. Terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan permainan edukatif digital dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai $Z = -4,911$ dengan signifikansi ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang bermakna antara skor motivasi belajar post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran secara konvensional.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Kahoot terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru dan praktisi pendidikan, penggunaan Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran IPS yang sering dianggap kurang diminati. Guru disarankan menggunakan Kahoot tidak hanya untuk evaluasi, tetapi juga untuk kegiatan penguatan materi, refleksi pembelajaran, maupun ice breaking.
2. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media digital interaktif seperti Kahoot dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, serta pelatihan bagi guru agar mampu mengelola pembelajaran digital dengan efektif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan:
 - a. Melibatkan lebih banyak peserta dari berbagai sekolah,
 - b. Melakukan intervensi dalam beberapa pertemuan untuk melihat efek jangka panjang,
 - c. Menggunakan pendekatan campuran (mix-method) dengan menambahkan wawancara atau observasi untuk menggali aspek motivasi secara lebih mendalam.
4. Bagi siswa, disarankan untuk aktif mengikuti pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot, karena tidak hanya menambah semangat belajar, tetapi juga melatih daya saing, kerja sama, dan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam kehidupan abad ke-21.