

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP Negeri 04 Lembang Jaya, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas kontrol pada *post-test* tanpa menggunakan Media Pembelajaran *Gamification Kahoot* hasil belajar peserta didik tergolong rendah dengan rata-rata (mean) 64,81. Presentase ketuntasan peserta didik pada kelas kontrol dengan hasil *post-test* 41% dan peserta didik yang tidak tuntas 59%. Dengan rendahnya nilai peserta didik tersebut maka diperlukannya adanya strategi yang harus digunakan untuk menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dengan Media Pembelajaran *Gamification Kahoot*.
2. Gambaran hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas eksperimen pada *post-tes* sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan Media Pembelajaran *Gamification Kahoot* hasil belajar peserta didik meningkat dengan rata-rata(mean) 82,77. Presentase ketuntasan peserta didik pada kelas ekspserimen

setelah diberikan perlakuan dengan hasil *post-test* 93% dan peserta didik yang tidak tuntas 7%. Dengan demikian terlihat peningkatan hasil pembelajaran peserta didik dengan menggunakan Media Pembelajaran *Gamification Kahoot* dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa adanya perlakuan.

3. Berdasarkan analisis uji *Indenpendest Sample Test*, maka diperoleh dalam dua arah atau sig (*2-Tailed*) sebesar = 0,000 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa  $0,000 < 0,05$  hal ini berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terbukti bahwa penggunaan Media Pembelajaran *Gamification Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMP Negeri 04 Lembang Jaya. Hal ini berarti Media Pembelajaran *Gamification Kahoot* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 04 Lembang Jaya.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 04 Lembang Jaya, maka peneliti memberikan saran kepada:

1. Kepala Sekolah, khususnya kepala sekolah SMP Negeri 04 Lembang Jaya untuk meningkatkan kreativitas dan inovatif pendidik dalam mengajar, dan melengkapi sarana dan prasarana pendukung agar pendidik dapat menerapkan Strategi Pembelajaran yang bervariasi dalam setiap pembelajaran.

2. Guru Ilmu Pengetahuan Sosial, Khususnya guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 04 Lembang Jaya untuk bisa menerapkan Media Pembelajaran yang bervariasi agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik.
3. Peserta didik, agar lebih efektif, kreatif, dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.



UIN IMAM BONJOL  
PADANG

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aksara, P. T. B. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andrisyah, A., Aditya, B. R., Karnalim, O., Permadi, A., Murad, D. F., Jannah, F., & Nurhas, I. (2021). Pembuatan Soal Kuis Interaktif Berbasis Kahoot! Dan Quizizz Di Lingkungan Guru Paud. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3378–3390.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryani, W. D. (2023). *Pembelajaran Berdiferensiasi, Implementasi Dan Praktik Baik Pada Mapel IPS Kelas VII Kurikulum Merdeka*. Cahya Ghani Recovery.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., ... & Pratasik, S. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency
- Ashari, A., Buntu, A., Windarsih, Y., & Trianto, M. (2024). Pendampingan Penggunaan Platform Gamifikasi Untuk Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Abdidias*, 5(1), 26–32.
- Astuti, M. (2022). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Bunyamin, (2021), *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori*, Jakarta: Uhamka Press.
- Devianty, R. (2019). *Pengantar Ilmu Sosial*.
- Fauzan, A., Safira, M. C., & Sulisty, E. N. (2020). Inisiasi Kahoot! Sebagai Variasi Pembelajaran Kalkulus Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 118–131.

- Fauziyaturrosyidah, A. (2021a). Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 741–753.
- Hamdan, A., Hidayat, W. N., & Suswanto, H. (2020). Aplikasi Dan Sosialisasi Gamification Mobile Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Motivasi Pembelajaran Pemrograman Web. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1)
- Haryanto. (2022). *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two Atray*. Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET (Journal Of Information Engineering And Educational Technology)*, 3(1), 46–50.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & Syarifa, S. (2020). Pelatihan Penggunaan Google Classroom Dan Kahoot Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Digital. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(1), 18–27.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ticom*, 5(1)
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar-Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Malik, P., Muthmainnah, M., & Yunus, N. H. (2024). Implementasi Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 5(1), 376–379.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020a). Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan. *Jointecs: Journal Of Information Technology And Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Nurlan, F. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1–10.
- Prasetyono, S., & Sumbawati, M. S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Konsep Dasar Sistem Komunikasi Data Sinyal Digital Melalui Media Kabel Fiber Dan Frekuensi Radio Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 151–156.
- Purnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deeplublish.

- Purnomo, A., Et Al. (2022). *Pengenatar Model Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.
- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23), 133–134.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Kemenag Ri.
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sd Negeri Saribi. *Edumatsains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 2(2), 201–212.
- Seran, E. Y., & Mardawani, M. P. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Deepublish.
- Sudijono, Anas (2015), *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, D. (2013a). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Sulistiawati, S., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156.
- Sulistio, Andi & Haryanti, Nik, (2022), *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*, Purbalingga:EURIKA Media Aksara.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 56–57.
- Supardan, D. (2022). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi Dan Kurikulum*. Bumi Aksara.

- Suryati, I., Permatasari, R., Rofiana, A. P., Miftah, R. N., & Musthofa, W. S. (2022). Game Based Assessment Untuk Pembelajaran Di Masa Pandemi: Kahoot! *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 60–67.
- Syahrudin, H. (2021). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran*. Bojongsari: CV. Eureka Media Aksara.
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.” *Penelitian Pendidikan Insani*, 20(1), 1–6.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2),
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.