

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Interacty* dalam pembelajaran IPS terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus keaktifan siswa pada setiap siklus. Efektivitas penggunaan media ini terlihat dari persentase ketuntasan hasil belajar yang terus meningkat, pada siklus I persentase hasil belajar sebesar 68,57% dengan nilai rata-rata sebesar 83,71. Kemudian pada siklus II, hasil belajar meningkat sebesar 88,57% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 91,14. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan sebesar 20% dari siklus I hingga siklus II, di mana hasil tersebut telah mencapai target IPH (Indikator Pencapaian Hasil) sebesar $\geq 85\%$ dan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 78.

Selain aspek kognitif, penerapan media *Interacty* juga mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII-F SMP Negeri 253 Jakarta dalam aspek kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, kemampuan berpendapat, dan kemampuan kerja sama. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa sebesar 59,28% kemudian meningkat pada siklus II menjadi sebesar 86,42% atau meningkat sebesar 27,14%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang tepat, mampu membuat peserta didik lebih berani dan terbiasa untuk mengemukakan pendapat mereka. Penerapan media *Interacty* memudahkan pemahaman materi yang dianggap sulit menjadi lebih konkret sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, namun tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Implikasi

Implikasi penerapan media *Interacty* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-F SMP Negeri 253 Jakarta sangatlah penting bagi peneliti dan guru mata pelajaran. Implikasi dari penggunaan media

Interacty ini dapat membawa perubahan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik.

1. Bagi guru

Penerapan media *Interacty* yang dilakukan selama dua siklus memberikan pengetahuan baru kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, aktif, inovatif, dan efektif dalam proses pembelajaran di kelas. Guru juga mendapatkan pengetahuan baru bahwa peserta didik lebih tertarik belajar secara berkelompok yang didukung oleh penerapan media digital dengan tampilan visual yang menarik.

2. Bagi peserta didik

Penerapan media *Interacty* yang dilakukan selama dua siklus membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat secara aktif selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan penyajian materi yang menarik, peserta didik secara antusias mengikuti pembelajaran baik dalam individu maupun kelompok, sehingga materi yang diterima menjadi lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, adanya *games* dan diskusi yang menantang membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan rasa kompetitif secara positif. Hal inilah yang kemudian berdampak secara signifikan terhadap meningkatnya hasil belajar dan keaktifan peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dijabarkan di atas, maka saran saya sebagai peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya tidak hanya berpaku pada satu jenis fitur seperti *crossword* dan *trivia quiz* saja, tetapi juga mengeksplorasi dan mengombinasikan berbagai fitur *Interacty* lainnya yang relevan dan sesuai dengan materi, seperti *interactive map* untuk geografi, *timeline* untuk sejarah, atau *memory game* untuk

penguatan konsep pada materi sosiologi dan ekonomi. Selain itu, guru juga harus mampu menguasai berbagai model dan metode pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan media *Interacty* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi, aktif, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*) sehingga peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor sesuai dengan tuntutan keterampilan abad-21.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik perlu diharapkan dapat memanfaatkan media *Interacty* secara mandiri di luar jam pelajaran sebagai sarana belajar dan evaluasi mandiri melalui kuis atau modul interaktif yang telah diberikan oleh guru. Selain itu, melalui berbagai fitur gamifikasi dan tantangan dalam media *Interacty* siswa disarankan untuk terus melatih keberanian dalam menyampaikan argumen, bertanya, dan mengemukakan pendapat secara kritis, baik dalam diskusi secara individu maupun kelompok.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan atau menguji efektivitas media *Interacty* pada cakupan materi yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) maupun berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk meneliti pengaruh media *Interacty* ini terhadap variabel lain seperti keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) atau HOTS, motivasi belajar mandiri, atau kemampuan ingatan peserta didik jangka panjang peserta didik.