

BAB V

SIMPULAN, IMPILIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai “Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi”, maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development* (R&D) yang dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran yaitu “Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah” yang menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang memiliki langkah-langkah yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain produk), (3) *Development* (pengembangan produk), (4) *Implementation* (uji coba produk), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan. Hasil dilakukan uji coba kelompok kecil, dikatakan bahwa model masih cukup layak digunakan dengan nilai 54% dan pada uji coba kelompok besar dengan nilai 63%, model sudah cukup baik digunakan karena telah dilakukan perbaikan dan revisi terhadap keterlaksanaan model *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan besar maka selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* memiliki nilai 81% dan sudah sangat layak untuk dijadikan sebagai model untuk pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi.

2. Efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dilakukan uji normalisasi dan uji efektivitas. Uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh data sampel data siswa kelas XI IPS 2 mata pelajaran sejarah dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0.152 dimana nilai ini lebih dari 0.050 maka data berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas diperoleh nilai sebesar 0.243. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka berdistribusi data adalah homogen. Setelah dilakukannya uji homogenitas maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dengan menggunakan uji-*t Independent Sample T Test*. Hasil uji-*t Independent Sample T Test* dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah .000. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal, uji homogenitas bersifat homogen dan uji efektivitas termasuk dalam kategori efektif. Maka terjadi peningkatan sebelum dan setelah menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada pembelajaran sejarah. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *cooperative learning* berbasis *kahoot* efektif dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi. Adapun beberapa implikasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat meningkatkan sistem pembelajaran dan proses pembelajaran sejarah di kelas. Serta dapat digunakan sebagai model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar sejarah.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dan media pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti mengenai Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi, maka peneliti memberikan saran dalam pemanfaatan model tersebut, antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran sejarah dan pada mata pelajaran lain di Kelas XI IPS 2 maupun di kelas lain.

- b. Bagi Guru, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digunakan oleh guru-guru dan sebagai model pembelajaran pilihan dan media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas sehingga layak dalam mengembangkan hasil belajar lebih lanjut.
- c. Bagi Siswa, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai model dan media yang dapat meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran di kelas.
- d. Bagi Peneliti, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* masih perlu dikembangkan kembali dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya.