

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dari hasil analisis didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data variabel X (penggunaan aplikasi *powtoon*) menyatakan bahwa proses mata pelajaran IPS berbasis penggunaan aplikasi *powtoon* di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon dalam kategori **baik** yang di dapatkan dari hasil rekapitulasi angket sebesar 75% artinya berada pada rentang 70%-85%. Dalam hal ini artinya bahwa aplikasi *powtoon* bisa digunakan kepada peserta didik meskipun ada beberapa yang membuat proses pembelajaran melalui aplikasi *powtoon* terganggu seperti fasilitas, akses internet.
2. Dari hasil pengolahan data variabel Y (minat belajar siswa IPS) dalam kategori **baik**. Hal ini didapatkan dari hasil rekapitulasi angket sebesar 75,58% artinya berada pada rentang 70%-85%.
3. Berdasarkan hasil output SPSS nilai pearson correlation pengaruh penggunaan aplikasi *powtoon* terhadap minat belajar siswa IPS sebesar 0.400. Nilai korelasi ini berada pada Antara 0,40-0,60 artinya Korelasi berada di tingkat sedang. Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi penggunaan aplikasi *powtoon* terhadap minat belajar siswa IPS diperoleh dari hasil pengolahan data menggunakan SPSS V.16 koefisien determinasi R Square 0,160 dari koefisien korelasi (0.400), artinya kontribusi penggunaan aplikasi *powtoon* terhadap minat belajar siswa IPS di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon sebesar 19,3% sisanya 80,7% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan analisis coefficients diperoleh  $t_{hitung}$  (2.310) untuk nilai  $t_{tabel}$  ditentukan berdasarkan tingkat signifikan yang digunakan dengan keabsahan ( $dk = n-2$  ( $30-2$ ) = 28 dengan taraf keabsahan data  $\alpha = 0,05$  di peroleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,701. Artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan kata lain ada pengaruh positif dan signifikan antara

Penggunaan Aplikasi *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Siswa IPS Di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.

**B. Saran**

Berdasarkan beberapa permasalahan yang terjadi peneliti menyarankan beberapa saran untuk beberapa pihak sebagai berikut:

1. Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPS di sekolah agar lebih menarik perhatian siswa. Sebab penggunaan media pembelajaran aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Sekolah

Sekolah hendaknya menyampaikan media pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran atau mengadakan pelatihan penggunaan teknologi kepada guru. Selanjutnya pihak sekolah hendaknya memfasilitasi guru-guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran, hal ini dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS dan mata pelajaran lainnya.

3. Siswa

Bagi siswa, hendaknya siswa bias memahami penggunaan media pembelajaran *Powtoon* yang diterapkan oleh guru di sekolah. Dan mampu mendiskusikan berbagai masalah sehingga guru bias mencari solusi untuk menyesuaikan permasalahan yang ada.