

الباب الخامس

الاستنتاجات والآثار والتوصيات

أ. الخاتمة

نوع البحث المستخدم هو البحث الكمي بتصميم شبه

تجريبي (Quasi Experimental) وبنموذج Nonequivalent

Control Group. وقد استخدمت هذه الدراسة مجموعتين، هما

الصف التجريبي والصف الضابط. وتناولت الدراسة العلاقة بين

المتغير المستقل، وهو وسيلة Kahoot ، والمتغير التابع، وهو

دافعية التعلم. وقد أُجريت هذه الدراسة على طلاب الصف X

H وعددهم ٣٥ طالبا، والصف X I وعددهم ٣٥ طالبا ومن

خلال نتائج البحث التي تم الحصول عليها، بدءا من

الاختبارات الإحصائية إلى التحليلات الأخرى، يمكن

استخلاص النتائج للإجابة عن أهداف الدراسة كما يلي:

١. لا توجد فروق في دافعية التعلم بين الصف التجريبي

والصف الضابط. حيث أظهرت نتائج اختبار-Mann

Whitney أن قيمة الدلالة بلغت $0,851 > 0,05$.

وبناء على ذلك يمكن الاستنتاج أنه لا توجد فروق ذات

دلالة إحصائية في دافعية التعلم بين الصفين. وبذلك فإن

المعالجة المقدمة لم تُظهر تأثيرا ذا دلالة إحصائية على

اختلاف دافعية التعلم بين المجموعتين.

٢. لا توجد زيادة في دافعية التعلم لدى الصف التجريبي بين

Pre-test و Post-test. حيث أظهرت نتائج اختبار

Wilcoxon أن قيمة الدلالة (Sig. ٢-tailed) بلغت

$0,510 > 0,05$. وهذا يدل على أنه لا توجد فروق

ذات دلالة إحصائية في دافعية التعلم بين نتائج Pre-test و

Post-test. وبذلك فإن المعالجة المقدمة لم تُحدث تغييرا ذا

دلالة إحصائية في دافعية التعلم لدى الطلاب.

٣. لا يوجد تأثير لاستخدام وسيلة Kahoot على دافعية التعلم

لدى الطلاب في مادة اللغة العربية في الصف التجريبي.

عند Sumarso، فإن استخدام Kahoot يمكن أن يخلق جوا

تعليميا أكثر متعة. كما أن الميزات مثل المنافسة في

النقاط، وتحديد الوقت، والعرض الجذاب من المفترض أن

تسهم في تحفيز اهتمام الطلاب ودافعيتهم أثناء عملية

التعلم. من المحتمل أن تكون غير الدالة إحصائيا لا ترجع

إلى الوسيلة نفسها فقط، بل إلى كيفية تطبيق المعلم لها.

ففي خطوات استخدام Kahoot في تعلم اللغة العربية،

توجد توجيهات تتعلق بطريقة الإجابة عن الأسئلة من

حيث الدقة وسرعة الوقت، إلا أن المعلم في التطبيق

الفعلي اقتصر على توجيه الطلاب إلى الإجابة بدقة
وصحة دون التأكيد على أن عامل الوقت يؤثر أيضا في

النتائج.

ب. تداعيات البحث

١. بالنسبة للطلاب، يُتوقع منهم الاستفادة من مختلف وسائل

التعلم كوسائل مساندة لتعزيز الفهم وزيادة دافعية التعلم،

وأن يدركوا أن نجاح التعلم لا يعتمد على الوسيلة فقط،

بل يعتمد أيضا على الجهد الشخصي والاجتهاد الذاتي.

٢. بالنسبة للمعلمين، ينبغي عليهم دمج استخدام وسائل

التعلم مع طرق واستراتيجيات أكثر تنوعا حتى تكون

عملية التعلم أكثر فاعلية.

٣. بالنسبة للمؤسسة التعليمية، ينبغي توفير المرافق والوسائل

الداعمة للتعلم بشكل كافٍ، كما يُتوقع منها تقديم

دورات تدريبية للمعلمين في استخدام وسائل تعليمية مبتكرة.

٤. أما بالنسبة للباحثين في الدراسات المستقبلية، فيُوصى بإجراء دراسات في فترة زمنية أطول من أجل معرفة التأثير بشكل أعمق، وكذلك إضافة متغيرات أخرى قد تؤثر في نتائج التعلم أو دافعية الطلاب.

ج. تاتوصيات

١. بالنسبة للمعلمين، يُنصح بدمج استخدام وسائل التعلم مع طرق واستراتيجيات أكثر تنوعاً من أجل زيادة تفاعل الطلاب.

٢. بالنسبة للطلاب، يُتوقع أن يكونوا أكثر نشاطاً وأن يهيئوا

أنفسهم قبل التعلم، وعند المشاركة في العملية التعليمية ينبغي عليهم التركيز حتى يتمكنوا من تحقيق نتائج أفضل.

٣. بالنسبة للمدرسة، يُنصح بتوفير مرافق داعمة للتعليم بشكل

كافٍ لدعم استخدام وسائل التعلم بشكل فعال.

٤. أما بالنسبة للباحثين في الدراسات المستقبلية، فيُوصى

بإجراء بحوث لمدة أطول وبعدد عينة أكبر للحصول على

نتائج أكثر دقة.



المراجع

Abidah, Z., Rohman, M. F., & Rahmadian, Y. (٢٠٢٣). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, ١(٢), ١٦٢-١٧٩.

Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (٢٠٢٢). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, ٧(١), ٣٧-٤٨.

Christiani, N., Adrianto, H., & Anggraini, L. D. (٢٠٢١). *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot!.* CV Jejak.

Fauzan, R. (٢٠١٩). Pemanfaatan gamification Kahoot. it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, ٢(١), ٢٥٤-٢٦٢.

Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (٢٠٢٤). Penelitian kuantitatif: Uji reliabilitas. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, ٤(٣), ١٨١٢-١٨٢٠.

Hamalik, O. (٢٠٠٨). *Kurikulum dan pembelajaran.*

Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (٢٠٢٢). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris.* CV. Azka Pustaka.

Hartanti, D. (2019). *Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.*

Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.*

Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi " Kahoot!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 4(1), 108–121.

Jogiyanto Hartono, M. (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data.* Penerbit Andi.

Ma'rifat, D. (2022). *Kreatifitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDIT Al-Azhar Kediri.* IAIN Kediri.

Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.*

Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1).

Naibaho, S. W., Siregar, E. Y., & Elindra, R. (2021). Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa MTS Negeri 1 Tapanuli Tengah disaat pandemi COVID-

١٩. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, ٤(٢), ٣٠٤-٣١٢.

Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (٢٠٢١). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri ٤ Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, ٢(٢), ١٣٥-١٤٨.

Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (٢٠٢٣). Analisis hasil pengaruh perkembangan iptek terhadap hasil belajar siswa SD/MI. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, ٢(٠١), ٩٧-١١٠.

Rahmawati, S. (٢٠٢٣). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, ٦(١), ٣٠-٣٤.

ROMADHONI, H. N. U. R., & Wahyuningsih, R. (٢٠٢٢). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH ١٦ SURAKARTA TA ٢٠٢٢/٢٠٢٣*. FIT/PGMI.

Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (٢٠٢١). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun ٢٠٢١ Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, ٣٥٩-٣٦٤.

Sarwono, Jonathan. ٢٠٠٦. *Metode Penelitian Kuantitatif &*

Kualitatif. Cetakan pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (٢٠٢٢). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik ٦ Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, ٣(١), ٥٥-٦١.

Siti, R., & Isnaini, N. U. (٢٠٢٤). ANALISIS PERBEDAAN PRESTASI BELAJAR ANTARA SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DENGAN METODE ANALISIS HIPOTESIS KOMPARATIF. *Al Ittihadu*, ٣(١), ٥٧-٦٦.

Suarsa, E. (٢٠٢٢). *Pengaruh Afirmasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pola Bilangan dan Barisan Bilangan Kelas VIII di SMP*. Universitas Tanjungpura.

Sumarso. ٢٠١٩. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Sugiyono, *METODE PENELITIAN Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

-----, *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Uno, H. B. (٢٠٢٣). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (٢٠٢٠). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab

Siswa Kelas X MAN ٤ Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, ٩(١), ٢٠-٣١.

Zulham, A. W. (٢٠٢١). Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, ١(٤).

