

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Implementasi *Game Kahoot* sebagai media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil akhir siswa hal ini dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan yang signifikan dari nilai setelah siswa menggunakan *Game Kahoot*. Dapat disimpulkan juga bahwa Penerapan *Game Kahoot* sebagai media pembelajaran menunjukkan perubahan positif yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan *Game Kahoot*, hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai 60 poin. Setelah penggunaan media ini, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85 poin. Hal ini menandakan bahwa *Game Kahoot* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan media seperti *Game Kahoot* membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien, yang pada gilirannya meningkatkan sikap positif siswa terhadap pelajaran.

Perbandingan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen (menggunakan *Game Kahoot*) dan kelas kontrol (metode konvensional) menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih baik. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 64,25 dengan nilai maksimum 75, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 63,33 dengan nilai maksimum 70. Setelah perlakuan, posttest menunjukkan hasil yang

lebih tinggi pada kelas eksperimen. Penggunaan Game Kahoot memotivasi siswa, membuat mereka lebih aktif dan fokus, serta meningkatkan hasil belajar kognitif mereka secara signifikan.

Game Kahoot berperan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Media ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, dengan umpan balik langsung yang memfasilitasi evaluasi berkelanjutan. Penggunaan Game Kahoot menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dapat memperbaiki penyampaian materi, meningkatkan pemahaman siswa, serta mengatasi masalah keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa Game Kahoot adalah alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti Game Kahoot mampu memperbaiki kualitas pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

## **B. Saran**

1. Bagi siswa, diharapkan lebih lagi dalam menjelajahi hal baru terutama dalam pembelajaran karena banyak media media pembelajaran yang dapat

di akses oleh siswa melalui aplikasi terbaru dan kekinian, seperti *GameKit*, *Quiziz* ataupun lainnya. Peneliti berharap siswa jangan ragu untuk aktif berpartisipasi dalam pencarian materi pembelajaran terutama dalam penyampaian materi siswa juga mampu mengakses media-media yang lebih seru dan mengasikkan untuk menemani belajar siswa ,sehingga pembelajaran mereka dapat maksimal dan menghasilkan hasil belajar yang baik dan semangat belajar yang tinggi.

2. Bagi guru, Diharapkan guru lebih lagi meningkatkan pengetahuan dan kekreatifan mereka dalam penyampaian dan penggunaan media pembelajaran untuk siswa dengan media –media terbaru dan modern, namun sebelum mengimplementasikan dalam pembelajaran, pastikan untuk memahami fitur-fitur dan cara penggunaannya dengan baik. Persiapkan diri untuk menghadapi kemungkinan teknis atau logistik yang mungkin timbul saat menggunakan teknologi ini diharapkan juga melalui penelitian ini guru dapat memanfaatkan *Game Kahoot* sebagai media pembelajaran seperti penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan penyusunan penelitian selanjutnya.