

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajara *cooperative learning* tipe jigsaw menggunakan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa. Pernyataan ini dikuatkan melalui hasil uji *paired sample test* yang menunjukkan hasil hitung $0,000 < 0,05$.
2. Angket respon mahasiswa sangat baik digunakan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw pada mata kuliah Otomasi Industri.

B. Saran

Pada penelitian ini terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

1. Bagi Dosen

Dosen dapat menggunakan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat membantu kelancaran pembelajaran di kelas.

2. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini memiliki kekurangan dalam teknik pengumpulan data, oleh karena itu dapat ditambah lagi seperti wawancara, observasi langsung. Penulisan angket lebih bisa diperhatikan lagi agar hasil dari suatu angket tersebut dapat memuaskan. Untuk peneliti berikutnya yang tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan Kahoot, disarankan

untuk meneliti penggunaan Kahoot pada aspek lainnya, seperti aspek motivasi, aspek kreativitas, aspek pemahaman konsep, untuk pertanyaan pada Kahoot bisa menggunakan semua jenis template yang tersedia bila perlu menggunakan Kahoot premium. Soal pada Kahoot diharapkan lebih bisa mengasah pemikiran lagi. Gambar pada pertanyaan Kahoot harus menarik. Sampel jika bisa jangan terlalu sedikit agar antara sampel dan populasi seimbang.