

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini menunjukkan model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media Kahoot dalam mata pelajaran matematika, khususnya materi pecahan telah berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada tahap pra siklus, ditemukan bahwa dari 12 siswa, 8 (67%) memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hanya 4 (33%) memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata sebesar 57. Pada siklus I, hasil belajar kognitif siswa meningkat. Jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi 7 siswa, atau 58%, dengan nilai rata-rata 70,8. Namun, ada 5 siswa, atau (42%), yang belum mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus II, hasil belajar kognitif 10 siswa, atau (83%), berhasil mencapai KKM. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media Kahoot meningkatkan partisipasi siswa dan lingkungan belajar yang menarik sehingga hasil belajar kognitif dapat meningkat.

#### **B. Saran**

Berdasarkan temuan di atas, peneliti membuat beberapa rekomendasi berikut:

1. Bagi guru

Diharapkan guru lebih cerdas, inovatif, dan kreatif dalam memilih, merancang, dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa.

## 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar yang baik.

3. Bagi peneliti, disarankan memperluas jangkauan penelitian, baik dari sisi jumlah partisipan maupun topik yang dibahas, untuk mendapatkan hasil yang lebih umum. Di samping itu, diharapkan para peneliti dapat mengembangkan model pembelajaran dan media yang diterapkan, agar dapat menumbuhkan semangat.