

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN Pilangbango, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot!* dengan rata-rata nilai sebesar 80,25, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata nilai 69,00.

Uji hipotesis dengan independent sample t-test menghasilkan nilai signifikansi (p-value) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media *Kahoot!* dan yang tidak. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Kahoot!* terlihat lebih aktif, termotivasi, dan mampu berpikir analitis dalam memecahkan soal-soal yang bersifat kritis.

B. Saran

1. Untuk Guru:

Disarankan agar guru mulai memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi seperti *Kahoot!* dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang

memerlukan pengembangan berpikir kritis. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

2. Untuk Sekolah:

Sekolah diharapkan dapat menyediakan pelatihan dan fasilitas pendukung teknologi agar guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital dengan maksimal, serta mendorong pembelajaran yang lebih inovatif.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan kajian serupa di mata pelajaran dan jenjang yang berbeda. Disarankan untuk menambah jumlah sampel atau durasi pembelajaran untuk melihat efek jangka panjang dari penggunaan *Kahoot!* terhadap kemampuan berpikir kritis.

3. Untuk Siswa:

Diharapkan siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran berbasis game edukatif seperti *Kahoot!*, karena metode ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga melatih logika dan analisis dalam menjawab soal.