

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan hasil analisis data serta pembahasan yang telah dipaparkan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *project based learning* dengan media *kahoot* lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat membuktikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan media *kahoot* maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai siswa kelas XII OTKP di SMK PAB 2 Helvetia.
2. Pengujian hipotesis dengan analisis uji-t menyatakan bahwa hipotesis diterima, sehingga ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *project based learning* dengan media *kahoot* terhadap hasil belajar OTK humas dan keprotokolan pada siswa kelas XII di SMK PAB 2 Helvetia, hal ini membuktikan bahwa jika variabel tersebut diterapkan maka hasil belajar siswa yang dihasilkan juga semakin meningkat.

## 5.2 Saran

Pada penelitian ini membahas mengenai pengaruh model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan pada siswa kelas XII SMK PAB 2 Helvetia. Untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan yang sejenis dengan penelitian ini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, hendaknya tetap berusaha untuk meningkatkan hasil belajar dan ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya terus berusaha memotivasi siswa untuk membiasakan diri aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menerapkan model-model pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman siswa, terutama model pembelajaran *project based learning* dengan media *kahoot*.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian yang sama, sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih sempurna sehingga dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi dunia pendidikan khususnya dalam peningkatan hasil belajar yang lebih baik lagi.