

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka dapat diberikan kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan aplikasi *kahoot* dan *powerpoint*. Di mana nilai signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$ .
2. Terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dan minat belajar yang rendah. Di mana nilai signifikansi yaitu  $0,002 < 0,05$ .
3. Terdapat pengaruh interaksi yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi *kahoot* dan minat belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan. signifikansi yaitu  $0,008 < 0,05$ .

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Guru mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan disarankan agar menggunakan media pembelajaran berbasis digital salah satunya aplikasi *kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital guna membuat pembelajaran menyenangkan sehingga menarik minat siswa dalam belajar.
2. Tenaga pendidik harus bisa mampu untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital agar dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efisien.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih kreatif dan variatif dalam mengembangkan variabel yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.