

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis web Kahoot pada Tema 7 Sub Tema 1 di Kelas IV SD Negeri 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023 telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam model ADDIE yang digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game interaktif berbasis web Kahoot dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi terhadap materi memperoleh persentase 81%, menunjukkan bahwa media tersebut "layak digunakan tanpa revisi." Sementara itu, evaluasi terhadap aspek media juga mendapatkan persentase 81%, mengindikasikan bahwa media tersebut "sangat layak digunakan tanpa revisi."
2. Media pembelajaran game interaktif berbasis web Kahoot dianggap praktis dalam konteks pembelajaran. Respons guru mencapai 94%, dan tanggapan siswa mencapai 93%, dengan rata-rata respons sebesar 95%, yang menempatkannya dalam kategori "sangat praktis."
3. Media pembelajaran game interaktif berbasis web Kahoot terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran. Nilai N-Gain sebesar 0,64 mengindikasikan bahwa media ini "efektif" dalam meningkatkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa rekomendasi yang diajukan oleh peneliti:

### **1. Bagi Peserta Didik**

Media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot yang telah dikembangkan untuk tema 7 subtema 1 pembelajaran 5, telah dirancang secara khusus untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar siswa memanfaatkan media pembelajaran game interaktif ini dengan sebaik-baiknya dan benar-benar memahami materi pelajaran yang disajikan melalui media ini.

### **2. Bagi Guru**

Media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 dapat menjadi panduan bagi guru dalam mengajar materi pembelajaran kepada siswa di kelas. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang teknik penggunaan dan pengembangan media ini, serta menggunakannya secara efektif dan akurat sebagai alat bantu pembelajaran di setiap pelajaran. Dengan demikian, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran secara komprehensif dan membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

### **3. Bagi Sekolah**

Media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 dapat menjadi pedoman bagi sekolah dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 060857 Medan Tembung.

Dengan adanya media ini, diharapkan sekolah dapat lebih responsif dan bersedia untuk mengikuti perkembangan dan inovasi dalam dunia pendidikan.

#### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Pengembangan media pembelajaran game interaktif SD Negeri 060857 Medan Tembung selanjutnya diharapkan dilakukan dengan 1 penelitian pengembangan lebih lanjut pada sampel penelitian yang lebih representatif agar hasil pengembangan media pembelajaran interaktif lebih optimal dan maksimal, serta lebih layak digunakan lebih jauh lagi.