

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Seni Musik di kelas IV SDS IT Yunus Al-Banat menghasilkan skor rata-rata (mean) sebesar 77,38, dengan skor modus 75, median 75, skor maksimum 95, dan skor minimum 60. Standar deviasi yang diperoleh adalah 8,6. Hasil skor ini terbagi dalam tiga kategori: kategori rendah dengan persentase 9,52% (2 siswa), kategori sedang dengan persentase 66,66% (14 siswa), dan kategori tinggi dengan persentase 24% (5 siswa). Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Kahoot dalam evaluasi menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan mayoritas siswa berada dalam kategori sedang (60%) dan skor rata-rata berada di kisaran 69 hingga 85.
2. Hasil belajar pada mata pelajaran Seni Musik di kelas IV SDS IT Yunus Al-Banat menunjukkan peningkatan setelah penggunaan aplikasi Kahoot dibandingkan dengan sebelum penerapannya. Peningkatan ini tercermin dari hasil pre-test dan post-test, yaitu: nilai rata-rata (mean) yang awalnya 59,52 meningkat menjadi 77,38; nilai tengah (median) yang awalnya 65 meningkat menjadi 75; serta nilai yang paling sering muncul (modus) yang awalnya 65 juga naik menjadi 75.

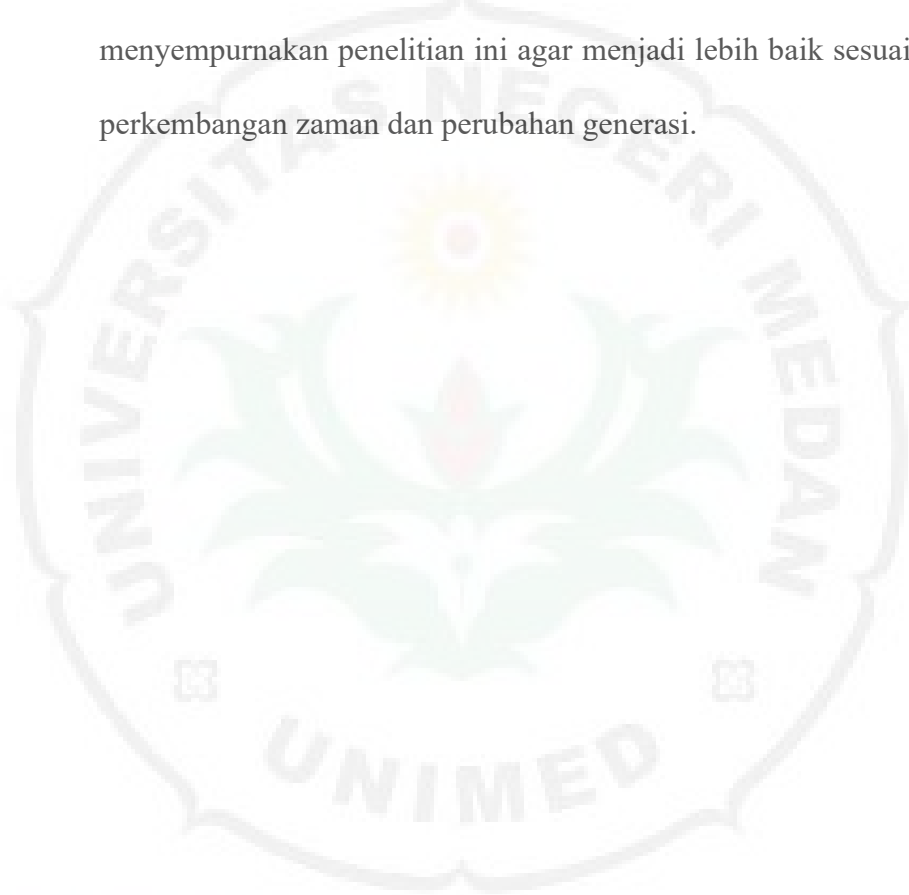
3. Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pelaksanaan asesmen formatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Musik di kelas IV SDS IT Yunus Al-Banat. Hal ini dibuktikan oleh hasil analisis uji dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot efektif dalam pelaksanaan asesmen formatif pada mata pelajaran Seni Musik di kelas IV SDS IT Yunus Al-Banat.

5.2. Saran

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

1. Bagi siswa, disarankan agar kemampuan dan minat belajar terus ditingkatkan, mulai dari hal-hal dasar seperti memahami dan mengetahui materi, sehingga siswa dapat mencapai tahap penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan pemahaman. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan memperluas wawasan terkait materi pembelajaran yang diajarkan.
2. Bagi guru, disarankan agar penggunaan aplikasi Kahoot dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses asesmen atau penilaian. Ini bertujuan untuk mendukung peningkatan kreativitas dan inovasi dalam penilaian, menciptakan suasana penilaian yang lebih bermakna dan tidak monoton, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam mengembangkan dan meningkatkan aspek kognitif mereka.

3. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk memahami kebutuhan guru dalam penyediaan sarana pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar yang kreatif dan inovatif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperbaiki dan menyempurnakan penelitian ini agar menjadi lebih baik sesuai dengan perkembangan zaman dan perubahan generasi.



THE
Character Building
UNIVERSITY