

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan model Direct Interaction dengan Media Kahoot pada materi Teknologi perkantoran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X OTKP SMK N 1 Kaban Jahe masing- masing berada pada nilai persentase keterlaksanaan 96%, 98% dan 98% masuk dalam kategori hampir seluruh langkah- langkah pembelajaran terlaksana dengan baik.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model Direct Interaction dengan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada materi Teknologi Perkantoran di kelas X OTKP SMK N 1 KabanJahe pada Semester I. Hal ini juga dapat dilihat perolehan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 77,63 dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol sebesar 73,29.

3. Hasil perhitungan menunjukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$

dengan nilai (6.955>2.144), artinya hipotesis diterima dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif serta signifikan model Direct Interaction dengan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Pada Siswa Kelas X OTKP di SMK Negei 1 Kabanjahe T.A 2023/2024.

Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa model *Direct Interaction* dengan Media kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Teknologi Perkantoran ada siswa kelas X OTKP SMK N 1 Kaban Jahe T.A 2023/2024

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru yang akan menggunakan model *Direct Interaction* dengan media kahoot dalam proses pembelajaran pada materi teknologi perkantoran dan mampu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran agar lebih meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa pada materi teknologi perkantoran. Dan hendaknya guru merencanakan langkah-langkah pembelajaran dan mengalokasikan waktu sebaik mungkin terlebih dahulu, agar proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.
2. Bagi Siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan lebih berani dalam mengemukakan pendapat atau pertanyaan terkait materi pembelajaran.
3. Bagi Sekolah Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber dan

masukannya bagi pihak sekolah SMK N 1 Kaban Jahe tentang hasil penggunaan model *Direct Interaction* dengan media *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Teknologi perkantoran dan juga bisa memberikan pelatihan dan upgrade skill guru untuk menerapkan model pembelajaran bervariasi.



THE
Character Building
UNIVERSITY