

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di VI SD Negeri 107398 Sei Rotan, telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu :

- a. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Validasi dilakukan oleh validator ahli konten media dengan hasil total rata-rata data diperoleh 4,15 dan hasil persentase 82% kategori “Sangat Layak”. Kemudian validasi ahli desain media dengan hasil total rata-rata data yang diperoleh 4,6 dan hasil persentase 90% kategori “Sangat Layak”.
- b. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia yang telah dikembangkan dinyatakan praktis. Uji praktikalitas dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan persentase sebesar 91% kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya melalui hasil respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 93% kategori “Sangat Praktis”.
- c. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia yang dikembangkan telah diuji cobakan serta klasikal untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dan

dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, terlihat peningkatan hasil belajar masing-masing peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia. Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* nilai rata-rata peserta didik 36,5 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan nilai rata-rata meningkat menjadi 89,7 kategori “Baik Sekali” dan “Tuntas”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

- a. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia dikembangkan untuk dijadikan salah satu sumber belajar, agar lebih banyak mengeksplorasi ide saat belajar, menambah pengalaman belajar, dan membuat peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Bagi guru, pada saat pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi *Kahoot* yang telah dikembangkan guru dapat menggunakannya sebagai sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta sesuai dengan perkembangan teknologi. Guru harus kreatif agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, mendukung pengadaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* atau sumber belajar lainnya sebagai alat bantu

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* dengan menggunakan model pengembangan, aplikasi, dan materi lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY