

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian pada penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Media Kuis Interaktif Kahoot (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y) pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Pematangsiantar yang dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,321 > 1,675$).
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Pematangsiantar yang dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,956 > 1,675$).
3. Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara Media Kuis Interaktif Kahoot (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Pematangsiantar yang dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($52,066 > 3,19$).

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang tersedia pada media kahoot sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.
2. Media Kahoot diharapkan dapat menjadi referensi media belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk materi pembelajaran yang bersifat teoritis agar mampu menghilangkan rasa bosan siswa dalam kegiatan belajar
3. Aspek motivasi belajar diharapkan dapat lebih diperhatikan oleh guru dan pihak sekolah yang perlu dipicu dengan membuat berbagai rangsangan melalui berbagai macam *treatment* untuk meningkatkan motivasi belajar yang lebih baik lagi.
4. Media kuis interaktif kahoot dan motivasi belajar yang diteliti merupakan salah satu dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada penelitian selanjutnya disarankan mencari variabel yang lebih kompleks lagi.