

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan hasil pembahasan analisis data yang telah dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa di kelas. Dapat dilihat dari tabulasi data nilai setelah penggunaan media *game edukasi kahoot* meningkat sangat tinggi di uji *posttest*. Saat melakukan uji awal dengan uji *pretest* hasil belajar diperoleh rata-rata nilai 47.50, setelah diberikan perlakuan hasil belajar naik pesat dilihat dari uji *posttest* dengan rata-rata nilai menjadi 82.00 dan seluruh siswa yang diperlakukan dengan media *game edukasi kahoot* memperoleh nilai di atas KKM.
2. Pada kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* peningkatannya tidak signifikan nilai dalam hasil belajar. Bahwa dari nilai tabulasi yang awal uji *pretest* terdapat pada nilai rata-rata 37.00, setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional uji *posttest* tidak naik dalam rata-rata 59.8 yang diperoleh siswa.
3. Berdasarkan hasil perhitungan *independent samples test* memperoleh harga signifikansi 2-tailed 0,000 yang kurang dari harga taraf signifikansi $\alpha=0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada pengaruh media *game edukasi*

kahoot terhadap hasil belajar Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas 4 SD Negeri 0304 Siundol.

5.2 Saran

Dari hasil kesimpulan di atas, maka penelitian ini memberikan saran akan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa: diharapkan dalam mengikuti jalannya pembelajaran lebih kondusif dan aktif sehingga ilmu yang didapatkan selama proses belajar mudah diterima.
2. Bagi guru kelas: diharapkan pada saat proses pembelajaran supaya lebih sering menggunakan media yang lebih inovatif dan variatif untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih interaktif khususnya menggunakan media *game edukasi kahoot*.
3. Bagi sekolah: diharapkan penyediaan fasilitas sekolah terutama di bidang media pembelajaran, menyarankan guru lebih menguasai teknologi terutama penggunaan media pembelajaran seperti *game edukasi kahoot*.
4. Bagi peneliti lain disarankan lebih meningkatkan aktivitas antusias siswa, sehingga pembelajaran menggunakan media dalam penelitian ini menjadi proses belajar mengajar menjadi kegiatan yang bermakna.