

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta diskusi, beberapa kesimpulan diperoleh, yakni:

1. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa capaian pembelajaran siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di kelas XI semester I SMA Swasta Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan untuk capaian kognitif siswa pada posttest kelas kontrol sebesar 74,14 lebih tinggi daripada pretest kelas kontrol sebesar 29,31. Capaian afektif siswa pada posttest kelas kontrol sebesar 83,86 lebih tinggi daripada pretest kelas kontrol sebesar 76,52. Capaian psikomotorik siswa pada posttest kelas kontrol sebesar 83,55 lebih tinggi daripada pretest kelas kontrol sebesar 70,83.
2. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa capaian pembelajaran siswa yang mendapatkan pengajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kahoot di kelas XI semester I SMA Swasta Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan pada capaian kognitif siswa pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 81,03 lebih tinggi daripada *pretest* kelas eksperimen sebesar 37,24. Capaian afektif siswa pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 90,10 lebih tinggi daripada *pretest* kelas eksperimen sebesar 78,34. Capaian psikomotorik siswa pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,31 lebih tinggi daripada *pretest* kelas eksperimen sebesar 74,45.

3. Terdapat hubungan positif antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kahoot dan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap capaian pembelajaran siswa di mana  $r_{hitung} > r_{Tabel}$  akibatnya  $H_0$  ditolak sementara  $H_a$  diterima

## 5.2. Saran

Mengingat temuan dan rekomendasi dari penelitian ini, saran-saran berikut dibuat sebagai tindak lanjut penelitian ini:

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menyelidiki model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kahoot, disarankan agar fokus pada peningkatan manajemen kelas untuk menciptakan situasi kelas yang lebih kondusif selama proses pembelajaran. Hal ini dapat melibatkan penelitian lebih lanjut tentang strategi khusus dalam pengelolaan kelas untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa, dan mengatasi potensi kendala teknis atau jaringan yang mungkin muncul.
2. Bagi pendidik diharapkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan menerapkan media yang berbasis teknologi seperti kahoot sehingga dapat menunjang tujuan pembelajaran dalam mencapai capaian pembelajaran siswa.