## **BAB V**

## KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh dari analisis data dan pengujian hipotesis, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- 1. Model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media *kahoot* memberikan pengaruh lebih baik dalam mengembangkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi APBN dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran pada kelas eksperimen lebih menyenangkan karena didalam pembelajaran terdapat kerja kelompok, penyelidikan, membuat karya, dan mempresentasikannya. Sementara pda kelas eksperimen dengan model konvensional siswa kurang berperan dalam pembelajaran karena pembelajaran lebih didominasi oleh guru.
- 2. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan media Kahoot dalam pembelajaran ekonomi memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 7 Medan. Hasil temuan ini diperoleh dari analisis uji-t yang menunjukkan bahwa hipotesis mengenai keterlibatan belajar menghasilkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,001, dimana sig  $< \alpha$  (0,05) dan t $_{hitung} = 3,394$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (3,394 > 1,671), yang mengarah pada penerimaan Ha atau penolakan Ho. Demikian pula, hipotesis mengenai hasil belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, dengan sig  $< \alpha$  (0,05) dan

 $t_{hitung}$ = 4,277. Dengan demikian  $t_{hitung}$ >  $t_{tabel}$  (4,277 > 1,671), maka dinyatakan bahwa Ha diterima atau Ho ditolak.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan-temuan yang disebutkan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- 1. Diharapkan seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Pemilihan model pembelajaran serta media yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu model dan media pembelajaran yang tepat adalah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media *kahoot*.
- 2. Kepala sekolah didorong untuk memfasilitasi pembelajaran dengan mendukung penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai, seperti pembelajaran berbasis masalah yang terintegrasi dengan *Kahoot*, untuk mendukung guru dalam upaya pembelajaran mereka.
- 3. Diharapkan para siswa akan menjadi lebih terlibat dalam kegiatan belajar, merasa nyaman untuk bertanya dan menyuarakan sudut pandang mereka, serta menghargai sudut pandang rekan-rekan mereka.