BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diberikan beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *kahoot* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI di SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024. Dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ (25.369 > 3.15) dengan nilai signifkansi 0,000 < 0,05.
2. Terdapat pengaruh yang lebih tinggi dari penggunaan media *kahoot* dibandingkan dengan media *Powerpoint* pada mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI di SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024. Dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ (4.536 > 3.15) dengan nilai signifkansi 0,037 < 0,05.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada kesimpulan hasil penelitian, berikut ini disarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif baik kahoot maupun media lainnya sehingga mnciptakan suasana yang menarik dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.
2. Guru diharapkan dapat membantu dan melatih kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, karena semakin tinggi kreativitas belajar siswa akan semakin tinggi pula hasil belajar yang akan diperoleh.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

3. Kepada peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis, diharapkan untuk mencoba meneliti dengan variabel-variabel lainnya yang belum digunakan dalam penelitian ini, hal ini disebabkan pada dasarnya ada banyak variabel lain yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY