

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan hasil penelitian:

1. Penggunaan media kuis interaktif Kahoot di kelas X mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB di SMK Negeri 1 Pematangsiantar mempengaruhi tingkat pembelajaran siswa. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan yang menunjukkan perbedaan besar dalam hasil belajar siswa antara Kahoot dan PowerPoint. Jika F_{tabel} lebih besar dari F_{hitung} , 24,051 lebih tinggi dari 3,99 dan 0,000 lebih rendah dari 0,05.
2. Perhitungan di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar menunjukkan bahwa minat belajar memengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB. Ini menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi dan rendah memiliki hasil belajar yang berbeda. Jika F_{tabel} lebih tinggi dari F_{hitung} , 41,548 lebih tinggi dari 3,99, dan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05.
3. Pada kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan kahoot media dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB. Nilai F_{hitung} lebih tinggi dari F_{tabel} , yaitu 9,006 lebih tinggi dari 3,99, dan signifikansi 0,004 lebih rendah dari 0,05.

5.2 Saran

Penulis menyarankan hal-hal berikut berdasarkan diskusi dan kesimpulan sebelumnya:

1. Guru mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB disarankan untuk memulai menggunakan media pembelajaran berbasis digital, salah satunya Kahoot, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ini karena alat pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif berbasis digital membuat proses belajar mengajar menyenangkan dan mendorong minat siswa untuk belajar.
2. Untuk mendukung lebih banyak proses pembelajaran aktif, efisien, dan efektif, tenaga pendidik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital.
3. Untuk mengembangkan variabel yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, peneliti selanjutnya diharapkan lebih kreatif dan variatif.