

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Umum

Berdasarkan analisis dan pembahasan dalam penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang *signifikan* Media *Quiz Online Website Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema Teks Persuasi paada Siswa Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Kesimpulan Khusus

1. Proses pembelajaran menggunakan media *quiz online website kahoot* mata pelajaran bahasa Indonesia tema teks persuasi pada siswa kelas VIIIC SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023 berjalan dengan baik. Hasil Observasi siswa pada pertemuan pertama 100% dan hasil observasi pada pertemuan kedua 100% adapun rata-rata pertama dan kedua 100% ber kriteria “Sangat Baik”. Hasil Observasi guru pada pertemuan pertama dan kedua di kelas eksperimen menunjukkan angka 100% ber kriteria “Sangat Baik”.
2. Hasil belajar *pretest* siswa kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 83, nilai terendah 47, rata-rata 65,96%. Pada *posttest* nilai tertinggi 93, nilai terendah 47, rata-rata 73,58%. Sedangkan pada *pretest* kelas kontrol nilai tertinggi 87, nilai terendah 47, rata-rata 70,83%. Pada *posttest* kelas kontrol nilai tertinggi 87, nilai terendah 47. Rata-rata 71,42%.

Terdapat peningkatan rata-rata yang lebih besar pada kelas eksperimen yaitu 7,62% sedangkan peningkatan rata-rata kelas kontrol hanya 0,59%.

3. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *T-Test* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan media *quiz online website kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia tema teks persuasi pada siswa kelas VIIIC SMP Negeri 1 Seberuang tahun pelajaran 2022/2023. Adapun hasil analisis pengujian hipotesis menggunakan uji *T-Test* pada program SPSS Versi 26 pada hasil belajar *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai $Sig (2-tailed) = 0,491 > \text{dari } t_{tabel} \text{ yaitu } 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan.
4. Media *Quiz Online Website Kahoot* mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil angket diperoleh secara keseluruhan terhadap media pembelajaran *quiz online website kahoot* mencapai 2532 dan memiliki rata-rata angket sebesar 81,66% dari 24 responden yang memberikan penilaian terhadap *quiz online website kahoot*. Jika dilihat dari tabel interpretasi diatas maka perolehan angket 81,66% termasuk dalam kategori “sangat baik” artinya respon siswa terhadap media pembelajaran *quiz online website kahoot* sangat baik dan siswa menyukai media pembelajaran tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil data penelitian yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sehingga beberapa manfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri. Sebagai akhir dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan yang cukup sehingga dapat memilih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta yang tepat dan sesuai dengan materi yang disajikan kepada siswa.
- b. Guru diharapkan dapat memahami penggunaan media *Quiz Online Website Kahoot* sehingga dapat menyikapi dengan baik kendala yang akan terjadi ketika ingin menerapkan media pembelajaran tersebut.
- c. Guru diharapkan dapat memberikan perubahan kualitas pembelajaran, diantaranya dengan menerapkan media *Quiz Online Website Kahoot* di kelas sebagai kegiatan pembelajaran yang disukai oleh siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti berani mengemukakan pendapat dan berani mengambil keputusan dalam menjawab pertanyaan. Sikap ini akan

meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya.

- b. Siswa diharapkan dapat belajar lebih giat dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Semoga sekolah kedepannya bisa menerapkan pembelajaran dengan media *Quiz Online Website Kahoot* seperti yang telah diterapkan oleh peneliti.
- b. Sekolah diharapkan selalu mendukung setiap inovasi yang disampaikan oleh guru untuk merubah pembelajaran menjadi lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Semoga peneliti selanjutnya yang judulnya mirip dengan penelitian ini dapat mengembangkannya menjadi lebih baik lagi.
- b. Semoga peneliti kedepannya dapat mengembangkan materi apa saja yang dapat diterapkan menggunakan media *Quiz Online Website Kahoot* ini.