

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari siklus 1,2, dan 3 diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta dengan persentase ketuntasan hasil belajar siklus 1 sebesar 42% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 68. Kemudian meningkat pada siklus 2 persentase ketuntasan hasil belajarnya menjadi 67% dengan rata-rata belajar sebesar 74. Lalu pada siklus 3 telah terjadi peningkatan yang lebih baik lagi dengan persentase ketuntasannya menjadi 83% dan rata-rata hasil belajar menjadi 83, hal tersebut telah mencapai target IPH \geq 80% peserta didik mencapai KKM 72 maka penelitian cukup sampai siklus 3.
2. Penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta, hasil keaktifan pada siklus 1 menunjukkan masih sedikit peserta didik yang menunjukkan aktif pada kemampuan bertanya sebesar 9%, kemampuan menjawab sebesar 11%, kemampuan berpendapat 14%, dan kemampuan memecahkan masalah 14% karena pada siklus ini di dominasi oleh peserta didik yang kurang aktif. Lalu di siklus 2 peserta

didik yang aktif mengalami peningkatan yaitu pada kemampuan bertanya 22%, menjawab 17%, berpendapat 20%, dan memecahkan masalah 20%. Peserta didik kurang aktif berkurang dan di dominasi oleh peserta didik cukup aktif. Lalu pada siklus 3 peserta didik yang kurang aktif dan cukup aktif sudah berkurang, karena pada siklus 3 ini peserta didik lebih dominan aktif yaitu pada kemampuan bertanya 64%, menjawab 61%, berpendapat 58%, dan memecahkan masalah 56%.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan di kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta. Berikut adalah implikasi dari penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik :

1. Bagi guru: Dengan adanya penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS guru mendapatkan pengetahuan baru untuk membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Guru juga sudah mulai terbiasa menggunakan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS sehingga guru lebih menguasai keterampilan mengajar yang lebih baik lagi dan mampu mengembangkan serta mengasah kemampuan peserta didik.
2. Bagi peserta didik: Adanya penggunaan media *Kahoot!* membuat siswa menjadi lebih antusias dan tidak mudah jenuh atau bosan dalam

pembelajaran IPS. Siswa juga jadi rajin membaca dan mengasah daya ingatnya sehingga pelajaran tidak mudah lupa. Selain itu, siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik serta meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti: Penggunaan media *Kahoot!* dapat memberikan pengalaman, meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan serta ide-ide dalam berkreasi mengemas materi pelajaran sehingga menjadi menarik, menyenangkan, dan mudah diserap serta dipahami oleh peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Sebagai masukan atau saran sebaiknya guru lebih memperkaya wawasan dan ide-ide dalam mengemas materi agar lebih menarik dalam membuat media pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan peserta didik menjadi tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran IPS di kelas. Apalagi di era *modern* ini sudah banyak media pembelajaran yang mudah dan menarik untuk digunakan di kelas agar siswa semakin semangat dan tidak bosan di kelas.

2. Untuk Peserta Didik

Peserta didik perlu dibiasakan untuk menggunakan media *Kahoot!* dalam proses pembelajaran IPS agar dapat terbiasa belajar lebih aktif dan

mandiri. Selain itu, media *Kahoot!* ini melatih daya ingat siswa sehingga materi yang telah disampaikan tidak mudah lupa dan juga media *Kahoot!* ini melatih siswa agar lebih percaya diri dan aktif karena siswa dituntut untuk menjelaskan dan mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang ada di dalam media *Kahoot!*.

3. Untuk Peneliti

Sebagai bahan mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai cara meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik melalui media *Kahoot!* dalam proses kegiatan pembelajaran.

