

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai analisis data rata-rata (mean) *pretest* adalah 61,42 kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) didapatkan nilai rata-rata (mean) *posttest* adalah 76,51 yang berarti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada nilai siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Pada perhitungan hipotesis digunakan menggunakan uji-t yaitu *one sample t test* dengan taraf signifikansi 0,00 yang $< 0,05$ memenuhi syarat signifikansi, dengan begitu H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan begitu membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis kahoot terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar pada siswa kelas V di SD Negeri Karang Raharja 03. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh (Mamun & Hasanuzzaman, 2020) kahoot sangat menarik untuk digunakan dan diterapkan di kelas. Ini menyebabkan pendidik dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran tanpa mengurangi tujuan, konten, dan isi pembelajaran. Mereka juga dapat mengatasi masalah seperti kebosanan, ketidaktertarikan dalam belajar, dan dilema yang dihadapi oleh pendidik di era revolusi 4.0. Hal ini juga dibuktikan dengan kuesioner penggunaan media kahoot terhadap minat belajar yang di respons dengan baik oleh siswa, bahwa penggunaan media kahoot membuat siswa lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran karena media yang digunakan sangat menarik sehingga siswa dapat fokus dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti dapat memberikan saran:

1. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi digital dimana terdapat banyak media pembelajaran digital yang akan membuat minat belajar siswa meningkat
- b. Kahoot dapat digunakan pada pembelajaran matematika karena terdapat fitur yang menarik
- c. Penggunaan aplikasi kahoot dapat digunakan oleh guru di SD Negeri Karang Raharja 03

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus ketika guru sedang menjelaskan agar pembelajaran menjadi optimal
- b. Siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi digital dengan baik terutama untuk pembelajaran

3. Bagi Peneliti

Peneliti berharap penggunaan aplikasi kahoot dapat digunakan dengan baik untuk pelaksanaan pembelajaran terutama disekolah dasar karena dengan aplikasi digital ini siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.