

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Pasirtalaga II, dapat disimpulkan bahwa minat siswa dalam belajar meningkat setelah menggunakan media *Kahoot!*. Media pembelajaran *Kahoot!* berpengaruh terhadap peningkatan minat siswa dalam belajar matematika. Hasil nilai rata-rata minat belajar siswa pada nilai *pretest* adalah 69,39 dan nilai *posttest* adalah 84,32. Nilai *t* hitung yang pada pengujian *Paired Sample T-test* adalah $-16,145$ dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,001 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai $-14,935$ menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih besar dibandingkan dengan skor *pretest*. Nilai *t* negatif karena urutan pengurangannya adalah *pretest* dikurangi *posttest*. Pengujian N-Gain menunjukkan bahwa ada peningkatan minat belajar 5 dari 31 (16,1 %) siswa termasuk ke dalam skor N-Gain kategori tinggi, 24 siswa dari 31 (77,5 %) siswa kategori sedang, dan 2 dari 31 (6,4 %) siswa kategori rendah. Secara keseluruhan skor N-Gain rata-rata sebesar 0,494 dan menunjukkan peningkatan "Sedang" dalam minat belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika secara signifikan.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran untuk kedepannya, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* dalam proses pembelajaran mengajar karena dapat menjadi opsi yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam dan membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi siswa, diharapkan menemukan penggunaan *Kahoot!* dapat memberikan pemahaman yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meningkatkan dan memperdalam penelitian lebih lanjut dengan menggunakan *Kahoot!* dengan melakukan variasi pada materi pelajaran, lokasi penelitian, maupun subjek penelitian yang berbeda, agar hasil penelitian lebih luas dan mendalam.