

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian dengan judul “Penerapan Game Interaktif “Kahoot” Terhadap Keaktifan Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas XI SMA N 1 Jekulo Kudus”, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Penerapan game interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran Biologi di kelas XI SMA N 1 Jekulo Kudus tergolong sangat baik, hal tersebut sesuai dengan hasil perhitungan angket respon siswa terhadap game interaktif Kahoot sebesar 75% untuk respon siswa dengan kriteria sangat baik dan 25% untuk respon siswa dengan kriteria baik.
2. Keaktifan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil perhitungan angket kuesioner keaktifan siswa diperoleh bahwa nilai keaktifan siswa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Hasil perhitungan kelas eksperimen diperoleh sebesar 44% dengan kriteria sangat tinggi dan 56% dengan kriteria tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 55% dengan kriteria tinggi dan 45% berkriteria rendah. Berdasarkan hasil perhitungan lembar observasi diperoleh bahwa nilai keaktifan siswa kelas eksperimen berkriteria baik dan pada setiap pertemuan mengalami kenaikan, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai keaktifan kurang dan hampir tidak ada peningkatan dalam setiap pertemuan. Pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 81% dengan kriteria keaktifan baik dan 19% dengan kriteria keaktifan rendah, sedangkan kelas kontrol sebesar 10% berkriteria baik dan 90% berkriteria rendah. Hal tersebut terjadi karena di kelas eksperimen diterapkan game interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran sedangkan kelas kontrol menerapkan media pembelajaran konvensional.
3. Penggunaan game interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa di Kelas XI SMA N 1 Jekulo. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji independent sampe t-test

diperoleh hasil sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran-Saran

Hasil yang diperoleh telah dijelaskan secara terperinci sehingga dapat diajukan beberapa saran berikut:

1. Kepada Guru

Dijadikan guru sebagai rujukan dan referensi agar keaktifan siswa dan keterlibatan siswa di dalam kelas meningkat. Guru diharapkan dapat *up to date* dengan perkembangan teknologi pembelajaran guna menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

2. Kepada Siswa

Pembelajaran dengan media interaktif Kahoot dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran lebih baik. Siswa diharapkan dapat bekerjasama dengan baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan.