

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi data dan penelitian tentang “Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman”, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* di SDIT Faidlurrahman yaitu peneliti menerapkan *games based learning* di ruang kelas IV SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus. Perencanaan ini meliputi pembuatan soal di media digital *kahoot* dengan mendesain soal-soal menjadi quiz yang menarik. Selain itu, menyiapkan sarana dan prasarana seperti laptop, LCD, koneksi internet dan juga modul ajar.
2. Implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini peneliti menampilkan quiz *kahoot*. Pada penerapan media digital *kahoot* ini pendidik menampilkan kode berupa angka yang akan di masukkan peserta didik di laptop setiap anggota kelompok. Pada saat proses quiz ini peserta didik hanya dapat melihat soal di depan dan menjawab soal dengan kode warna yang ada di layar laptop mereka. Hasil dari penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini yaitu peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran dan suasana kelas menjadi lebih aktif.
3. Faktor pendukung dan penghambat implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman ini yaitu membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih aktif, dengan penerapan media digital *kahoot* ini bisa menjadikan pembelajaran menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan penerapan media digital *kahoot* bisa menjadi refrensi media pembelajaran bagi pendidik. Pendidik dapat menggunakan media digital *kahoot* ini agar pembelajaran tidak membosankan. Dapat menambah wawasan bagi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Selain itu, faktor penghambat dari penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini yaitu kurangnya sarana dan prasarana seperti laptop. Karena dalam menggunakan media digital *kahoot* ini harus menggunakan laptop. Tidak stabilnya koneksi internet, karena dalam menerapkan *games based learning* ini membutuhkan koneksi internet. Dan kurangnya pemahaman peserta didik dalam

mengerjakan quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot*. Yaitu meliputi persiapan laptop, LCD, dan juga pembuatan soal di media digital *kahoot*. Dan tidak semua pendidik dapat menggunakan media digital *kahoot* ini.

B. Saran

Dari pembahasan dan kesimpulan yang telah dijabarkan, berikut saran yang diberikan oleh peneliti:

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat mendorong dan memfasilitasi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, agar dapat berjalan dengan lancar dan menunjang keberhasilan pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi pendidik untuk terus belajar dan menambah wawasan mengenai media pembelajaran sehingga dapat menunjang pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

C. Penutup

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Taufik, Hidayah serta Inayahnya kepada kita semua, sehingga peneliti dapat menuntaskan sampai akhir skripsi yang berjudul “Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman”. Peneliti menyadari bahwa terdapat beberapa keterbatasan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari semua pihak guna menyempurnakan tulisan ini.