

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan menggunakan aplikasi Kahoot untuk mengembangkan alat evaluasi, maka hasil penelitian dan pembahasan motivasi belajar dan prestasi belajar matematika pada siswa kelas X IPA SMA N 1 Karanganyar Demak adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot terhadap motivasi dan prestasi belajar dikembangkan dengan tahap pengembangan instrumen tes. Verifikasi Ahli Materi didapatkan rerata skor $V = 0,900$ skor termasuk kategori “Tinggi” atau “Sangat Layak” dan kriteria interpretasi $V > 0,8$ dan hasil pengolahan data Kuesioner Verifikasi Ahli media didapatkan rerata skor $V = 0,7833$, skor termasuk kategori “Sedang” atau “Layak” dengan kriteria interpretasi $0,4 < V \leq 0,8$. Sehingga alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot sangat layak digunakan.
2. Validitas item soal berjumlah 20 butir soal, dari 20 butir soal terdapat 15 soal valid dan 5 soal tidak valid, reabilitas mendapatkan nilai sebesar $r_{11} = 0,8523$. Kemudian respon dan kelayakan penggunaan aplikasi kahoot mendapatkan presentase 87% dengan kategori “Sangat Menarik”
3. Hubungan antara motivasi belajar dan prestasi belajar mendapatkan presentase nilai 4,701 dengan koefisien determinasi 0,639 dalam kategori “kuat”. Hal itu menunjukan bahwa adanya pengaruh motivasi belajar dengan prestasi belajar dengan presentase 41% dan 59% dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi perbaikan yang dapat dikembangkan pada tahap selanjutnya, antara lain:

1. Perlu ditambahkan permainan kuis untuk individu yang menggunakan aplikasi Kahoot agar setiap siswa dapat melihat seberapa baik materi yang dikuasai.
2. Perlu adanya tampilan penjelasan kunci jawaban agar setiap peserta didik bisa mengetahui cara mengerjakan yang baik dan benar sesuai apa yang diajarkan oleh guru disekolahan.

3. Aplikasi Kahoot adalah solusi bagi guru untuk meningkatkan pengalaman belajar siswanya sehingga siswa tidak bosan mengikuti pelajaran matematika.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan bisa menjadi sumber rujukan buat riset berikutnya dengan menggunakan aplikasi Kahoot untuk mengembangkan alat evaluasi terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika dan mata pelajaran lainnya sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan menghasilkan peneliti yang lebih canggih.

