

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan tentang “Implementasi Media Aplikasi *Kahoot* Pada Materi SKI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kompetitif Siswa MA Tarbiyatu Banin Pekalongan Winong Pati” maka peneliti menyimpulkan

1. Perencanaan media pembelajaran di MA Tarbiyatul banin peneliti melakukan diskusi dengan guru mapel SKI tentang materi yang akan peneliti buat didalam media *kahoot*. Peneliti mengatur jadwal untuk melakukan penerapan media di dalam kelas. Peneliti memanfaatkan BLK (Balai Latihan Kerja) Tarbiyatul Banin yang bertempat di belakang MTs Tarbiyatuk banin. Peneliti menggunakan ruang komputer di BLK Tarbiyatul Banin karena penggunann media *kahoot* ini perlu komputer, smartphone dan juga koneksi internet. Perencanaan ini juga meliputi pembuatan media *kahoot* yaitu dengan mendesai soal-soal menjadi kuis yang menarik dan juga persiapan di dalam pelaksanaannya seperti menyiapkan komputer, proyektor dan koneksi internet.
2. Pelaksanaan media *kahoot* ini peneliti menampilkan kuis yang telah dibuat. Pelaksanaan media ini diawali dengan peneliti menampilkan kode berupa angka yang akan di masukan di komputer siswa. Pada proses kuis siswa melihat soal hanya dari proyektor, di tampilan komputer siswa hanya terlihat kode warna untuk menjawab sesuai dengan jawaban yang benar. Hasil dari pertemuan dengan dua kelas yaitu kelas XI Bahasa dan XI IPS peneliti menyimpulkan yaitu dalam pelaksanaan media *kahoot* siswa sangat bersemangat dan antusias susana kelas menjadi lebih interaktif. Hasil yang di peroleh dari menjawab kuis di media *kahoot* juga sangat bersaing, beberapa kelompok yang telah di bagi peneliti hanya sellisih 2 atau 3 soal yang salah.
3. Evaluasi media *kahoot* ini peneliti mendiskripsikan kelebihan dan kekurangan media *kahoot* di dalam pelaksanan di MA Tarbiyatul Banin yaitu

- a. Membuat pembelajaran menjadi menarik. media kahoot bisa menjadikan suasana di kelas menyenangkan pembelajaran juga menjadi interaktif.
- b. Melatih siswa untuk menggunakan teknologi. Menambah wawasan siswa dalam penggunaan teknologi sehingga siswa bisa memanfaatkan teknologi dengan baik.
- c. Menjadi refrensi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan media *kahoot* ini untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan mendesai pembelaaajn di kelas agar tidak membosankan.

Kekuarangan dari media *kahoot* ini dalam pelaksanaannya di MA Tarbiyatul Banin yaitu

- a. Kurangnya fasilitas komputer dan internet. Penggunaan media kahoot ini harus menggunakan komputer, smartphone dan juga koneksi internet, hal ini lah yang menghambat dalam pelaksanaannya karena tidak semua Madrasah atau sekolah memiliki komponen tersebut secara maksimal, sehingga peneliti dalam hal ini memanfaatkan ruang komputer BLK Tarbiyatul Banin
- b. Koneksi Internet yang buruk. Koneksi internet di BLK Tarbiyatul Banin terkadang masih lama untuk membuak web kahoot. Sehingga dalam pelaksasannya dari kompuuter siswa ada yang keluar dari web, sehingga ini menjadi kendala dalam pelaksanaan media kahoot.
- c. Membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya. Pelaksaannay meliputi persiapan seperti menghidupkan komputer, menyalakan proyektor dan laoding di web kahoot yang kurang cepat, sehingga untuk satu jam pembelajaran 45 menit di MA Tarbiyatu Banin masih belum cukup.
- d. Tidak semua guru minat dalam menggunakan media ini. Penggunaan media kahoot memeprlukan berbagai komponen yang bersifat teknologi. Guru di MA Tarbiyatul Banin banyak yang berlatar belakang kiyai yang masih sering menggunakan metode ceramah

dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dalam menggunakan teknologi masih kurang maksimal.

B. Saran

Peneliti mempunyai beberapa saran yang sekiranya dapat meningkatkan dan memiliki sebuah dampak positif dalam pembelajaran, yaitu:

1. Bagi Kepala Madrasah

Diharapkan kepala madrasah senantiasa mendorong dan memfasilitasi guru dalam pembelajaran. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menunjang keberhasilan pembelajaran

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi penyemangat guru untuk terus belajar dan menambah wawasannya mengenai media pembelajaran, dan menerapkan media yang berbasis teknologi sehingga dapat menunjang tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan menunjang motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini juga diharapkan menambah jiwa kompetitif siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan referensi bagi peneliti lain dalam menulis penelitian yang sejenis dan bisa mengembangkan dalam implementasi media aplikasi kahoot selanjutnya.