

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data keseluruhan tentang Pengaruh Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI MPLB di SMK Negeri 48 Jakarta Tahun Ajaran 2023/2024 pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran di yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara penerapan media pembelajaran Kahoot! terhadap minat belajar siswa pada materi pengelolaan rapat kelas XI MPLB di SMK Negeri 48 Jakarta tahun ajaran 2023/2024. Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran Kahoot! mampu meningkatkan minat belajar siswa di kelas.
2. Dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dapat menghasilkan kelas XI MPLB 1 yang diberi perlakuan media pembelajaran Kahoot! berbantuan presentasi pembelajaran memiliki perbedaan skor rata-rata (mean) yang lebih tinggi dibandingkan dengan ketika tidak menggunakan media pembelajaran Kahoot!. Hal tersebut terbukti dari hasil uji Sample T-Test memakai SPSS.v20 yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot! dan sesudah menggunakan

media pembelajaran Kahoot! pada siswa kelas XI di SMK Negeri 48 Jakarta mata pelajaran Manajemen Perkantoran tahun ajaran 2023/2024.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot! pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran. Sehingga, implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil hitung persentase skor rata-rata indikator dari minat belajar, terlihat bahwa indikator keterlibatan siswa memiliki persentase tertinggi, baik di *pretest* ataupun *posttest*, yakni masing-masing sebesar 26% di *pretest* dan 28% di *posttest*. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa kelas XI memiliki keterlibatan yang tinggi saat pembelajaran di kelas.
2. Indikator perhatian dan ketertarikan memiliki skor terendah pada *pretest*, yakni sebesar 21% yang mengindikasikan sebelum adanya perlakuan (*treatment*), siswa belum menunjukkan perhatian dan rasa ketertarikan saat pembelajaran di kelas.
3. Sebaliknya, pada indikator perasaan senang, perhatian, dan ketertarikan di hasil *posttest* memiliki persentase yang sama rata, yakni sebesar 25%. Maka hal ini mengindikasikan bahwa setelah adanya perlakuan (*treatment*), siswa menunjukkan peningkatan terhadap rasa senang saat belajar, perhatian terhadap materi di kelas,

dan rasa ketertarikan saat pembelajaran di kelas dibandingkan sebelum diterapkannya Kahoot!.

4. Dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot! berbantuan presentasi pembelajaran, dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta. Media pembelajaran Kahoot! juga dapat menstimulus minat belajar siswa, karena siswa menjadi lebih fokus pada pembelajaran dan meningkatkan perhatian mereka di kelas.
5. Dengan media ini, siswa juga akan berusaha serta bersemangat untuk mendapatkan hasil kuis yang terbaik, maka sebelum mendapatkan nilai kuis yang bagus, siswa harus memperhatikan pembelajaran dengan saksama. Sebelum perlakuan, hasil observasi dan hasil *pretest* menunjukkan minat belajar siswa yang cukup rendah ditandai dengan siswa sering melamun di kelas, memainkan pulpen tanpa tujuan, dan menidurkan kepala di atas meja. Setelah menerapkan Kahoot!, siswa memiliki peningkatan dalam memahami materi, berusaha melibatkan dirinya sebanyak mungkin di kelas, dan memperhatikan pembelajaran.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Di dalam penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan sehingga dengan keterbatasan ini, peneliti-peneliti selanjutnya diharapkan

dapat lebih memperhatikan agar bisa menyempurnakan penelitian yang serupa. Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, di antaranya:

1. Waktu pelaksanaan untuk penelitian cukup singkat sehingga proses pembelajaran kurang mendalam bagi siswa.
2. Pada penelitian ini terdapat keterbatasan terhadap variabel yang diteliti, di mana dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel bebas yang terlibat yaitu media pembelajaran Kahoot! yang mempengaruhi variabel terikat, yakni minat belajar. Padahal minat belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain, yakni faktor internal.
3. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data bukanlah satu-satunya instrumen yang dapat mengungkapkan seluruh aspek yang diteliti walaupun sebelumnya telah diujicobakan.
4. Penelitian ini belum memiliki data observasi tentang implementasi penggunaan Kahoot! yang benar agar aplikasi tersebut dapat digunakan selayaknya media pembelajaran.
5. Jumlah kelas yang sangat terbatas, yakni hanya 1 kelas sehingga tidak ada kelas pembanding yang menggunakan media konvensional atau aplikasi media pembelajaran yang lain.

5.4 Rekomendasi Bagi Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas, peneliti memberikan beberapa saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media pembelajaran Kahoot! ini diharapkan dapat berguna untuk menstimulus rasa minat dalam belajar karena desainnya yang menyerupai *game* (permainan) interaktif.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memilih media pembelajaran Kahoot! dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran. Selain itu, diharapkan faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa yang rendah, dapat menggunakan Kahoot! sebagai solusi alternatif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat membandingkan media pembelajaran lain yang serupa dengan Kahoot! yang dapat mengungguli Kahoot! untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata Manajemen Perkantoran.

