

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah peneliti mengadakan penelitian dan menganalisis data yang diperoleh dalam rangka pembahasan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah akhlaq Kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro”, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi pembelajaran interaktif dengan media berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas X di MA Walisongo Sugihwaras adalah cara untuk mengatasi rasa bosan siswa terhadap pembelajaran yang monoton atau belum pernah digunakan sebelumnya oleh guru aqidah akhlak kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro. Namun dalam pelaksanaannya pun masih terdapat faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung dalam proses pembelajaran interaktif dengan media *game kahoot* adalah sarana dan prasarana yang memadai. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu signal atau koneksi jaringan yang kurang stabil membuat pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran menjadi sangat lambat.
2. Pada penelitian ini kelas eksperimen terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan media

*game kahoot*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,17 yang sebelumnya nilai *pretest* nya adalah 85,53. Tingkat hasil belajar siswa kelas eksperimen berada dikategori sangat tinggi. Terdapat pula peningkatan siswa kelas kontrol pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang tidak menggunakan media *game kahoot*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,64 yang sebelumnya nilai *pretest* sebesar 60,00. Tingkat pemahaman siswa kelas kontrol berada pada kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh dengan menggunakan *game kahoot* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajar Aqidah Akhlaq di MA Walisongo Sugihwaras. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $R = 0,748 < 1$ , maka kelas eksperimen lebih efisien dibandingkan kelas kontrol.

## B. Saran

Berdasarkan hasil dari pengkajian hasil penelitian dilapangan maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun peneliti yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

### 1. Bagi pihak lembaga

Diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak bosan dan mau mengikuti kegiatan pembelajaran.

## 2. Bagi peneliti selanjutnya

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengaruh pembelajaran interaktif dengan media *kahoot*:

- a. Diharapkan peneliti selanjutnya mengkaji lebih banyak sumber dan referensi yang terkait dengan pengaruh pembelajaran interaktif dengan media *kahoot* agar hasil penelitian mereka lebih baik dan lebih lengkap.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri untuk penelitian mereka.



UNUGIRI