

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V A SD Negeri 5 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *kahoot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan hasil pretest dan posttest.

Media interaktif *Kahoot* juga terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sifat *Kahoot* yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan menjadikan siswa lebih fokus dan aktif dalam menjawab pertanyaan. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi, terutama dalam pelajaran PPKn yang biasanya dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa. Dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih siap menerima materi dan belajar dengan lebih optimal.

Hal ini terlihat pada analisis deskripsif dari peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 60,49 menjadi nilai

posttest sebesar 91,69 setelah perlakuan diberikan. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *kahoot* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta membantu pemahaman materi yang dipelajari secara lebih efektif.

B. Implikasi

1. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media interaktif seperti *Kahoot* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti PPKn.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengintegrasikan penggunaan media digital berbasis teknologi ke dalam kebijakan pembelajaran, serta menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet dan perangkat yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital.

3. Bagi Siswa

Penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini dapat membantu siswa untuk belajar secara lebih aktif dan menyenangkan, serta memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini membuka peluang untuk kajian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kompleks (misalnya dengan kelompok kontrol), cakupan materi yang lebih luas, serta eksplorasi terhadap efek media interaktif terhadap aspek afektif dan psikomotor siswa.

C. Saran

1. Untuk Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media interaktif seperti *Kahoot* secara rutin dan variatif dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam sesi evaluasi, untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

2. Untuk Sekolah

Sekolah lebih memberikan dukungan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, seperti perangkat digital dan koneksi internet, agar proses pembelajaran berbasis digital dapat berjalan optimal.

3. Untuk Siswa

Siswa diharapkan memanfaatkan media interaktif seperti *Kahoot* tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga

sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan memperkuat pemahaman materi pelajaran.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, cakupan materi yang lebih luas, dan analisis terhadap aspek afektif dan psikomotor siswa, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai pengaruh media interaktif dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, dkk. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Akhmad Darmawan, 2020, Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar, Vol. 1, Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran, h. 97
- Amatullah, Duta C. & Joko Sutrisno. 2022. Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP AL-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15(1):243-250.
- AS, Luci Andrekiy, Desy Eka Citra, dan M. Ilham Gilang. 2024. "Strategi Guru Mata Pelajaran IPS dalam Mengembangkan Kualitas Pembelajaran melalui Pemanfaatan Sumber Belajar." *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora* 7(1):13–27.
- Cahyadi, Ani. 2019. "Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur." *Laksita Indonesia* 3.
- Cahya Kurnia Dewi. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Christiani, Natalia, dkk. (2019). Modul Teknologi Pembelajaran: *Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked. Trop. & Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. Modul Teknologi Pembelajaran *KAHOOT*. CV Jejak, anggota IKAPL. Suka Bumi. Jawa barat.

- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PvkB Unj. Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104.
- Fadhli, Muhammad. 2020. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Fitri Rofiyarti dan Anisa Yunita Sari. 2017. “TIK untuk AUD : Penggunaan Platform “KAHOOT” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak.” *PEDAGOGI : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 3b (Desember): 164-172.
- Gilang, M. ILham, Yeyen Nopri Yanti, dan Desy E. C. Dewi. 2025. “Pengaruh Model Collaborative Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di MTs Al-Mubaarak Kota.” 1(Januari):26–33.
- Hamzah, dkk. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Hartono. 2019. *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: Zanaf Publishing
- Hermawati, Mercy, dan Ade Kurnia Solihin. 2023. “Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa.” *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)* 6(2):158. doi: 10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477.
- Herwina Bahar. 2020. *Efektivitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kacaneegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat.
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Ismail, Ilyas, M. & Ilyas, I. N. 2023. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Kemendikristek. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kemendikristek.

Khatimah, Khusnul, Hamza Pagarra, dan Khaerunnisa, “Pengaruh Media Game Interaktif *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe,” *Pendidikan Sekolah Dasar*, 2023, 1–12.

Madiong, Baso (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makasar: Celebes Media Perkasa.

Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan. n.d. “PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRIBOJONG 3 PINANG.” 2:97–104.

Maliyah, Wizarotul. 2019. *PENGARUH METODE CARD SORT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS VIII DI MTs NURUL HUDA DEMPET DEMAK TAHUN PELAJARAN 2019/2020*. Kudus: Institut Agama Islam Negeri Kudus. *Skripsi*

Munthe, Aulia Fitriani, Miftahul Jannah Harahap, Yasmina Fajri, Islam Negeri, dan Sumatera Utara. 2023. “Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.” 1(1):29–40.

Muhibin Syah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Pertiwi, Amalia Dwi, Siti Aisyah Nurfatimah, Dinie Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi. 2021. “Jurnal basicedu.” 5(5):4328–33.

- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*. *Positif*, 1(1), 15–28.
- Purwanto, B, T. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta*, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 6, No.1. P-ISSN : 2088-286, e-ISSN ; 2476-9401.
- Putra, Alfa Dadi, dan Hasna Salsabila, “Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan,” *Inovasi Kurikulum*, 18.2 (2021), 231–41 <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Putra, Rizky Pratama, Muhmmad Ainul Yaqin, dan Akhmadiyah Saputra. 2024. “Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik).” *Jurnal Of Islamic And Education Research* 2(1):149–58.
- Rafika, Andi. 2020. *Pengaruh Pembelajaran PPKn terhadap Kesadaran Menaati Tata Tertib Sekolah pada Siswa SMP PGRI Sungguminasa*. Bengkulu: FKIP
- Rieska Anviani, Pujiriyanto, 2022, *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol. 3 No. 1, *Jurnal Epistema*, h. 2
- Rizawati, Sulaiman, & Syafrina, A. 2017. Hubungan Antara Interaksi Edukatif Guru dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 18 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 113-120.
- Sagala, Artha Uli, Dita Dewi Safira Hutagaol, Kesya Ariani Haloho, Nurul Aini, dan Tangson R. Pangaribuan. 2021. “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.”

Prosiding Seminar Nasional PBSI IV (1):1–6.

Sugiyarto, Untung Slamet, Yosi Wulandari, Andi Casworo, Jawa Tengah, Kecamatan Larangan, dan Kabupaten Brebes. n.d. “INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING MEDIA IN BASIC SCHOOL OF LEARNING MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF.” 8(2):118–23.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

Suhardiysyah, Muhammad Yunan, dan Rohmad Widodo. 2016. “IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI BIDANG STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN.” 1:1–10.

Tusaddiyah, Halimah. 2021. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.” *Universitas Muhammadiyah Malang* 5(259):1–2.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Cemerlang

Undang-undang, SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003), Jakarta : Sinar Grafika, 2014.

Sumarso. 2019. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combrio* (Cet I). Yogyakarta: Deepublish.

Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wibowo, Hindra Panji, Ega Nurliana, Dina Fitri Aryanis, dan Oktian Fajar Nugroho. 2022. “Analisis Pemanfaatan Media

Kahoot Sebagai Inovasi.” Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin 5(9):302–7.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>

Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72-80.

