

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery inquiry learning* menggunakan media aplikasi *kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap evaluasi materi pembelajaran, Dan dari hasil penelitian disimpulkan bahwa sebagian besar siswa siswa IV Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II menunjukkan respon yang sangat baik terhadap pembelajaran dengan aplikasi *kahoot*, dari evaluasi hasil belajar siswa mampu mengingat materi yang sudah dipelajari, dengan diagram menunjukkan 16 siswa dengan persentase sangat baik 64%, kategori baik 7 siswa dengan persentase 28%, kategori cukup 1 siswa dengan persentase 4% dan kategori perlu bimbingan 1 siswa dengan persentase 4%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II memiliki kemampuan mengingat yang sangat baik.
- b. Penggunaan aplikasi *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II. Dengan hasil pretest yaitu diketahui bahwa nilai terendah adalah 16 dan nilai tertinggi adalah 93 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 yang berarti tidak tuntas sebanyak 10 siswa dan yang mendapat nilai diatas 70

yang berarti tuntas sebanyak 15 siswa, dan dari hasil *posttest* yang telah dilaksanakan diketahui nilai terendah 44 sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 yang berarti tidak tuntas sebanyak 2 siswa dan yang mendapat nilai di atas 70 yang berarti tuntas sebanyak 23 siswa. Dari hasil data tersebut disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar mengalami kenaikan yang sangat signifikan dan baik bagi evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, untuk kedepannya guru dapat memanfaatkan aplikasi *kahoot* sebagai salah satu belajar yang dapat meningkatkan suasana belajar lebih positif sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar.
2. Bagi penilitilain, yang hendak menindak lanjuti penelitian ini, peneliti menyarankan agar mengembangkan penelitian ini dengan menambah faktor lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti fasilitas belajar. Dengan adanya kemunculan peneliti lain dengan materi lain, diharapkan dapat memberikan manfaat dan nilai kegunaan yang lebih dari media belajar aplikasi *kahoot*.