

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari Analisis data hasil penelitian serta pembahasan dapat disimpulkan yaitu:

1. Pada pelaksanaan perlakuan peneliti menemukan bahwa antusiasme siswa kelas eksperimen yang diberikan treatment belajar menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot! sangat tinggi daripada siswa kelas kontrol yang diberikan treatment pembelajaran konvensional.
2. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, sesuai dengan rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis media audio visual dan kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.
3. Motivasi belajar siswa dapat dilihat pada perbedaan skor *posttest* kelas eksperimen (53,04) dengan kelas kontrol (47,64). Dapat dilihat bahwa skor rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol ($53,04 > 47,64$). Kemudian dari hasil uji mann-whitney diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $,001 < 0,05$ dan nilai sum of ranks antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol ($815,00 > 460,00$) maka

terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti. Sebagai bahan data untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin
2. Bagi Sekolah. Model pembelajaran ini dapat dijadikan referensi untuk mencapai visi misi sekolah, diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis iptek yang baru kepada peserta didik guna untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi Guru. Model pembelajaran ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para guru jika terdapat suatu kondisi dimana kurangnya motivasi belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung. Pemilihan metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang diinginkan
4. Bagi Siswa. Penggunaan model pembelajaran dengan media audio visual dengan aplikasi kahoot! dalam pelajaran tematik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas karena

dengan menggunakan media ini, dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan

5. Bagi Universitas. Sebagai upaya untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya, serta untuk memperkaya bahan kepustakaan pada perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.
6. Bagi Penelitian Berikutnya. Diharapkan penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi, juga diharapkan dapat untuk dikembangkan lebih lanjut.