

BAB 5

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada materi shalat jamak dan qasar di kelas VII MTsN 9 Tabalong, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot* pada materi shalat jamak dan qasar berjalan dengan baik dan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Proses pembelajaran dimulai dari pemberian *pretest*, penyampaian materi melalui *Kahoot Story*, penguatan materi melalui kuis interaktif, hingga pemberian *posttest*. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Eksperimen penerapan media pembelajaran *Kahoot* dilaksanakan dengan menggunakan desain *quasi experimental* dengan model *pretest-posttest control group design*. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media *Kahoot* yang bersifat interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil pelaksanaan eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

3. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0.006 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Kahoot* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada materi shalat jamak dan qasar. adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media *Kahoot* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Fiqih. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu guru juga perlu menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi kelas dan kesiapan peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kahoot*. Dengan keterlibatan aktif, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar secara optimal.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti ruangan, jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung lainnya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan inovatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel atau metode yang berbeda, seperti meneliti pengaruh *Kahoot* terhadap motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau aspek afektif peserta didik. Selain itu penelitian juga dapat dilakukan pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperluas hasil temuan.