

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Pengembangan media *kahoot* untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD” maka simpulan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan media *kahoot* untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD dengan menggunakan model penelitian D&D yaitu *design and development*. Pada tahapan desain dan pengembangan yang digunakan adalah dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Pada rancangan tahap analisis ini berupa analisis kebutuhan media, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis lingkungan belajar, untuk desain rancangannya garis besar program media (GBPM) kemudian membuat rancangan pembelajaran berupa pembuatan storyboard, menentukan sumber daya yang dibutuhkan dan pembuatan prototipe. Hasil pengembangan diimplementasikan untuk memperoleh penilaian validasi ahli ada tahap implementasinya dengan diperoleh yang berasal dari guru dan siswa. Dan tahapan evaluasi dilakukan sebagai perbaikan yang diberikan saran berdasarkan para ahli dan selanjutnya untuk respon pengguna dengan materi serta media untuk memperoleh penilaian terhadap penggunaan media *kahoot* pada materi keberagaman.

2. Kelayakan pada media pembelajaran *kahoot* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman berdasarkan pada penilaian para ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan kategori layak digunakan pada penelitian. Pada kelayakan media yang dikembangkan penilaian rata-rata perolehannya adalah 93% dengan kategori sangat baik dengan hal tersebut bahwa media sudah layak. Selanjutnya kelayakan materi pada penilaian ahli materi perolehan rata-ratanya yaitu 95% dengan kategori ini sangat baik dan materi keberagaman sudah layak.

3. Respon pengguna media pembelajaran *kahoot* terhadap materi keberagaman pada pembelajaran PPKn memberikan pengaruh yang baik dengan pemahaman siswa serta adaptasi guru dalam mempelajari media *kahoot*. Penilaian yang diperoleh dari respon pengguna yaitu siswa dan guru, pada penilaian siswa terhadap

materi dan media pembelajaran perolehan rata-ratanya sebanyak 93% dan penilaian guru rata-rata perolehannya adalah 95% dengan hal kategori sangat baik. Pengembangan media pembelajaran pada materi keberagaman di SDN Lojikobong II memberikan pengaruh berdasarkan penilaian respon pengguna.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian terhadap pengembangan dengan media pembelajaran *kahoot* dengan materi keberagaman, penggunaan media pembelajaran *kahoot* dapat dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran yang interaktif antara siswa dan guru dalam pembelajaran.

1. Pada penelitian yang dilaksanakan di SDN Lojikobong II dengan media pembelajaran *kahoot* memberikan pengaruh baik pada motivasi belajar siswa dengan pembelajaran dengan menggunakan *game quiz*. Adanya pembelajaran dengan media *kahoot* siswa dapat bermain *game quiz* yang disajikan sesuai materi menggunakan media *kahoot* pada siswa kelas IV. Pembelajaran PPKn pada keberagaman memberikan pemahaman terhadap masyarakat multikultural dengan sikap menghormati dan menghargai akan keragaman. Siswa diajarkan mengenal keberagaman yang ada dilingkungan sekitar atau kehidupan sehari-hari.
2. Media pembelajaran *kahoot* dapat membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak membosankan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran keberagaman. Dengan media pembelajaran *kahoot* memberikan kenyamanan serta keaktifan siswa dalam belajar. Siswa lebih bersemangat selama proses pembelajaran dengan media *kahoot*, tentunya pembelajaran jadi lebih menyenangkan apabila didukung dengan penggunaan media *kahoot* untuk bermain *quiz*.
3. Media pembelajaran *kahoot* dapat menarik minat dan perhatian belajar siswa di SDN Lojikobong II dalam pembelajaran, guru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *kahoot* sangat berkesan dengan dapat melihat keaktifan siswa serta pembelajaran lebih interaktif. Guru dan siswa pembelajarannya lebih terbantu dengan materi yang disampaikan dengan memberikan penguatan maupun *games quiz* dengan menggunakan *kahoot*, siswa juga dapat memperhatikan pembelajaran dengan baik pada tampilan media *kahoot* yang disajikan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang diajukan sebagai rekomendasi bagi siswa, guru, dan peneliti selanjutnya sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Pelaksanaan pembelajaran selama ini sangat monoton dan terasa membosankan, dengan adanya media pembelajaran kahoot diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar keberagaman dengan lebih menyenangkan.

2. Bagi Guru

Pada proses pembelajaran untuk materi yang digunakan lebih dikembangkan lagi pada materi, adanya keberagaman yang ada di Indonesia dengan keanekaragaman memiliki cangkupan yang luas. Pelaksanaan pembelajarannya diharapkan mengembangkan media pembelajaran kahoot sebagai fasilitas pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Pada penelitian yang sudah dilaksanakan sebaiknya peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan media, khususnya media pembelajaran kahoot untuk digunakan di sekolah. hal ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif di kelas.