

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai penerapan *Kahoot!* sebagai alat evaluasi terhadap minat dan hasil belajar siswa pada kelas XI SMK Bina Wisata Lembang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pada penilaian minat belajar berdasarkan angket yang telah disebar mendapatkan hasil nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* berpengaruh terhadap minat belajar.
- b. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi atau web *Kahoot!* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena merupakan sebuah media atau alat yang baru diterapkan di kelas sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Peningkatan evaluasi pembelajaran ditunjukkan dengan peningkatan hasil setelah diadakannya tindakan. Hal ini berdasarkan data pengamatan dari hasil uji Wilcoxon yang mana diperoleh pada nilai signifikan (*2-tailed*) $< 0,05$, hasil yang diperoleh dari perhitungan SPSS adalah 0,000.
- c. Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Keamanan dan Keselamatan Kerja (Keamanan Pangan) menggunakan *Kahoot!*. Berdasarkan uji mann-whitney terdapat Asymp. Sig (2-tailed) 0.006 yang mana lebih kecil dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan kahoot! terhadap hasil belajar memiliki kenaikan secara signifikan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, adapun implikasinya adalah terhadap pemilihan alat evaluasi atau media pembelajaran oleh guru Keamanan dan Keselamatan Kerja. Guru di sekolah harus mempunyai cukup pengetahuan teoritis

maupun hasil dalam memilih alat evaluasi atau media pembelajaran yang merangsang siswa untuk selalu memperhatikan, mampu mengubah siswa menjadi lebih aktif, dan merasa senang. Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pada kelas eksperimen lebih bervariasi dan menarik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvensional pada kelas control. Dalam hal ini guru pun memiliki andil besar dalam memahami dan mengerti keresahan siswa dalam melaksanakan tugas.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan implikasi dari hasil penelitian, maka disampaikan beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini. Rekomendasi tersebut sebagai berikut.

- a. Perlu adanya persiapan yang cukup sebelum penggunaan alat evaluasi *Kahoot!* terutama masalah rincian waktu dan fasilitas.
- b. Diharapkan kepada para guru dapat menerapkan alat evaluasi yang lebih beragam sesuai dengan jenis materi yang akan diajarkan untuk siswa.
- c. Bagi Penelitian Berikutnya, agar dapat memperhatikan kembali faktor-faktor lainnya selain menggunakan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran yang dapat mempengaruhi Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam pembelajaran K3 (Keamanan Pangan).
- d. Bagi Penelitian Berikutnya, agar dapat diperbaiki kualitas soal guna mempertajam kembali hasil penelitian.