

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian tentang pengaruh penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar dan Keterampilan Berfikir Kreatif pada siswa SMA, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar, Keterampilan Berfikir Kreatif dan respon siswa siswa SMA.

Selain itu diperoleh tiga simpulan yang menjawab tujuan pada penelitian ini. Tiga tujuan penelitian tersebut perihal Hasil Belajar, Keterampilan Berfikir Kreatif dan Respons siswa. Dapat disimpulkan bahwa Metode *Team Games Turnamen* (TGT) Berbantu *Kahoot* dan *Quizizz* dapat meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMA. Dapat disimpulkan bahwa Metode *Team Games Turnamen* (TGT) Berbantu *Kahoot* dan *Quizizz* dapat meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMA Siswa berespons positif terhadap penggunaan Metode *Team Games Turnamen* (TGT) Berbantu *Kahoot* dan *Quizizz*

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan pada saat pembelajaran dikelas lebih mengoptimalkan penggunaan alat evaluasi berbasis kuis interaktif sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran karena pada sebelum dilakukannya penelitian saat melihat pembelajaran dikelas khususnya mata pelajaran Biologi guru masih belum memanfaatkan penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi dan masih melakukan evaluasi pembelajaran secara konvensional.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk dijadikan referensi bagi pembaca, sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media informasi tentang bagaimana pengaruh penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar, Keterampilan Berfikir Kreatif dan respon siswa SMA pada materi Sistem Pernafasan.
2. Para peneliti dan penyelenggara pendidikan dapat memanfaatkan informasi berdasarkan penelitian ini hasil penelitian berupa alat evaluasi pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.
3. Pada peneliti sejenis sebaiknya mencari alat evaluasi pembelajaran terbaru yang lebih menarik dan mudah digunakan agar saat pembelajaran dikelas siswa lebih tertarik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
4. Pada penelitian ini Keterampilan Berfikir Kreatif siswa dapat dikembangkan dengan terus diberikannya latihan yang diutamakan pada Keterampilan Berfikir Kreatif siswa.