

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada tema 5 subtema 1 Perubahan Cuaca pembelajaran 1 untuk meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa kelas 3 sekolah dasar telah dilakukan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan dan kelayakan tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli media mendapat persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, validator ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon guru sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil dan kelompok mendapat persentase sebesar 98% dan 97% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 5 subtema 1 aku suka bertualang pembelajaran 1.
2. Pengembangan media interaktif berbasis *Kahoot* dapat meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Hasil uji coba kelompok kecil angket *before* memperoleh persentase 43% dengan kategori rendah dan angket *after* memperoleh persentase 76% dengan kategori tinggi. Hasil uji coba kelompok besar angket *before* memperoleh persentase 49% dengan kategori rendah dan angket *after* memperoleh persentase 78% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dapat meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Saran untuk guru, dengan adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi acuan guru untuk membuat dan mengembangkan media yang menarik sehingga siswa lebih antusias dan semangat dalam pembelajaran.

2. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya

Saran untuk pengembang lebih lanjut yaitu pengembangan media interaktif berbasis *Kahoot* hanya terbatas pada tema 5 subtema 1 Perubahan Cuaca pembelajaran 1. Oleh karena itu, perlu dikembangkan tema dan subtema yang lain dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. 2019. *Hubungan Antara Keaktifan Berorganisasi Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*. Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Anesia, S. 2017. *Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, B. 2021. *Pengaruh media Kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik*. Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Cahyani, S. A., Risalah, A., Ibad, W., Maghfiroh, L., Azza, M. I., & Ulfayati, Z. A. 2020. *Dampak pandemi COVID-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di MI/SD (studi kbm berbasis daring bagi guru dan siswa)*. JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Dewantara, JA & Nurgiansah, TH. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Mahasiswa U iniversitas PGRI Yogyakarta*. (online). <https://jbasic.org>. Diakses tanggal 21 September 2021.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Firmansyah, A. A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Kahoot Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Haji, S. 2015. *Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di SD/MI*. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, dkk. 2021. *Persepsi Orang Tua Siswa Smp Tentang Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Matematika*. (online). <http://journal.ipts.ac.id>. Diakses tanggal 22 September 2021.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. 2020. *Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pena Karakter.
- Kusuma, NR. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran nteraktif Power Point spring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresidi Sekolah Menengah Atas*. (online). <https://eprints.umm.ac.id>. Diakses tanggal 22 Oktober 2021
- Majid, A . 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Martini, K. S., Ariyanti, P., & Setyowati, W. A. E. 2015. *Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dengan Penilaian Portofolio Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pada Materi StoikiMartinisometri Di SMA N 2 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. Jurnal Pendidikan Kimia.
- Meriyati, M. P. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Pambudi, Y. D., Suwarsito, S., & Sarjanti, E. 2015. *Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Geografi Menggunakan Model Pembelajaran Problem Posing pada Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto*. Geo Edukasi.
- Prasetyo, AD & Abduh, M. 2021. *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar*. (online). <https://jbasic.org>. Diakses tanggal 23 September 2021.
- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.
- Pujawan, K.A.H. 2012. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia.
- Pusparani, Herlina. 2020. *Media Kahoot Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon*. (online). <https://ejournal.u inisnu.ac.id>. Diakses tanggal 21 September 2021.

- Putri, I.P. and Sibuea, A.M. 2014. *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan.
- Ridwan, E., Wahyuni, I., & Mayasari, R. 2019. *Hubungan Kesiapan Belajar Dan Self Efficacy Dengan Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 5 Kendari*. Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam.
- Rusman, R. & Yanuarti, R. 2018. *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh guru di sekolah penerima Universal Service Obligation (USO)*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusmana, I. M. 2020. *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Kahoot*. Prosiding Sesiomadika.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salasih, S. M. 2015. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Quantum Teaching Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri Sangon Kokap Kulon Progo*. S1 thesis, PGSD. online: <https://core.ac.uk/download/pdf/33512651.pdf>.
- Saluky, S., Saefudin, A., & Misri, M.A., 2016. *The Use Effects Of Interactive Multimedia Edutainment On The Achievement Improvements In Mathematics*. Information Technology Engineering Journals.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, NS. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulata, MA & Hakim, AA. 2020. *Gambaran Perkuliahan Daring Mahasiswa Ilmu Keolahragaan UNESA di Masa Pandemi Covid-19*. (online). <https://ejournal.unesa.ac.id>. Diakses tanggal 21 September 2021.

- Sunardi. 2020. *Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Kahoot*. Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- Suryani, N, Setiawan, A & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaifulloh, M. 2020. *Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran IPS terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Utomo, H. 2020. *Penerapan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang*. Jurnal Kualita Pendidikan.
- Yanto, D.T.P. 2019. *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. 2021. *Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Kahoot pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan.