

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang dilaksanakan untuk melihat penerapan media pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terbukti dari uji hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan game edukasi kahoot, memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa untuk materi pecahan. nilai sig  $0,006 < 0,05$ , atau  $t \text{ hitung } 0,2826 > t \text{ tabel } 0,199$  yang berarti hipotesis alternative diterima dan hipotesis nol ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi seperti kahoot untuk melengkapi materi pembelajaran berbasis *edutainment* dapat membantu siswa dalam mempelajari pecahan.
2. Berdasarkan hasil data analisis deskriptif nilai rata-rata kelas nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 81,53 nilai minimum 58,00 dan maximum 100. Sedangkan rata-rata pada kelas kontrol yaitu 72,70 nilai minimum 50 dan nilai maximum 91. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai yang baik dalam pembelajaran matematika dibandingkan kelas kontrol.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan pada penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan penerapan media pembelajaran *Edutainment* dengan menggunakan game edukasi kahoot membutuhkan hp, laptop maupun wifi atau data seluler yang harus tersedia untuk memulai pembelajaran, membutuhkan lebih dari 1 orang untuk mengolah kelas serta waktu yang relatif banyak, sehingga penggunaan alokasi waktu harus benar-benar di perhitungkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
2. Penerapan media pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan game edukasi kahoot dapat di jadikan variasi dalam pembelajaran matematika di MTS Negeri Ambon, karena siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dan merasa termotivasi untuk mencapai pencapaian yang lebih baik.