

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi kahoot untuk menyampaikan materi dan soal kuis dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MIPA 1 MAN 3 Kebumen dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik di dalam kelas, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan ketelitian peserta didik dalam belajar dan mengerjakan soal, juga meningkatkan sikap gotong royong dengan adanya diskusi kelompok dalam menjawab soal soal kuis yang disediakan.
2. Penggunaan aplikasi kahoot sebagai alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MIPA 1 MAN 3 Kebumen terdapat lebih banyak factor yang mendukung daripada yang menghambat. Factor yang mendukung adalah tersedianya sarana dan prasarana sekolah yang memadai, handphone peserta didik yang juga sudah memadai, dan pengetahuan teknologi peserta didik yang memudahkan proses pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot. Adapun factor yang menghambat

proses pembelajaran diantaranya adalah akses sinyal yang sulit dan keterbatasan kuota internet.

3. Respon peserta didik setelah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI MIPA 1 MAN 3 Kebumen sangat baik. Hampir seluruh peserta didik menginginkan metode belajar yang sama yaitu dengan menggunakan aplikasi kahoot untuk materi selanjutnya. Selain itu peserta didik juga menyatakan bahwa mereka menjadi semangat dalam belajar setelah menggunakan aplikasi kahoot sebagai media belajarnya.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Aplikasi kahoot dapat dipilih sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Di era saat ini hendaknya guru terus semangat untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan mengenai perkembangan teknologi utamanya bidang pendidikan. Hal ini bertujuan supaya seorang guru dapat terus mengasah kreativitasnya, menyesuaikan kondisi peserta didik saat ini juga menyesuaikan perkembangan zaman yang ada agar dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

### 2. Bagi Peserta Didik

Sebagai seorang pelajar milenial, peserta didik seharusnya bisa berinovasi untuk menunjang kegiatan belajarnya minimal secara mandiri. Dengan adanya aplikasi kahoot yang memiliki banyak fitur penunjang kegiatan belajar, peserta didik dapat berkreasi membuat rangkuman materi, membuat soal untuk berdiskusi dengan teman, membuat kuis *true or false* untuk mengasah kemampuan daya ingat dan sebagainya. Kemajuan teknologi seperti ini hendaknya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh peserta didik demi menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik pula.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu pengembangan media pembelajaran yang berbasis IT dan dapat diteruskan menjadi salah satu awalan riset-riset selanjutnya terkait media pengembangan belajar Pendidikan Agama Islam.

### 4. Bagi Madrasah

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran aplikasi kahoot yang memerlukan akses internet yang cukup dan memadai, diharapkan madrasah mampu memberikan fasilitas akses internet yang lebih banyak lagi agar semua peserta didik dapat belajar dengan lebih baik dan semangat tanpa kendala apapun termasuk letak geografis kelas, sehingga prestasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik lebih meningkat.

### C. Penutup

Demikian skripsi ini peneliti buat dengan sebaik-baiknya. Peneliti sangat berharap kritik dan saran dari pembaca sebagai bentuk pertanggungjawaban atas penelitian yang telah dilaksanakan. Selain itu segala masukan ke Arah perbaikan selalu peneliti terima dengan sebaik-baiknya.