

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat dirumuskan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dilaksanakan dengan tiga melalui tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap persiapan digunakan seorang pengajar untuk membuat kuis dan mengujinya terlebih dahulu sebelum digunakan. Tahap pelaksanaan berisi tentang pengenalan aplikasi Kahoot terhadap siswa, kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot dan umpan balik langsung dari siswa. Sedangkan pada tahap evaluasi, memungkinkan baik guru mengevaluasi hasil belajar siswa, interaksi dan antusias siswa, maupun siswa yang juga memungkinkan untuk mengevaluasi hasil belajarnya sendiri dengan melihat skor langsung setelah permainan selesai.

Adapun implikasi dari pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dapat disorot mengenai tiga hal penting. Pertama tentang keadaan siswa, dimana siswa menjadi lebih konsentrasi dan antusias dalam mengikuti proses belajar, Siswa juga menjadi aktif dan lebih interaktif dalam bertanya baik terhadap guru maupun temannya sendiri. Kedua tentang pemahaman materi oleh siswa. Siswa mengalami peningkatan pemahaman dibuktikan dengan hasil dari perbandingan tabel hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Kahoot dimana nilai dari 22 siswa, 12 diantaranya mengalami kenaikan setelah menggunakan aplikasi Kahoot. Sedangkan implikasi yang ketiga adalah meskipun aplikasi Kahoot menghilangkan kejenuhan dalam belajar, ternyata siswa juga terkadang mengalami gangguan fokus dan cenderung bermain-main karena selama pembelajaran berlangsung siswa diharuskan memegang ponsel pintar mereka masing-masing.

B. Saran

Dengan selesainya penelitian yang telah penulis lakukan di lembaga kursus bahasa Arab Al Azhar Pare Kediri ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Saran bagi Guru

Dalam proses pembelajaran guru harus selalu inovatif dan kreatif untuk menemukan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran.

2. Saran bagi Peserta Kursus

- a. Hendaknya siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.
- b. Siswa hendaknya memanfaatkan waktu yang ada dengan sebaik-baiknya.
- c. Untuk menunjang kesuksesan pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot hendaknya menyiapkan perangkat dengan koneksi internet yang stabil.

Sebagai penutup saya ucapkan Alhamdulillah, berkat, rahmat, hidayah dan pertolongan Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Walaupun penulis telah berusaha semaksimal mungkin, tetapi penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, sehingga penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan.

Akhirnya penulis berharap semoga hasil penelitian ini betapapun kecilnya kiranya dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca, Amin Ya Rabbal 'Alamin.