

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media *game kahoot* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa dengan materi sistem pencernaan pada manusia, dari hasil uji T diperoleh nilai *Tukey* sebesar 1,028 dan nilai signifikansi media pembelajaran berbasis *game kahoot* sebesar 0,184 lebih besar dari nilai α 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game kahoot* dapat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Kupang.

B. Saran

Dari penerapan media *game kahoot* dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dengan sumber belajar yang menarik perhatian siswa. Pihak sekolah perlu meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran seperti akses internet yang cepat dan stabil untuk mendukung proses belajar dan mengajar yang lebih efektif. Guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan gaya belajar siswa. Siswa didorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, bertanya jika ada hal yang tidak dimengerti dan dapat berkolaborasi dengan teman. Penelitian selanjutnya dapat diperluas dengan melibatkan variabel lain yang belum diteliti.