

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian penggunaan media Kahoot pada siswa kelas XI 3 dan XI 4 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo membuktikan bahwa Kahoot berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran PAI dalam Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (signifikansi 0,200) dan memiliki hubungan linear (signifikansi Deviation from Linearity 0,463). Uji regresi linear sederhana menunjukkan pengaruh yang signifikan (signifikansi 0,014), dengan nilai t-hitung sebesar $7,421 > t\text{-tabel } 1,666$ dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,747, yang berarti 74,7% keberhasilan pembelajaran PAI dipengaruhi oleh penggunaan media Kahoot.

Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Media ini meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi PAI secara lebih kontekstual dan menarik. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, serta mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa angket telah terbukti valid dan reliabel, dan hasil penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai studi terdahulu yang menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan dalam berbagai jenjang dan mata pelajaran. Dengan demikian, integrasi media digital seperti Kahoot

direkomendasikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kualitas, keterlibatan, dan relevansi materi keagamaan di era digital..

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis menyarankan cara terbaik untuk menggunakan media Kahoot dalam pendidikan agama Islam, berikut saran yang diberikan oleh peneliti.

1. Bagi Guru

- a) Disarankan agar guru-guru PAI lebih terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Kahoot, karena telah terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa secara efektif.
- b) Guru juga dapat memvariasikan jenis kuis dan waktu pelaksanaan (pre-test, post-test, evaluasi mingguan) agar penggunaan Kahoot tidak monoton dan tetap menarik minat siswa.
- c) Pelatihan internal tentang pembuatan soal yang berbasis HOTS dalam format Kahoot juga dapat menjadi langkah strategis meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

- a) Pihak sekolah perlu mendukung tersedianya sarana prasarana digital seperti jaringan internet yang stabil, LCD, laptop, dan gawai siswa agar penggunaan Kahoot dapat diimplementasikan secara optimal.

- b) Sekolah dapat menyusun kebijakan pembelajaran inovatif dengan mendorong guru untuk mengintegrasikan media interaktif berbasis TIK seperti Kahoot dalam RPP maupun kegiatan asesmen.
- c) Pemberian penghargaan terhadap guru yang berhasil menerapkan inovasi digital juga dapat menjadi bentuk apresiasi sekaligus motivasi.

3. Bagi Siswa

- a) Diharapkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran interaktif seperti Kahoot. Mereka tidak hanya menjadi peserta pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam merancang soal, memberikan masukan kepada guru, dan menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat.
- b) Siswa juga perlu memanfaatkan media ini sebagai sarana belajar mandiri di luar kelas, misalnya dengan membuat kuis sendiri atau mengikuti tantangan kuis teman sekelasnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Penelitian ini terdapat keterbatasan dalam ruang lingkup sekolah dan jumlah sampel, sehingga peneliti selanjutnya dapat memperluas wilayah penelitian ke beberapa sekolah lain guna memperoleh generalisasi hasil penelitian yang lebih kuat.
- b) Membandingkan Kahoot dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian dengan media pembelajaran digital lainnya seperti

Quizizz, Mentimeter, atau Google Form sebagai bahan pertimbangan efektivitas media.

- c) Penelitian campuran (mixed method) dapat dilakukan untuk menggali lebih dalam aspek kualitatif seperti perasaan siswa, kendala teknis, dan pola interaksi yang terjadi selama penggunaan Kahoot.

5. Bagi Pemerintah dan Dinas Pendidikan

- a) Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi saat membuat kebijakan pendidikan digital yang lebih terarah, khususnya mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi.
- b) Pengadaan pelatihan guru tentang penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot perlu dimasukkan dalam program pengembangan profesi berkelanjutan.

Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PAI dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya ditentukan oleh isi kurikulum dan peran guru, tetapi juga ditopang oleh pemanfaatan media yang relevan dengan zaman. Kahoot menjadi salah satu contoh bagaimana teknologi dapat memperkuat proses pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan menyenangkan.