

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sesuai dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk telah terlaksana dengan baik dan sistematis. Guru SKI merancang pembelajaran dengan memadukan metode presentasi, diskusi, dan permainan, di mana Kahoot digunakan sebagai media dalam kegiatan evaluasi dan penguatan materi. Proses pembelajaran dimulai dari tahap pembukaan, presentasi kelompok, sesi tanya jawab, penguatan materi dilanjutkan dengan implementasi Kahoot menggunakan mode tim, hingga kegiatan penutup dan pemberian penghargaan. Implementasi ini didukung oleh kebijakan madrasah yang membuka kesempatan bagi pendidik untuk berinovasi serta tersedianya fasilitas dan infrastruktur yang mencukupi, seperti proyektor serta akses internet di kelas.
2. Penerapan pembelajaran SKI berbasis Kahoot terbukti efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dengan mode tim mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta terlibat

langsung dalam proses pembelajaran melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat. Kejenuhan belajar yang sebelumnya muncul akibat metode pembelajaran konvensional dan dominasi ceramah dapat diminimalkan dengan kehadiran Kahoot sebagai media game edukatif. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi tetap mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran, serta peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, terdapat peningkatan pemahaman materi yang ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam diskusi dan hasil evaluasi belajar.

3. Terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran SKI berbasis Kahoot di MAN 3 Nganjuk. Faktor pendukung meliputi ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang memadai, literasi teknologi siswa yang cukup baik, kompetensi guru yang mumpuni dalam mengelola pembelajaran berbasis digital, kesiapan teknis dan budaya kolaboratif siswa serta fleksibilitas platform. Selain itu, manajemen pembelajaran dan motivasi turut memperlancar penerapan Kahoot dalam pembelajaran. Adapun faktor penghambat yang ditemui antara lain konektivitas internet yang tidak stabil, dan kendala teknis pada perangkat pendukung seperti proyektor, keterbatasan teknis platform Kahoot berupa batas karakter soal dan jawaban, keterbatasan waktu pembelajaran dan preferensi pedagogis sebagian guru yang enggan beralih ke media digital karena dianggap memerlukan persiapan tambahan. Namun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui kerja sama antar siswa, kesiapan guru dalam mencari solusi alternatif, serta pengelolaan teknis

pembelajaran yang fleksibel, sehingga tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran secara signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini terbatas pada implementasi pembelajaran SKI berbasis game Kahoot di kelas XI MAN 3 Nganjuk dengan fokus pada aspek kejenuhan belajar siswa. Penelitian ini belum mengkaji secara mendalam pengaruh penggunaan Kahoot terhadap aspek lain, seperti peningkatan hasil belajar secara kuantitatif dalam jangka panjang, kemampuan berpikir kritis, maupun perbandingan efektivitas Kahoot dengan media game pembelajaran digital lainnya. Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam waktu yang relatif terbatas dan hanya melibatkan satu mata pelajaran serta guru tertentu, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks madrasah atau mata pelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dari sudut pandang yang berbeda, misalnya dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* untuk mengukur pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar siswa secara statistik. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas objek penelitian pada mata pelajaran lain, jenjang kelas yang berbeda, atau membandingkan penggunaan Kahoot

dengan media pembelajaran digital lain seperti Quizizz, Wordwall, atau Google Form interaktif. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat meneliti efektivitas penggunaan Kahoot dalam jangka waktu yang lebih panjang guna melihat dampaknya terhadap motivasi belajar, konsistensi keaktifan siswa, serta pembentukan sikap belajar positif.

2. Saran Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot secara kreatif dan terencana sebagai variasi dalam pelaksanaan kegiatan belajar, khususnya pada mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa. Guru juga disarankan untuk tetap menyesuaikan penggunaan Kahoot dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kondisi peserta didik, agar pembelajaran tidak hanya bersifat hiburan tetapi tetap bermakna dan edukatif.

3. Saran Bagi Madrasah

Pihak madrasah diharapkan dapat terus mendukung inovasi pembelajaran berbasis digital dengan meningkatkan sarana dan prasarana, seperti kestabilan jaringan internet, perawatan perangkat proyektor, serta pemberian pelatihan kepada guru terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut diharapkan dapat mendorong lebih banyak guru untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

4. Saran Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis game seperti Kahoot secara positif sebagai sarana belajar, bukan

hanya sebagai permainan semata. Dengan sikap aktif, kerja sama dalam tim, dan semangat belajar yang tinggi, peserta didik diharapkan mampu memperoleh pemahaman materi SKI yang lebih baik serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.