BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penerapan *game edukasi kahoot* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II. Hasil analisis data observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata nilai sebesar 69,74 yang masih tergolong dalam kategori cukup. Hasil tersebut terjadi karena masih terdapat siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, belum lancar berbicara di depan kelas, serta belum mampu mengungkapkan gagasan secara runtut dan jelas. Pada siklus II, hasil analisis data observasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai menjadi 88,51 dengan kriterial baik.

Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah mulai terbiasa berbicara di depan kelas, mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dengan lebih percaya diri, serta menunjukkan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan *game edukasi kahoot* yang bersifat interaktif dan kompetitif mampu meningkatkan antusiasme siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berbicara dan menyampaikan jawaban secara lisan. Peningkatan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan *game edukasi kahoot* juga terlihat dari hasil evaluasi pada setiap siklus.

Pada siklus I, dari 27 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, terdapat 17 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 62,96%, sedangkan 10

siswa belum memenuhi Kriterial Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu dari 27 siswa terdapat 25 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 92,59%, sehingga telah memenuhi KKM yang ditetapkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Bagi Sekolah: Memfasilitasi guru mengembangkan media pembelajaran inovatif.
2. Bagi Guru: Merencanakan alokasi waktu dan pengelolaan kelas agar *Penerapan game edukasi kahoot* efektif.
3. Bagi Peserta Didik: Mengembangkan instrumen untuk mengukur aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.