

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Tingkat literasi digital siswa kelas VII I SMP Negeri 1 Dukupuntang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 76,5588 atau setara dengan 95,70% dari skor maksimum. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengakses, memahami, serta memanfaatkan informasi dari media digital untuk mendukung proses pembelajaran. Kemampuan ini mencakup penggunaan internet, pemilihan sumber informasi, hingga pengolahan informasi secara tepat.
2. Penggunaan *Kahoot!* dalam evaluasi formatif juga berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 76,7647 atau 95,96%. Hal ini menunjukkan bahwa *Kahoot!* mampu menjadi media evaluasi yang efektif dan menarik bagi siswa. Penggunaan *Kahoot!* tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mendorong motivasi, perhatian, serta keterlibatan aktif dalam proses evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, *Kahoot!* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.
3. Hubungan antara tingkat literasi digital siswa dengan penggunaan *Kahoot!* dalam evaluasi formatif menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,765 berada pada interval 0,600–0,799 yang menunjukkan kategori hubungan kuat. Artinya, semakin tinggi tingkat literasi digital siswa, maka semakin tinggi pula penggunaan *Kahoot!* dalam evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara literasi digital siswa dengan penggunaan *Kahoot!* diterima, dan hubungan tersebut bersifat kuat.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk terus mengintegrasikan literasi digital dalam proses pembelajaran, tidak hanya pada saat evaluasi tetapi juga pada kegiatan pembelajaran sehari-hari. Penggunaan media interaktif seperti *Kahoot!* perlu dikembangkan secara lebih variatif agar siswa tetap termotivasi dan tidak merasa bosan. Selain itu, guru juga perlu membimbing siswa dalam menyaring dan mengevaluasi informasi digital agar kemampuan literasi digital mereka tidak hanya tinggi secara teknis, tetapi juga kritis.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan kemampuan literasi digital yang telah dimiliki, khususnya dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Siswa juga diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital, serta memanfaatkan media seperti *Kahoot!* tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Selain itu, sekolah juga dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan variabel

lain yang dapat memengaruhi penggunaan media pembelajaran digital, seperti motivasi belajar, minat belajar, atau faktor lingkungan. Selain itu, dapat juga menggunakan metode penelitian yang berbeda atau jumlah sampel yang lebih luas agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif

