

BAB V

KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap grit dan disposisi matematis siswa SMA, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran matematika pada siswa SMA Muhammadiyah Kedawung dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan pembelajaran dan penyusunan kuis interaktif, tahap pelaksanaan pembelajaran berdasarkan modul ajar dan diskusi soal, serta tahap pelaksanaan kuis interaktif menggunakan aplikasi kahoot. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun kuis interaktif secara sistematis dengan menyesuaikan materi pembelajaran, tingkat kesulitan soal, batas waktu pengerjaan, serta tampilan visual kuis. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Project Based Learning* yang dipadukan dengan kegiatan diskusi kelompok maupun individu dalam menyelesaikan soal matematika. Setelah kegiatan diskusi dan latihan soal selesai, siswa mengikuti kuis interaktif melalui aplikasi kahoot menggunakan perangkat masing-masing. Pelaksanaan kuis tidak hanya digunakan sebagai evaluasi formatif, tetapi juga sebagai sarana untuk meninjau kembali dan mereview jawaban dari soal-soal yang sebelumnya telah dikerjakan secara manual oleh siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat memeriksa kembali pemahaman mereka terhadap konsep matematika yang telah dipelajari. Penggunaan fitur kuis, batas waktu pengerjaan, papan peringkat, serta umpan balik langsung pada aplikasi kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan partisipatif sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

2. Penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap grit siswa SMA. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,549 dan *posttest* sebesar 0,142, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,025 < 0,05$, sehingga. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi kahoot terhadap grit siswa SMA dalam pembelajaran matematika. Penggunaan kahoot mampu menumbuhkan ketekunan, kegigihan, konsistensi usaha, serta sikap tidak mudah menyerah siswa dalam menghadapi kesulitan belajar matematika.
3. Penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap disposisi matematis siswa SMA. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,113 dan *posttest* sebesar 0,493, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,005 < 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi kahoot terhadap disposisi matematis siswa SMA dalam pembelajaran matematika. Penggunaan kahoot mampu menambah sikap positif siswa terhadap matematika, seperti rasa ingin tahu, percaya diri, ketekunan, sikap reflektif, fleksibilitas dalam berpikir, serta apresiasi siswa terhadap pembelajaran matematika.

5. 2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh positif terhadap grit maupun disposisi matematis siswa SMA. Oleh karena itu, sebaiknya guru dapat mengimplementasikan aplikasi

kahoot sebagai salah satu media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan ketekunan, kegigihan, serta sikap positif siswa dalam belajar matematika.

2. Penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran membutuhkan pengelolaan waktu yang baik, sehingga guru perlu memperhatikan alokasi waktu secara tepat agar seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari penjelasan materi hingga pelaksanaan kuis interaktif, dapat berjalan secara efektif dan optimal.
3. Grit dan disposisi matematis merupakan aspek penting dalam mendukung keberhasilan belajar matematika siswa, sehingga perlu terus dikembangkan melalui pembelajaran yang melibatkan teknologi interaktif seperti kahoot yang mampu meningkatkan keterlibatan, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri siswa.
4. Penggunaan aplikasi kahoot sebaiknya disesuaikan dengan materi pembelajaran matematika yang diajarkan, karena tidak semua materi dapat secara optimal dikemas dalam bentuk kuis interaktif, sehingga pemilihan materi perlu dipertimbangkan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.
5. Aplikasi kahoot yang digunakan dalam penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam penerapannya, sehingga masih perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta karakter belajar siswa.
6. Karena keterbatasan peneliti, penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap grit dan disposisi matematis siswa SMA, sehingga bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian pada aspek lain seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau keterampilan berpikir matematis dengan cakupan yang lebih luas dan pendekatan penelitian yang berbeda.