

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang berkaitan dengan metode pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Anak dapat mewujudkan dan mengembangkan minat, bakat dan kepribadian yang sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui pendidikan. Anak dapat mengembangkan bakat, minat dan kepribadian mereka di sebuah lembaga yaitu lembaga yang disebut Sekolah. Lembaga pendidikan yang paling sah adalah sekolah, yang mempunyai tugas untuk menuntun peserta didik mengembangkan segala potensi yang dimiliki. Sekolah juga di percayai sebagai satu-satunya lembaga untuk membuat manusia agar hidup lebih baik dimasa kini dan yang akan datang. Persekolahan dimulai minimal dari tingkat sekolah dasar. Di tingkat ini anak-anak akan mendapatkan pendidikan yang paling dasar. Pendidikan ini berupa belajar secara teori maupun mendapat pendidikan karakter. Belajar merupakan proses di mana organisme mengubah perilakunya karena hasil pengalaman (Shanti, 2018). Belajar merupakan proses di mana manusia dapat mengalami perubahan sebagai dampak dari proses belajar itu sendiri. Di tingkat ini pula anak mengalami perkembangan. Di tingkat sekolah dasar, anak harus belajar sangat baik, maka hasil belajar yang diperoleh juga akan sangat baik dan sebaliknya. Seperti yang dikatakan oleh Soeparwoto (2006: 61), usia sekolah dasar adalah masa anak membentuk kebiasaan untuk mencapai berhasil, tidak berhasil, atau sangat tidak berhasil. Oleh karena itu pembelajaran pada tingkat pendidikan sekolah dasar tidak boleh dianggap remeh. Sehingga, pembelajaran pada tingkatan sekolah dasar ini harus mencapai keberhasilan

secara maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan membuat siswa semangat dan berkonsentrasi dalam belajar.

Namun, jika diamati pada kenyataannya masih banyak siswa yang tidak dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal khususnya di bidang pelajaran Bahasa *Inggris*. Bahasa *Inggris* merupakan pembelajaran bahasa asing dan bisa dikatakan sulit dipelajari. Hal tersebut membuat siswa sulit mendapatkan nilai yang baik dalam pembelajaran Bahasa *Inggris*. Namun demikian, Bahasa *Inggris* termasuk kedalam salah satu mata pelajaran yang paling penting untuk dipelajari, meskipun bahasa *Inggris* adalah bahasa asing. Bahasa *Inggris* merupakan bahasa universal karena digunakan oleh semua orang di dunia sebagai bahasa internasional. Fandiño et al (2019) menyatakan bahwa menguasai Bahasa *Inggris* di era teknologi ini, bisa dikategorikan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai perkembangan sosial, akademik, dan ekonomik di seluruh dunia. Indonesia menetapkan Bahasa *Inggris* sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Sesuai dengan Permendiknas No. 22/2006 tentang Standar Isi dan Permendiknas No.23/2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Bahasa *Inggris* merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa SD sampai SMA di beberapa negara. Hal ini didukung juga oleh pendapat Bhowmik dan Motteram dkk., Mata pelajaran wajib di tingkat dasar, menengah pendidikan adalah Bahasa *Inggris* (Bhowmik et al, 2015; Motteram, 2013). Oleh sebab itu, pelajaran Bahasa *Inggris* adalah mata pelajaran yang harus dipelajari..

Namun jika dilihat secara umum, pendidikan bahasa *Inggris* khususnya di Indonesia belum seperti yang diharapkan. Penguasaan Bahasa *Inggris* penting untuk dikuasai,

namun, penguasaan bahasa *Inggris* di masyarakat masih belum tinggi. Hal ini didukung oleh pendapat Hanafi (2020) pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia khususnya pada tingkat sekolah dasar masih berorientasi pada perolehan nilai yang baik tanpa memperhatikan tujuan yang lebih hakiki dari pembelajaran suatu bahasa, yaitu, penguasaan bahasa itu sendiri. Pendapat Hanafi juga didukung oleh penelitian di tahun 2019, penelitian yang dilaksanakan oleh *EF English Proficiency Index* (EF EPI) Indonesia menempati posisi ke-61 dari 100 negara yang dilakukan terhadap 2,3 juta orang dewasa (Dahuri, 2019). Hal tersebut tidak hanya dialami di Indonesia. Laporan dari organisasi pendidikan di Chile menyatakan perkembangan kompetensi dasar dan hasil satu dari enam mahasiswa yang mengikuti tes kompetensi sangat beragam (Agencia de Calidad de la Educación, 2014). Kualitas pendidikan dan perkembangan Negara dapat dipengaruhi oleh penguasaan Bahasa Inggris (Fandiño et al, 2019). Rendahnya penguasaan Bahasa Inggris bisa disebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar Bahasa *Inggris*. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan, penguasaan Bahasa Inggris seperti kecerdasan, sikap siswa terhadap Bahasa *Inggris*, kemampuan siswa, dan motivasi (Mantiri, 2015; Santana et al., 2016; Støen & Haugan, 2016). Faktor terpenting yang mempengaruhi sikap terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran Bahasa Inggris siswa adalah motivasi (Mantiri, 2015; Kazantseva et al., 2016). Motivasi adalah sebuah proses psikologis yang kompleks yang meliputi pengetahuan, sikap, emosi, proses pengambilan keputusan dan aspek-aspek biologis lainnya (González, 2008; Earl, 2019; Estrada, 2018). Kosakata dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris (Rohimah, 2019). Selain itu aspek kognitif dan afektif diperlukan dalam pembelajaran Bahasa *Inggris* (Çagatay, 2015). Apabila aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, aspek afektif meliputi motivasi yang berhubungan langsung

dengan keberhasilan pembelajaran siswa (Atay & Kurt, 2010; Urooj Lou & Vahedi, 2011). Pernyataan-pernyataan di atas menunjukkan kurangnya penguasaan Bahasa Inggris disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa ketika belajar Bahasa *Inggris*. Selain itu, kurangnya fasilitas belajar mengajar dan guru yang kurang kompeten juga bisa berimbuah terhadap menurunnya motivasi siswa untuk belajar bahasa *Inggris* (Haznedar, 2010).

Guru, berperan sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, guru harus memiliki karakter dan persyaratan kompetensi untuk dapat dikatakan guru kompeten atau profesional dalam mengajar di era sekarang ini. Persyaratan membantu guru untuk beradaptasi dan berpengetahuan dalam mengajar. Hamid (2017), karakteristik guru yang profesional akan tercermin dari kinerja pelaksanaan tugas yang ditandai dengan keahlian baik materi maupun melodi. Dengan keahlian ini, seorang guru dapat menunjukkan otonominya, baik secara pribadi maupun sebagai pemangku kepentingan profesional. Selain keahliannya, sosok profesional seorang guru ditunjukkan melalui tanggung jawabnya dalam melaksanakan semua jasa profesionalnya dan harus mampu memikul dan mengemban tanggung jawab menjadi seorang guru kepada siswa, orang tua, masyarakat, negara, dan masyarakat. Hamid juga menambahkan bahwa guru profesional memiliki tanggung jawab sosial, intelektual, moral, dan spiritual. Kemudian menurut Rosita (2020), ada tiga karakteristik guru, a).Pribadi, tugas pribadi yang berkaitan dengan kepribadian guru. Itulah sebabnya setiap guru perlu membenahi diri dan memahami konsep dirinya karena guru dicerna dan diteladani. b).Sosial, misi yang diemban guru adalah misi kemanusiaan. Oleh karena itu, mengajar dan mendidik adalah tugas kemanusiaan karena guru memiliki tugas sosial, humaniora). c).Profesional, sebagai suatu profesi, guru menjalankan peran profesionalnya. Sebagai peran profesional, guru memiliki kualifikasi profesional. Artinya guru menguasai pengetahuan yang diharapkan

dapat memberikan pengetahuan kepada siswa dengan hasil yang baik. Jika diamati kedua definisi di atas, karakteristik guru dapat menunjukkan otonominya, baik secara pribadi maupun sebagai pemangku kepentingan profesional. Guru juga harus bertanggung jawab atas pekerjaannya dan memberikan pengetahuan kepada siswa dengan hasil yang baik. Penyediaan media yang menarik perhatian siswa penting karena bisa membuat siswa tertarik untuk belajar Bahasa *Inggris* (Adara & Taufik, 2020). Dari penelitian terdahulu, perlu adanya suatu pendekatan atau model pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Guru harus menemukan dan menggunakan model dan media belajar serta teknik pengajaran sehingga siswa bisa lebih termotivasi ketika belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada sekolah-sekolah yang ada di Kecamatan Banjar khususnya pada gugus IV, diketahui bahwa di gugus IV Kecamatan Banjar terdapat delapan sekolah, yaitu, Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar, Sekolah Dasar Negeri 3 Banjar, Sekolah Dasar Negeri 5 Banjar, Sekolah Dasar Negeri 6 Banjar, Sekolah Dasar Negeri 7 Banjar, Sekolah Dasar Negeri 8 Banjar, Sekolah Dasar Negeri Banjar dan Sekolah Dasar Negeri 10 Banjar. Setiap sekolah memiliki satu tingkat yang sama, artinya tidak ada kelas yang memiliki lebih dari satu level. Semua sekolah memiliki satu level pertingkatnya. Namun untuk jumlah siswa khususnya kelas V di setiap sekolah memiliki siswa yang tidak sama. Selain itu, jika dilihat dari ketersediaan perangkat, tidak semua memiliki perangkat yang lengkap seperti perangkat lunak (jaringan internet) dan perangkat keras (komputer).

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru Kelas V Gugus IV Kecamatan Banjar tentang kesulitan guru dalam pembelajaran Bahasa *Inggris* diperoleh informasi bahwa kesulitan pelaksanaan pembelajaran di kelas disebabkan karena

beberapa hal. Pertama, ketika pembelajaran Bahasa *Inggris* dilaksanakan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Kedua, Guru belum paham dan tidak menggunakan media yang disediakan sekolah. Ketiga, buku yang digunakan dalam pembelajaran hanya terbatas pada buku pegangan guru dan buku siswa. Keempat, siswa sulit memahami materi pembelajaran yang diberikan guru dan siswa sering tidak memperhatikan saat guru mengajar. Sehingga, diketahui bahwa motivasi dan hasil belajar Bahasa *Inggris* siswa kelas V SD Gugus IV Kecamatan Banjar masih rendah.

Hasil wawancara juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran Bahasa *Inggris* berlangsung ditemukan bahwa sebagian besar guru saat mengajar tidak menggunakan model pembelajaran yang kreatif inovatif dan tidak menggunakan media pembelajaran pendukung membuat siswa merasa bosan dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Untuk melengkapi hasil wawancara dan observasi, maka dilakukan pencatatan study dokumen tentang nilai UTS Bahasa *Inggris* Kelas V di Gugus IV Kecamatan Banjar seperti pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Rata-rata UTS Bahasa *Inggris* Kelas IV SD Gugus V Kecamatan Banjar Tahun

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		KKM	Rata-rata Nilai Bahasa <i>Inggris</i>
			Memenuhi KKM	Tidak Memenuhi KKM		
1	SDN 1 Banjar	28	7	21	60	61,5
2	SDN 3 Banjar	12	5	7	65	65,2
3	SDN 5 Banjar	17	4	13	60	60,2
4	SDN 6 Banjar	10	3	7	60	60,5
5	SDN 7 Banjar	21	5	16	60	62,3
6	SDN 8 Banjar	16	4	12	60	61,2
7	SDN 9 Banjar	26	8	20	60	62,5
8	SDN 10 Banjar	12	4	8	60	61,2
Total		142	39	104	485	54,3

(Sumber: Guru Kelas V SD Gugus IV Kecamatan Banjar)

Berdasarkan Tabel 1.1 di jumlah siswa kelas V Gugus IV Kecamatan Banjar adalah 142 siswa. Kemudian, siswa yang memenuhi KKM adalah 39 orang, sedangkan yang tidak memenuhi KKM adalah 103. Hal ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi karena dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa baru mencapai 54,3 jika di konveksikan dalam Penelitian Acuan Patokan (PAP) kelas V (Agung,2016:146). Banyak faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu faktornya adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru didalam proses pembelajaran kurang menarik. Selain itu pembelajaran yang terbilang sulit juga membuat bosan bahkan siswa tidak tertarik dalam belajar. Dalam hal ini, salah satu usaha untuk membuat siswa tertarik dalam belajar Bahasa *Inggris*, yaitu, menggunakan model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Model pembelajaran yang tepat, yaitu, model pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*.

Model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan motivasi dalam pelajaran Bahasa *Inggris*. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Papastergio, (2009); Kazigmolu dkk menunjukkan hasil bahwa *game based learning* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. *Game based learning* merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, di mana pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusić, Bernik, & Geček, 2018). McGonical (Hidayat, 2018) games mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3)feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih

di dalam permainan; dan (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya goals, rules dan Feedback system yang sudah ditetapkan). Connolly berpendapat game based learning berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan (Stiller & Schworm, 2019).

Model pembelajaran *game based learning* akan lebih efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar apabila berorientasi atau di kombinasikan dengan aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk meninjau pengetahuan siswa, untuk penilaian formatif atau sebagai jeda dari kegiatan kelas tradisional. Pendapat ini didukung oleh Licorish et al. (2018) *Kahoot* sebuah platform pembelajaran berbasis permainan online gratis yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis pertanyaan seperti kuis pilihan ganda, pertanyaan diskusi, atau survei. Montok & LaRosa (2017), *Kahoot!* (<https://getkahoot.com/>) adalah brand pendidikan online global yang menawarkan platform respons siswa gratis yang menyerupai permainan trivia populer Quizzo. Media pembelajaran berbasis *Kahoot* (*game online*) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar juga meningkat (Putri, AR., 2019). Pendapat ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Medina dan Hurtado (2017) melakukan studi kuasi eksperimental dengan 70 mahasiswa tentang efektivitas penggunaan *Kahoot!* untuk pembelajaran kosakata di kelas. Penilaian kosakata diberikan kepada siswa sebagai pretest pada minggu kelima proses penelitian. Kemudian siswa dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang masing-masing berjumlah 35 siswa. Untuk kelompok eksperimen, penilaian tinjauan kosakata diberikan melalui *Kahoot!* di akhir setiap unit. Kedua kelompok siswa mengambil posttest setelah sepuluh minggu prosedur eksperimen.

Hasilnya menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen mempunyai kinerja posttest yang lebih baik dibandingkan siswa pada kelompok kontrol. Pada survei kepuasan penggunaan *Kahoot!* untuk mempelajari kosa kata, para siswa setuju bahwa *Kahoot!* mudah digunakan (100%), sehingga mereka menikmati bermain *Kahoot!* (95%), *Kahoot!* membuat mereka tetap mengerjakan tugas (84%), dan mereka lebih suka menggunakan teknologi di kelas (83%). Hurtado juga menambahkan bahwa *Kahoot!* meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, interaksi dengan konten, dan perolehan kosa kata.

Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan model *game based learning* di kolaborasikan dengan *Kahoot!*, diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa karena, siswa akan dilatih melalui fisik maupun pikiran dan siswa tidak akan mudah bosan dalam belajar Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa dan memberikan para siswa kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan (Charles dkk, 2012). Sehubungan dengan tulisan ini, *game based learning* memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Sehingga, peneliti bermaksud untuk menerapkan model pembelajaran *game based learning* berorientasi *Kahoot!* disekolah yang bisa dikatakan sesuai dengan problem yang dijumpai guru yang telah di paparkan di atas dan khususnya pada siswa kelas V SD yang mendapat pembelajaran Bahasa Inggris. Untuk melaksanakan penelitian ini dengan baik, peneliti memiliki kriteria untuk dalam memilih sekolah. Sekolah yang akan di teliti ada sekolah yang memiliki fasilitas seperti komputer, *LCD projector*, Internet yang satbil dan siswa yang di atas 20 orang.

Dengan demikian, peneliti memilih 2 sekolah yang memiliki perangkat yang cukup dan jumlah siswa yang hampir seama. Jika dilihat dari observasi awal yang telah dilakukan peneliti di sekolah, SD Negeri 1 Banjar dan SD Negeri 9 Banjar memiliki jumlah siswa yang hampir sama. Selain itu, kedua SD ini memiliki perangkat lunak dan keras yang mendukung dan sesuai dengan harapan peneliti, tersedia perangkat lunak dan keras seperti komputer/ laptop dan jaringan internet yang memadai serta murid kelas V sudah pernah belajar berbasis komputer atau laptop, mereka juga mendapat pelajaran Bahasa *Inggris*. Perangkat keras seperti *LCD*, *Chromebook* dan siswa juga diperbolehkan membawa *smartphone* jika ada pembelajaran yang mengharuskan menggunakan *gedget*. Selain itu, Pihak sekolah telah melaksanakan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) atau ujian berbasis komputer pada kelas V. Jadi siswa setidaknya sudah bisa mengoperasikan laptop atau *Chromebook*. Dengan demikian, sesuai dengan penelitian terdahulu, hasil wawancara dan hasil observasi yang telah dilakukan maka, peneliti tertarik untuk meneliti **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berorientasi *Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa *Inggris* Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar.**

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah kurang mengembangkan media atau bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berlangsung.
- b. Guru belum dan atau tidak paham menggunakan perangkat dan media yang disediakan di sekolah.

- c. Guru hanya memanfaatkan buku pegangan siswa sehingga kurangnya buku ajar untuk menyajikan pengajaran Bahasa *Inggris* yang efektif untuk siswa kelas V di sekolah dasar.
- d. Siswa sulit memahami materi pembelajaran yang diberikan guru dan siswa sering tidak memperhatikan ketika guru mengajar.
- e. Siswa kurang termotivasi dalam belajar belajar menggunakan metode ceramah
- f. Metode pengajaran Bahasa *Inggris* belum menggunakan model pembelajaran *game based learning* berorientasi *Kahoot* sehingga membuat siswa mudah bosan dan mengantuk.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang dihadapi dapat dikatakan cukup luas, sehingga perlu adanya pembatas masalah. Jadi, berdasarkan identifikasi masalah, peneliti berfokus untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot terhadap* Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot terhadap* Motivasi belajar Bahasa *Inggris* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar?

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa *Inggris* siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar?
3. Apakah terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa *Inggris* siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot* terhadap Motivasi belajar Bahasa *Inggris* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar?
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa *Inggris* siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar?
3. Untuk menganalisis pengaruh secara simultan model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa *Inggris* siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar?

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat penelitian *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot* pada pembelajaran Bahasa *inggris* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa *Inggris* siswa.

1. Manfaat secara Teoretis

Penelitian ini hendaknya dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan mengenai model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran *game based learning* berorientasi *Kahoot*, serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kaaktifan siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajar Bahasa Inggris.

2. Manfaat *Kahoot* dan *Game Based Learning* secara Praktis

1. Bagi Siswa,

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam belajar khususnya meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar Bahasa Inggris, meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat berpartisipasi dengan belajar sambil bermain *game* menggunakan *Kahoot* sehingga siswa dapat lebih menguasai pembelajaran tidak hanya dalam belajar Bahasa Inggris.

2. Bagi Guru,

Penelitian ini hendaknya menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam memilih model pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang sudah disediakan disekolah dan dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga, terwujudnya pembelajaran yang kondusif, kreatif dan inovatif serta hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya dalam semua mata pelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini hendaknya dapat memberikan informasi dalam pengelolaan pembelajaran, lebih memanfaatkan media yang sudah disediakan disekolah guna meningkatkan kualitas dan mutu pengajar dalam pengelolaan kelas.

Selain itu, model pembelajaran *game based learning* berorientasi *Kahoot* dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai refleksi dalam memilih model pembelajaran agar pembelajaran lebih berkreasi dan tidak membosankan.

4. Bagi peneliti Lain,

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau sumber dalam penulisan untuk peneliti selanjutnya di bidang model pembelajaran khususnya pembelajaran *game based learning*. Penelitian ini juga dapat dijadikan sumber agar peneliti selanjutnya dapat memilih waktu yang sesuai model pembelajaran yang digunakan sehingga penelitiannya mendapatkan hasil yang diharapkan atau mendapatkan hasil yang maksimal.

