

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kebutuhan *game* edukasi Kahoot meliputi sarana laptop, *handphone*, jaringan internet, materi dan soal latihan terminologi medis.
2. Mahasiswa memberikan respons penerimaan yang positif karena fitur yang menarik dan bervariasi, mudah dalam hal akses dan penggunaan, dapat mengulas materi dan menambah motivasi belajar.

#### **5.2 Saran**

1. Bagi Prodi D3 RMIK Poltekkes Kemenkes Malang

Baiknya respons mahasiswa terhadap Kahoot dapat menjadi referensi atau bahan pertimbangan untuk menjadikan Kahoot sebagai media tambahan belajar.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada respons mahasiswa tanpa mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil pembelajaran, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan metode penelitian agar informasi yang diperoleh lebih kaya.