

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan deskripsi data diatas maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian di kelas VIII yang telah dilakukan peneliti terkait media Quizizz diperoleh hasil mayoritas ada pada sebanyak 83 siswa dengan prosentase 65,4% yang nilai itu termasuk pada kategori sedang, itu berarti media Quizizz yang ditetapkan di SMP Budi Utomo sudah berjalan cukup baik.
2. Berdasarkan hasil penelitian di kelas VIII yang telah dilakukan peneliti terkait prestasi belajar diperoleh hasil mayoritas ada pada sebanyak 88 siswa dengan prosentase 69,3% yang nilai itu termasuk pada kategori sedang, itu berarti media Quizizz yang ditetapkan di SMP Budi Utomo sudah berjalan cukup baik.
3. Berdasarkan hasil diperoleh nilai koefisien korelasi (r hitung) sebesar 0,086 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,036 terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media Quizizz dan prestasi belajar., diperoleh pengertian bahwa nilai Sig. ($0,036 < 0,05$) maka H_a diterima. . Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan antara penggunaan media Quizizz dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Budi Utomo Surakarta diterima secara statistik, tetapi media Quizizz hanya

memberikan kontribusi hubungan yang sangat kecil terhadap prestasi belajar siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dapat dibuat implikasi teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

- a. Penggunaan media Quizizz membuktikan bahwa teknologi pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan memotivasi.
- b. Hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi Ketika siswa aktif membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai panduan bagi guru dan tenaga pendidik lainnya untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat, memprogramkan, dan merencanakan metode serta menerapkan media Quizizz secara sistematis kepada siswa.

C. Saran- Saran

Dengan adanya hubungan antara penggunaan media Quizizz terhadap prestasi belajar siswa,serta dengan tinjauan yang sudah peneliti laksanakan

dilapangan, ada beberapa saran yang sekiranya dapat menunjang perbaikan pembelajaran di SMP Budi Utomo Surakarta, yaitu :

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas internet yang memadai, serta mengadakan pelatihan kepada guru untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi Quizizz dan media digital lainnya.
2. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan media Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran maupun evaluasi, terutama untuk materi yang membutuhkan latihan soal agar siswa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi dalam belajar.
3. Bagi siswa diharapkan dapat menggunakan media Quizizz tidak hanya saat pembelajaran di kelas, tetapi juga untuk belajar mandiri di rumah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi dan prestasi belajar mereka.