

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan, serta berhasil analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Hasil dari analisis uji t dua pihak menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan metode pembelajaran ceramah
2. Adapun hasil dari analisis uji t satu pihak menyatakan bahwa dapat dilihat bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,863 \geq 1,703$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemandirian belajar matematika peserta didik antara kemandirian belajar matematika menggunakan metode pembelajaran daring melalui media pembelajaran Quizizz lebih baik daripada kemandirian belajar matematika metode pembelajaran ceramah. Selain itu rata-rata nilai *N-gain* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu 0,48 dan 0,12. Adapun hal itu membuktikan bahwa hasil keefektifan kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan penerapan metode pembelajaran daring melalui media pembelajaran Quizizz terhadap kemandirian belajar matematika peserta didik mampu menambah rasa tanggung jawab, disiplin, inisiatif pada diri sendiri, kepercayaan diri serta kontrol diri pada diri peserta didik. Dengan fitur penyampaian materi melalui slide dan penggunaan fitur game saat diberikan latihan setelah materi yang disampaikan pendidik, membuat perkembangan belajar peserta didik mengalami kenaikan karena merasakan suasana pembelajaran yang berbeda.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran-saran yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru matematika agar dapat memilih metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat memberikan suasana baru dan mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif terhadap kemandirian belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu, metode pembelajaran daring melalui media pembelajaran Quizizz menggunakan fitur slide penyampaian materi dan latihan menggunakan fitur game dapat dijadikan salah satu alternatif yang mendukung proses pembelajaran.

2. Bagi peserta didik, hendaknya lebih melatih kemandirian belajar melalui berbagai latihan soal yang disediakan pada media pembelajaran Quizizz. Hal tersebut agar peserta didik lebih mengenal media Quizizz serta akan muncul minat dan kepercayaan diri dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya perlu dikembangkan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran Quizizz menggunakan fitur slide, fitur game dan fitur-fitur lainnya yang ada di Quizizz. Hal tersebut agar minat dan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajara dengan hal yang baru dapat meningkatkan kemandirian belajar matematika peserta didik

