

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pemakaian media game edukasi quizziz berdasarkan pengamatan peneliti dalam pembelajaran sangat efektif , kondusif, menantang dan menyenangkan serta tidak membosankan. Para siswa sangat antusias ketika media game edukasi quizziz ditunjukkan. Pembelajaran lebih bervariasi, siswa tidak hanya mendapatkan pembelajaran yang membosankan. Penggunaan media game edukasi quizziz dalam pembelajaran ini sangat efektif dalam rangka meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dinyatakan dengan nilai rata-rata siswa setelah mendapatkan treatment sebesar 83,28.
2. Terdapat pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII. Siswa pada topik PAI yang menggunakan media pembelajaran Quizizz termotivasi untuk belajar dengan menerima hasil belajar yang positif. Hal tersebut terlihat pada uji t-test yang diperoleh berdasarkan hasil uji t-test ($t_{hitung} (1.670) < t_{tabel}(3056)$). Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi quizziz terhadap hasil belajar siswa VIII A pada mata pelajaran PAI.

B. Saran

1. Temuan penelitian yang dilakukan di SMP NU Al Ma'ruf Kudus menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mendorong keghairahan siswa dalam belajar dengan berbagai media pembelajaran yang digunakan, diusulkan agar media pembelajaran dapat diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan datang.
2. Ruang lingkup penelitian ini di SMP NU Al Ma'ruf Kudus masih agak terkendala, sehingga disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan untuk melihat lebih dekat pada media yang sama untuk menilai seberapa sukses mereka untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan.