

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian serta pembahasan diatas, maka dalam penelitian yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug” diperoleh kesimpulan bahwa

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game edukasi quizizz pada mata pelajaran PAI terhadap peningkatan keaktifan siswa XI MIPA 1 SMA Muhammadiyah Gubug. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh. Selanjutnya data-data yang telah diperoleh dianalisis dan mendapatkan hasil r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 (5%) sebesar 0,632.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz pada mata pelajaran PAI terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug, bahwa pemakaian media game edukasi quizizz memberikan dampak pada aktivitas siswa dalam pembelajaran daring dengan nilai sig. = 0.000 < dari $\alpha = 0.05$.
3. Penggunaan media game edukasi edukasi quizizz pada mata Pelajaran PAI terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan hasil nilai N-gain yang diperoleh sebesar 62% yang berada diantara rentang 56-75%.

B. Saran

Berdasarkan dari sejumlah temuan dalam penelitian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk kemudian dipertimbangkan. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Penggunaan media game edukasi Quizizz di SMA Muhammadiyah Gubug memang harus lebih sering diterapkan oleh guru sebab sudah terbukti setelah

mengimplementasikan media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran online.

2. Penulis menyarankan agar pengajar dan siswa sadar bahwa penyesuaian ritme pembelajaran diperlukan sebab tingkat keaktifan siswa tidak sama, hal ini perlu dilaksanakan agar tidak ada hambatan selama pembelajaran.

