

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul “**Studi Komparasi Media *Game* Edukasi Quizizz dan Media *Paper Test* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus**” dapat diambil kesimpulan seperti yang dijabarkan di bawah ini:

1. Hasil belajar kognitif siswa pada kelas V A yang menggunakan media *game* edukasi Quizizz memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,63 dan berada dalam kategori cukup.
2. Hasil belajar kognitif siswa pada kelas V B yang menggunakan media *paper test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,37 dan berada dalam kategori cukup.
3. Terdapat perbedaan antara penggunaan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran IPA. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata media *game* edukasi yang lebih tinggi yaitu 87,63 dan rata-rata media *paper test* sebesar 77,37. Serta pada nilai t hitung lebih besar dengan t tabel ($2,818 > 2,028$) dan nilai *sig. (2-tailed)* yang didapat bernilai 0,008 kurang dari 0,05.

B. Saran

Menurut hasil riset yang dilaksanakan peneliti menyampaikan saran untuk berbagai pihak. Pertama, bagi madrasah harus memperhatikan kualitas pendidik dalam menginovasi pembelajaran agar nantinya dapat tercipta generasi yang cemerlang. Kedua, bagi pendidik diharapkan dapat mengkreasikan pembelajaran agar lebih menyenangkan seperti belajar sambil bermain menggunakan media *game* edukasi Quizizz. Ketiga, bagi peserta didik agar bisa menjaga keaktifan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajarnya dapat lebih maksimal. Keempat, bagi peneliti selanjutnya yang mau mempelajari tentang media *game* edukasi Quizizz diharapkan sanggup mengkaji lebih banyak lagi data-data terpaut dalam riset supaya memperoleh hasil

yang baik. Semoga dengan adanya riset ini bisa bermanfaat bagi berbagai pihak yang bersangkutan.

