

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penyusunan mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Quiz Educaplay* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 1 Plered Cirebon dapat disimpulkan bahwa:

1. Konsentrasi belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas eksperimen di SMPN 1 Plered Cirebon dapat dikategorikan “**sangat baik**”. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan angket yang diperoleh adalah sebesar 89,7. Hasil tersebut berada pada rentang persentase 80% - 100% yang menunjukkan sangat baik, yaitu (1) “Saya lebih senang belajar dengan teman daripada sendiri” (item 18) mendapatkan respon “sangat setuju” sebesar 54,3%. (2) “Saya merasa bahwa pembelajaran tidak membosankan” (item 25) memperoleh 42,9% respon “sangat setuju”.
2. Konsentrasi belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas control di SMPN 1 Plered Cirebon dapat dikategorikan “**baik**”. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan angket yang diperoleh adalah sebesar 75. Hasil tersebut berada pada rentang presentase 70% - 79% yang menunjukan baik. Di antaranya (1) “Saya meneliti dalam mengerjakan tugas” (item 2), dan (2) “Saya menikmati mengerjakan tugas dan latihan” (item 20) juga mendapat respon dominan pada kategori “baik”.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Independen Sampel T-tes dengan menggunakan SPSS Statistics versi 22, menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang diajukan teruji oleh data, sehingga dapat disimpulkan bahwa “konsentrasi belajar siswa” pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat disampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Disarankan agar guru mulai mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quiz Educaplay dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa

2. Untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan terbuka terhadap media pembelajaran yang berbasis teknologi. Menggunakan media edukatif seperti Quiz Educaplay dapat membantu mereka untuk lebih fokus dan memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan.

3. Untuk Sekolah

Sekolah perlu mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas seperti koneksi internet yang memadai, pelatihan untuk guru, serta pengadaan perangkat yang menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang, dengan jumlah sampel yang lebih besar, serta memperhatikan variabel lain seperti minat belajar, hasil belajar, atau motivasi belajar siswa. Hal ini akan memperkuat temuan dan memberikan pemahaman yang lebih luas tentang efektivitas media Quiz Educaplay dalam pembelajaran.