

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan data dan hasil analisis data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran berjalan dengan baik dan optimal dan cocok untuk diterapkan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Dapat dilihat dari analisis hasil angket Aplikasi *Quizizz* di peroleh presentase sebesar **87,6%** berada pada kriteria Sangat Baik. Sedangkan motivasi belajar siswa pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti dari hasil analisis angket yang sudah dilaksanakan oleh peneliti diperoleh nilai rata-rata sebesar **89%** hal tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa berada pada kategori Sangat Baik karena berada pada interval 81-100%.

Guna mengukur efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar Peserta didik. Dilihat dari data hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis melalui uji korelasi *product moment*, *Koefesien determinasi*, dan uji *statistic Independent sampel t-Test*. Hasil uji korelasi *product moment* diperoleh nilai *pearson correlation* sebesar 0,713 dan tergolong dalam kategori korelasi Baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMP Negeri 8 kota Cirebon dengan Baik. Berdasarkan hasil uji *koefesien determinasi* yang menunjukkan penggunaan aplikasi *quizizz* memiliki tingkat hubungan baik terhadap motivasi belajar siswa dengan presentase sebesar 50,8% dan 49,2% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar yang tidak teridentifikasi. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t-tabel pada tarif signifikansi 0,05 adalah 2.048 sedangkan nilai t-hitung adalah 5.377. Oleh karena itu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5.377 > 2.048$. Artinya diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak atau terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan

aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan kata lain berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan peneliti bahwa aplikasi *quizizz* efektif digunakan dalam pembelajaran guna memunculkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Kota Cirebon.

Hal ini berhubungan dengan pendapat Hamalik dan Azhar Arsyad yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat membangkitkan motivasi, keinginan dan minat baru dengan merangsang kegiatan belajar serta menghasilkan efek psikologis pada siswa. Suatu pembelajaran tidak akan terjadi secara efektif tanpa dilandasi dengan penggunaan sumber media pembelajaran. Pada penelitian ini aplikasi *quizizz* merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai usaha untuk membangkitkan motivasi belajar siswa kelas VIII B di SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Setelah dilakukannya penelitian dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* efektif digunakan dalam pembelajaran guna memunculkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Kota Cirebon.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menyampaikan saran yang bertujuan untuk meningkatkan Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat berlangsung dengan baik sesuai tujuan. Maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan kepada para guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan lebih *up to date* dalam perkembangan teknologi masa kini, diharapkan guru lebih berfikir lebih ke depan guna menggunakan teknologi elektronik sebagai media pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guna meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan mengemas pembelajaran menjadi belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

2. Bagi Siswa

Diharapkan para Peserta didik agar dapat memaksimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran guna menambah wawasan pengetahuan agar semakin luas pengetahuannya.

3. Penelitian Lanjutan

Bagi yang ingin menerapkan penggunaan aplikasi *quizizz* harus dapat disesuaikan dengan proses penerapannya baik itu materi pembelajaran, fasilitas pendukung berupa media atau metode pembelajaran lainnya, dan karakteristik siswa di mana metode ini diterapkan.

