

BAB V

PENUTUP

Bab ini akan menyajikan simpulan dan beberapa saran bagi guru, sekolah dan peneliti selanjutnya.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Welch's t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, nilai *Cohen's d* sebesar 1,21 menegaskan bahwa pengaruh media *Quizizz* berada dalam kategori efek besar (*large effect*). Ini berarti bahwa selain perbedaan signifikan secara statistik, terdapat pengaruh yang kuat dan bermakna secara praktis terhadap hasil belajar siswa. Kelompok yang menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran memperoleh rata-rata hasil post-test yang lebih tinggi (80,64) dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan aplikasi tersebut (69,02). Ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Penerapan aplikasi *Quizizz* menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
2. Bagi Sekolah, hendaknya memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas teknologi dan pelatihan kepada guru agar mampu mengembangkan dan mengintegrasikan media interaktif seperti *Quizizz* dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian serupa pada mata pelajaran lain, dengan memperluas jumlah sampel atau menggunakan metode campuran untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.