

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis game quizizz terhadap minat belajar siswa pada pelajaran Qur'an Hadist, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan pada pelajaran Qur'an Hadist menunjukkan hasil analisis data pretest kelas kontrol dengan nilai maksimum 71 dan minimum 56 dengan total skor secara keseluruhan 2021 dan pada kelas eksperimen dengan nilai skor maksimum 71 dan minimum 66 dengan total skor secara keseluruhan 2112. Hal ini juga dilihat dari hasil observasi, bahwa sebagian siswa terlihat kurang semangat, sering keluar kelas, dan mengantuk selama proses pembelajaran Qur'an Hadist.
2. Skor rata-rata atau mean pada minat belajar siswa setelah diberi perlakuan dari hasil analisis data posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan media game Quizizz mencapai 72,35. Sedangkan, kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint memperoleh skor rata-rata 68,42. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh hasil observasi langsung dengan melihat antusiasme, kesenangan dan semangat selama proses penelitian pelajaran Qur'an Hadist.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pelajaran Qur'an Hadist. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan SPSS versi 24 menggunakan *uji t-Test sampel independent*, memperoleh nilai *sig* 0,000 < 0,05 dapat diartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, bahwa

bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima. Dengan demikian, media game Quizizz dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran game quizizz terhadap minat belajar siswa pada pelajaran Qur'an Hadist di MTSN 2 Kota Serang.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat beberapa saran terkait dengan penelitian ini, diantaranya:

### **1. Guru**

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk guru sebagai referensi metode pembelajaran melalui media digital yang dapat meningkatkan minat siswa saat pembelajaran di kelas, sehingga proses belajar di kelas mampu mencapai pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, peneliti mengharapkan media game quizizz dapat diterapkan di mata pelajaran lain sebagai media pembelajaran interaktif.

### **2. Sekolah**

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dari hasil yang diperoleh bahwa media game quizizz mampu meningkatkan minat para siswa pada pelajaran Qur'an Hadist. Pihak sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana penunjang seperti akses internet yang stabil, perangkat komputer/gawai, dan pelatihan teknologi pembelajaran bagi guru. Hal ini penting untuk mendukung proses pembelajaran abad 21 yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

### **3. Siswa**

Hasil penelitian ini dapat diterapkan ketika proses pembelajaran agar

kedepannya siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif.

#### 4. Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang relevan dengan topik yang terdapat dalam penelitian ini. Akan tetapi pada penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan materi dan lokasi yang hanya terbatas di satu sekolah dan satu mata pelajaran. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas baik dari segi jumlah responden, lokasi sekolah, maupun jenjang pendidikan serta mengkaji dampak media Quizizz terhadap aspek lain seperti hasil belajar, atau keterampilan berpikir kritis.