

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil *post-test* kelas eksperimen pada proses pembelajaran yang menggunakan model kemampuan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen (yang menggunakan aplikasi *Quizizz*) dengan nilai 88.28 dan kelas kontrol (yang menggunakan metode konvensional) dengan nilai 78.28. Hasil ini selanjutnya didukung oleh analisis data yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 20, yang menunjukkan dengan taraf signifikansi (*2tailed*) $< 0,05$ dengan nilai 0,000. Dari hasil perhitungan dengan taraf signifikansi (*2tailed*) $< 0,05$, adanya pengaruh yang signifikan dari *post-test* kelas eksperimen. Maka berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh siswa yang bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* berbasis android mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII pada materi tata surya di SMP N 12 Kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dibuktikan dengan data-data yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* berbasis android

mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII pada materi tata surya di SMP N 12 Kota Bengkulu.

Adapun saran-saran penulis agar lebih baik untuk kedepanya antara lain:

1. Bagi guru dan pihak-pihak yang terkait, hendaknya melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi *quizizz* berbasis android supaya lebih memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan dan dapat memberikan pendidikan yang tidak hanya focus pada satu pembelajaran saja sehingga siswa tidak hanya cerdas dalam bidang akademik namun juga mampu memiliki pemikiran yang relegius.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi bahwa media pembelajaran aplikasi *quizizz* berbasis android penting. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan moral pada siswa salah satunya adalah model pembelajaran, oleh karena itu diharapkan guru mampu memberikan layanan yang tepat guna meningkatkan kecerdasan moral. Bagi siswa hendaknya selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru dan memotivasi belajar ketika pembelajaran berlangsung didalam kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya bisa sebagai penambah wawasan dan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan serta dapat mengkaji masalah ini secara dalam dengan

menggunakan sampel yang lebih besar dengan materi yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M. (2017). Urgensi penerapan metode paikem bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan agama islam. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 3(1), 133-150.
- Aliyyah, R. R., Puteri, F. A., & Kurniawati, A. (2017). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2), 126-143.
- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794-4801.
- Ayuwardani, M. (2023). PEMAHAMAN MATERI TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATAKULIAH PRAKTEK. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, 1(2), 213-221.
- Azwar, S. (2014). Metode Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012. *Reliabilitas Dan Validitas Edisi, 4*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Chusni, M. M., Zakwandi, R., Ariandini, S., Aulia, M. R., Nurfauzan, M. F., & A Azmi, T. (2018). APPY PIE UNTUK EDUKASI_Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-470.

- Daud, F. (2012). Pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Biologi siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 19(2), 243-255.
- Departemen Agama, R. I. (2010). Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahnya. *Bandung: Diponegoro*.
- Fauziah, A., & Erwinsyah, E. (2022). OPTIMALISASI METODE SMALL GROUP DISCUSSION MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ DALAM MENGHITUNG UMUR KEHAMILAN PADA MAHASISWI KEBIDANAN DI POLTEKKES KEMENKES MALUKU. *Andragogi Kesehatan*, 2(2), 55-62.
- Fajri, Z. (2019). Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SD/MI. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 110-124.
- Febriana, R. (2019). Kompetensi Guru. jakarta: Bumi Aksara.
- Febriana, S. (2022). Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1), 43-46.
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14-22
- Hermawan, S. (2011). Mudah membuat aplikasi android. *Yogyakarta: Andi Offset*.
- Istiyanto, J. E. (2013). Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.

- Jakni, S. P. (2016). Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.
- Janah, R. R., & Liansari, V. (2023). Pengaruh Media Quiziz Terhadap Aspek Menulis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar: The Influence of Quiziz Media on the Writing Aspects of Grade IV Elementary School Students. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 128-135.
- Kurniansyah, A. K., Adisel, A., & Meirita, M. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Realia Tata Surya Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 06 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), 118-126.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274-1290.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2-14.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiah. *Waniambey*, 2(1), 12-20.
- Muliadi, A., Sarjan, M., & Rokhmat, J. (2022). Kajian Etnosains dalam Motif Kain Songket: Perspektif Filsafat. *JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia*, 5(2), 350-362.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(1).

- Rahmatiah, H. L. (2017). Urgensi Pengaruh Rotasi dan Revolusi Bumi Terhadap Waktu Shalat. *Elfalaky*, 1(1).
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 45-50). FBS Unimed Press.
- Sofyanto, S., Widiastuti, W., Pratomo, A., & Suwastono, A. (2019). Dinamika Planet Bumi sebagai Ruang Kehidupan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21-25
- Shofa, M., Nailufa, L. E., & Haqiqi, A. K. (2020). Pembelajaran IPA Terintegrasi Al-Quran dan Nilai-Nilai Pesantren. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 2(1), 81-90
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Suhendri, H. (2015). Pengaruh metode pembelajaran problem solving terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kemandirian belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Sutomo, M. (2017). Kapabilitas Belajar Dalam Proses Pembelajaran (Kajian Konsep Teori Gagne Dalam Praktek Pembelajaran). *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 8(1), 97-108.
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. *Online*(<http://smacepiring.wordpress.com>), 1-6.

Suryanata, M. G., Pane, D. H., & Hutasuhut, M. (2019). Implementasi Algoritma K-Means Dalam Mengukur Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Pelayanan Sekolah Studi Kasus Di Mts. S Nurul Amaliyah. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 2(2), 118-125.

Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh penggunaan media berbasis information and communication technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41-47.

