

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah penulis lakukan mengenai pengaruh media interaktif berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 75 kota Bengkulu. Penggunaan media interaktif berbasis Quizizz memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis deskriptif, dimana rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai *pretest* sebesar 42,97 dengan standar deviasi 6,57 menjadi 49,77 pada *posttest* dengan standar deviasi 6,04. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai *r* hitung berada pada rentang 0,411 hingga 0,770, yang lebih besar dari *r* tabel sebesar 0,404, sehingga diperoleh 12 butir pernyataan yang valid dari total 20 butir. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,807, yang mengindikasikan bahwa instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan secara konsisten untuk mengukur motivasi belajar siswa. Dengan demikian, data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dipercaya dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi

normal, dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,346 dan 0,444 yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif Quizizz, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

B. Implikasi

Implikasi adalah suatu konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penemuan suatu penelitian ilmiah. Suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan maka kesimpulan yang ditarik tentu mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal ini maka implikasinya sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau landasan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar maupun aspek pembelajaran lainnya.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan. Bagi guru, penggunaan media interaktif berbasis Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Bagi siswa, penggunaan media Quizizz dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat, keaktifan, serta motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika,

agar dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam menyusun soal dan aktivitas pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat pendukung lainnya. Hal ini penting agar proses pembelajaran menggunakan media interaktif dapat berjalan secara optimal.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan cakupan yang lebih luas, serta waktu penelitian yang lebih lama agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, dapat menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, minat belajar, atau faktor eksternal lainnya yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-press Uin Sunan Kalijaga.
- Ali, Aisyah dkk. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifannisa. 2020. *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing.
- Badrudin, Syamsiah dkk. 2020. *Dasar-Dasar Statistik Sosial*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Badruzaman, Dudi dkk. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sumatera Barat : Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Bahri, Syamsul dan Fahkry ZamZam. 2015. *Model Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darma, Budi. 2023. *Statiska Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia.
- Fitriandi, Primandita dkk. 2022. *Metode Riset Bisnis*. Depok : Khalifah Mediatama.
- Handayani, Luh Titi dan Asmuji. 2023. *Statistik Deskriptif*. Jember: UM Jember Press.
- Haryono, Eko dkk. 2025. *Buku Statistika SPSS 28*. Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Hasbiah, Siti dkk. 2024. *Pengantar Metodologi Penelitian Bisnis*. Nusa Tenggara Barat: Seval Literindo Kreasi.
- Hidayat, Thofik dkk. 2025. *Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Digital*. Medan: NEM.
- Ingsih, Kusnih dkk. 2018. *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Jakarta: Deepublish.
- Kadir, Abdul. 2015. *Dasar- Dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenada

- Media Group.
- Kurniawan, Henry dkk. 2024. *Buku Ajar Statistika Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Martins, Leopoldino Vasco dkk. 2024. *Pengantar Metodologi Penelitian Strategi Dan Teknik*. Bandung: CV. Intelektual Manifes Media
- Muhyi, Muhammad. 2018. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Mukhid, Abd. 2021. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya : CV. Jakad Media Publishing.
- Munir. 2020. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, Hanifah Nur dkk .2023. *Bahan Ajar Aplikasi Media Interaktif Dengan iSpring Suite 8*. Medan: NEM.
- Nurhikma. 2021. *Penerapan Positive Reinforcement Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. Bandung: Irawan Messie.
- Prasetya, Indra. 2022. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*. Medan: Umsu Press.
- Prijowuntato, Sebastianus Widanarto. 2020. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Purnamaningsih, Ine Rahayu dan Tedi Purbangkara.2022. *Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*: Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rachman, Maman. 2015. *5 Pendekatan Penelitian*. Jakarta : Magnum Pustaka.
- Rajab, Wahyudin dan Epid. 2009. *Buku Ajar Epidemiologi Untuk Mahasiswa Kebidanan*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC.
- Rosmayati Siti. 2020. *Psikologi Pendidikan: Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Rudini, Ahmad dan Rizal Azmi. 2023. *Metodologi Penelitian Bisnis Dan Manajemen Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: AE Publishing.

- Sadiman, A.S dkk. 2019. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Santoso, Imam dan Harries Madiistriyatno. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media.
- Saryanto dkk. 2021. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.
- Syamsuri, Rasyid Abdul dkk. 2024. *Aplikasi Komputer Statistik Dengan Spss*. Medan: CV. Merdeka Kreasi.
- Ulfah, Almira Keumala. 2022. *Ragam Analisis Data Penelitian*. Madura: IAIN Madura Press.

