

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun yang menjadi kesimpulan yang diperoleh dalam hasil penelitian ini adalah pada hasil pengujian uji normalitas ditemukan bahwa hasil data berdistribusi normal dan data berpengaruh signifikan dimana nilai yang diperoleh 0,10 lebih besar dari 0,05. Artinya hasil dari uji normalitas penelitian tersebut dapat dilakukan ke tahap pengujian Uji Paired Sample T-Test. Kemudian pada hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari pada alpha 0,05. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil nilai dari Pre Test dan Post Test yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects yang berpengaruh kepada motivasi belajar dasar-dasar kejuruan. Pada uji hipotesis berdasarkan nilai t diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dimana sebesar $2,482 > 2,042$. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI jurusan Bisnis Digital dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan. Serta juga dapat disimpulkan bahwasanya semakin baik media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects tersebut maka motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa juga semakin baik.

Dari uraian penelitian tentang media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI jurusan

Bisnis Digital dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan diatas, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan bernilai positif dari pengaruh media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI jurusan Bisnis Digital dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI jurusan Bisnis Digital dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan siap memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada media pembelajaran *Quizizz* berbasis project sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik sehingga dapat meningkatkan pembelajaran dalam proses pembelajaran
2. Media pembelajaran *Quizizz* berbasis project diharapkan digunakan guru sebagai media pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton, sehingga guru lebih bisa memberikan motivasi ke siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa semakin baik.
3. Media pembelajaran *Quizizz* berbasis project efektif digunakan sebaiknya sarana pembelajaran perlu di tingkatkan.
4. Media pembelajaran *Quizizz* berbasis project yang diteliti adalah salah satu dari faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dan pada penelitian selanjutnya disarankan mencari variabel yang lebih kompleks.