

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari pengujian hipotesis untuk motivasi belajar diperoleh nilai  $T_{hitung} (5,179) > T_{tabel} (1,995)$  dan juga nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka hipotesis diterima, yang menyatakan bahwa Terdapat pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 18 Medan T.A 2023/2024.
2. Dari pengujian hipotesis untuk hasil belajar nilai  $T_{hitung} (2,851) > T_{tabel} (1,995)$  dan juga nilai signifikansi sebesar  $0,006 < 0,05$ , maka hipotesis diterima, yang menyatakan bahwa Terdapat pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 18 Medan T.A 2023/2024.
3. Berdasarkan skor Uji *Normalized Gain* (N-Gain), untuk hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* memperoleh skor *Normalized Gain*

(N-Gain) sebesar 0,62, yang dimana termasuk kedalam kategori sedang dan termasuk kriteria cukup efektif, sedangkan hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional memperoleh skor *Normalized Gain* (N-Gain) sebesar 0,54 yang dimana termasuk ke dalam kategori sedang dengan kriteria keefektifan pada kategori kurang efektif. Dari perolehan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Quizizz* cukup efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 18 Medan.

## 5.2 Saran

- 1 Bagi guru, diharapkan untuk mampu memanfaatkan Media Pembelajaran *Quizizz* ini dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- 2 Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz*, hendaknya melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran lainnya. Hal ini bertujuan, untuk melihat efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar dalam berbagai jenis model pembelajaran.