

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan pengujian/analisis hasil penelitian tersebut, tentang Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan Jurusan OTKP T.P 2023/2024 dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Dari uji Hipotesis menyatakan bahwa H_0 atau tidak ada pengaruh Tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif dengan game *Quiz Whizzer* terhadap semangat dan hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK Swasta PAB 8 Sampali TA. 2023/2024. H_0 ditolak Karena $t_{hitung} = 28,993 > \text{tabel} = 1,669$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikan 5%.

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara game Quizwhizzer Belajar terhadap semangat dan Hasil Belajar siswa kelas MPLB pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK Swasta PAB 8 Sampali yang dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena $\text{sig } 0,001 < 0,05$, maka hasil uji hipotesis menolak H_0 dan menerima H_a pada taraf $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran dengan game Quiz whizzer terhadap semangat dan hasil belajar pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di kelas XI MPLB SMKS PAB 8 Sampali.

5.2. Saran

Ada beberapa rekomendasi yang sebaiknya diberikan oleh peneliti terkait penelitian ini berdasarkan pembahasan dan penjelasan hasil penelitian, antara lain:

1. Dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, pendekatan pembelajaran permainan *Quiz whizzer* memiliki tingkat penerapan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, diharapkan baik guru maupun calon guru akan menggunakan model pembelajaran Diskusi Kelompok Kecil. Guru juga dituntut untuk selalu berupaya membuat modul yang tepat yang mempertimbangkan kebutuhan siswa serta konten yang perlu diajarkan.
2. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran menarik dan tidak hanya bergantung pada pembelajaran konvensional, pendidik harus meningkatkan kemahiran mereka dalam berbagai media pembelajaran. Agar instruktur dapat menggunakan penelitian ini sebagai pedoman dalam meningkatkan standar pengajaran, khususnya di bidang sarana dan prasarana, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkannya dengan menggunakan sumber yang lebih beragam.