

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Hidrosfer di SMA Negeri 4 Medan. Efektivitas ini terlihat dari beberapa indikator kunci:

a. Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini ditemukan sebuah kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa, adapun hal ini ditunjukkan dengan rata-rata pre test siswa yang awalnya 53,20 meningkat menjadi 65,26 pada hasil post test. Selain itu dari penelitian ini juga ditemukan bahwa respon siswa pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran cukup baik, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata total skor pengisian angket ada pada angka 74,41.

b. Tingkat Partisipasi dan Keterlibatan Siswa

- Partisipasi aktif siswa sebesar 66,9%
- Elemen kompetisi sehat (leaderboard, poin, dan feedback instan) memicu motivasi intrinsik siswa untuk belajar lebih giat.

c. Fleksibilitas dan Aksesibilitas

- Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, meningkatkan waktu belajar mandiri di luar kelas.
- Fitur umpan balik instan membantu siswa segera memperbaiki kesalahan, memperdalam pemahaman konseptual.

d. Respon Positif Siswa

- Survei menunjukkan 74,41% siswa merasa lebih termotivasi karena pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang.
- Wawancara mengungkap bahwa gamifikasi Quizizz mengurangi kecemasan akademik sekaligus membangun growth mindset.

e. Implikasi Pedagogis

Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran geografi, khususnya untuk materi abstrak seperti Hidrosfer. Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil kognitif tetapi juga:

- Membangun kemandirian belajar melalui akses fleksibel.
- Mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital dan berpikir kritis.
- Menciptakan pengalaman belajar inklusif yang adaptif bagi berbagai gaya belajar.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, berikut beberapa rekomendasi untuk pengembangan studi lebih lanjut:

a. Eksplorasi Media Pembelajaran Alternatif

- Perbandingan Efektivitas: Meneliti perbandingan antara Quizizz dengan platform gamifikasi lain (Kahoot!, Blooket, Gimkit) dalam konteks materi berbeda (misalnya Geologi atau Atmosfer).
- Menganalisis kelebihan dan kelemahan masing-masing media berdasarkan: Tingkat keterlibatan siswa (engagement) , Kemudahan akses (usability) , dan Dampak pada hasil belajar kognitif

b. Konteks Pembelajaran yang Berbeda

- Tingkat Pendidikan: Mengevaluasi efektivitas Quizizz di jenjang berbeda (SMP vs. SMA vs. Perguruan Tinggi) untuk melihat variasi dampak berdasarkan usia dan kedalaman materi.
- Karakteristik Mata Pelajaran: Membandingkan penerapannya pada mata pelajaran eksakta (misalnya Fisika, Kimia) vs. sosial (Sejarah, Sosiologi) untuk menguji adaptabilitasnya.
- Lingkungan Belajar: Studi pada sekolah perkotaan vs. Pedesaan untuk mengevaluasi peran akses teknologi dan kesenjangan digital.

B. Saran

Penelitian “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Hidrosfer di SMA Negeri 4 Medan” memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa, para guru dianjurkan untuk memasukkan materi pembelajaran Quizizz ke dalam pelajaran Hidrosfer mereka secara teratur.
2. Agar *Quizizz* dapat berfungsi dengan baik dan efisien, sekolah harus memiliki sumber daya teknologi yang memadai, termasuk koneksi internet dan peralatan elektronik.
3. Untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, para pendidik dapat mengintegrasikan Quizizz dengan strategi pengajaran interaktif lainnya seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran penemuan.