

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Melalui hasil penelitian dan pembahasan yang telah didapatkan, disimpulkan;

1. Hasil belajar dengan model kooperatif tipe STAD berbantuan *Quizizz* dikelas eksperimen terjadi peningkatan, yang awalnya sebesar 48,58 pada tes awal naik menjadi 80,77 di tes akhir. Siswa yang mendapat nilai tuntas awalnya Cuma 3 orang kini meningkat menjadi 32 tentunya setelah model kolaborasi media diterapkan dalam proses belajar.
2. Kenaikan belajar di kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen. Kelas yang kegiatan belajarnya menggunakan metode konvensional mendapatkan nilai 49,34 di awal dan 73,42 di akhir belajar. Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga tidak seantusias seperti kelas eksperimen. Siswa cenderung pasif saat dihadapkan dengan materi yang diberikan.

Berdasarkan simpulan di atas, jelas membuktikan bahwa penerapan model dan media pembelajaran secara bersamaan dalam kegiatan belajar menarik semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Melalui hasil uji N-Gain yang di dapat pada tabel 4.9 juga membuktikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *Quizizz* lebih mempengaruhi kenaikan hasil belajar siswa daripada menggunakan metode konvensional ketika kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, melalui uraian di atas ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement*

Division) Berbantuan Media Quizizz ternyata berpengaruh signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa tahun ajar 2023/2024 pada saat mempelajari elemen *Job Profile* di bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

1.2 Saran

1. Pihak sekolah hendaknya memfasilitasi para pendidik dengan memberikan pelatihan khusus secara berkala tentang bagaimana cara mendesain media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Sekolah juga harus menghimbau kepada para guru agar dapat menerapkan model dalam proses pembelajaran sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran akan dapat dicapai dengan maksimal. Selain memfasilitasi para pendidik, pihak sekolah juga harus memfasilitasi sekolah dengan jaringan yang memadai sehingga ketika pembelajaran yang membutuhkan penggunaan jaringan tidak terkendala.
2. Guru seharusnya menerapkan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman seperti model pembelajaran STAD dan media Quiziz hingga kegiatan belajar tidak terlalu terasa membosankan dan jadi lebih menyenangkan dan nantinya tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan maksimal.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempertimbangkan kendala-kendala yang terjadi seperti, jaringan yang sedikit sulit diakses, beberapa siswa yang mengalami kesulitan saat *login*, kuota internet yang tidak ada dan beberapa siswa yang tidak membawa HP ke sekolah. Sehingga sudah terlebih dulu mempersiapkan solusi sebelum menerapkan perlakuan.

4. Kepada para siswa diharuskan lebih berani untuk *speak-up*. Sampaikan kepada guru yang mengajar dikelasmu pembelajaran seperti apa yang kamu inginkan. Kamu dan gurumu bisa bertukar pikiran untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik lagi sehingga kamu tidak akan merasa bosan dalam belajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY