

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul pengaruh penggunaan *Game Based Learning* berbasis Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Pengelasan di kelas XI LAS SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan *Game Based Learning* berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Pengelasan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari 53,95 pada saat pretest menjadi 77,68 pada saat posttest. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test diperoleh nilai $t_{hitung} = -13,467$ dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,52 yang termasuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa penerapan Quizizz memberikan peningkatan minat belajar siswa pada tingkat efektivitas sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Game Based Learning* berbasis Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 2 Medan dengan tingkat efektivitas sedang.

2. Penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Pengelasan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 73,64 pada saat pretest menjadi 89,82 pada saat posttest. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test diperoleh nilai $t_{hitung} = -11,277$ dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,61 yang termasuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa penerapan Quizizz memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada tingkat efektivitas sedang. Nilai N-Gain hasil belajar (0,61) yang lebih tinggi dibandingkan N-Gain minat belajar (0,52) menunjukkan bahwa Quizizz memberikan dampak yang sedikit lebih besar pada aspek kognitif dibandingkan aspek afektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 2 Medan dengan tingkat efektivitas sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz sebagai alternatif dalam menyampaikan materi

teori pengelasan, karena terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan kebijakan dalam menerapkan model pembelajaran berbasis *game* (GBL) guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan di lingkungan pendidikan vokasi.
3. Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan desain eksperimen yang melibatkan kelas kontrol (misalnya *Quasi Experimental Design*) serta memperluas sampel atau mata pelajaran lain, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.