

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari hasil penelitian tentang “Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi  $0,045 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ .
2. Ada pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ .
3. Ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen sama yakni  $0,000 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ .

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan pada penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut: Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru agar dalam pembelajaran matematika atau bahkan pelajaran lain dapat menerapkan media

*Quizizz*. Hal ini diharapkan mampu menambah kualitas pendidikan di sekolah dengan membenahi media pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kepala sekolah hendaknya memberikan seminar ataupun *workshop* dan pelatihan-pelatihan tentang media pembelajaran yang sesuai dengan era sekarang dan menerapkannya dalam pembelajaran.

#### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan saling *sharing* dalam menerapkan media pembelajaran apa yang akan digunakan dan selalu mengikuti perkembangan zaman yang ada, sehingga pembelajaran tidak selalu monoton dan dilakukan di dalam kelas saja. Salah satunya menggunakan media *Quizizz* ini.

#### 2. Bagi Siswa

Dengan adanya media *Quizizz* siswa diharapkan dapat mendukung segala usaha dan kerja keras guru dalam upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar, sehingga siswa mampu menyelesaikan masalah-masalah matematika karena materi yang ada di dalam *Quizizz* sangat banyak pilihan dan dapat diulang berkali-kali.

#### 3. Bagi Peneliti

Diharapkan bagi peneliti dapat mengembangkan hasil penelitian ini dalam lingkup yang lebih luas lagi. Sehingga dapat menambah wawasan dan pengalaman untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk terus mengembangkan inovasinya menggunakan media *Quizizz* dalam subjek dan lingkup yang

berbeda, serta dapat mengkaji menggunakan variabel-variabel lain yang lebih variatif misalnya menggunakan variabel terikat kemandirian atau kreatifitas belajar. Dalam penelitian ini sudah dilakukan secara maksimal. Namun, peneliti merasa masih banyak kekurangan sehingga peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih baik untuk memverifikasi hasil penelitian ini.