

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* lebih baik dari media pembelajaran *kahoot*, dengan nilai rata-rata 81,81 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 81,8% untuk kelas eksperimen₁, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen₂ 78,48 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 72,2%.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS berdasarkan uji hipotesis dengan Uji Mann-Whitney, diketahui nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,000 sehingga di simpulkan bahwa $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima. Jika hipotesis diterima maka artinya terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot* di kelas X NKN SMK Negeri 10 Padang.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh, maka penulis menyarankan:

1. Untuk peneliti selanjutnya hendaklah menerapkan media pembelajaran yang terbaru yang mudah di akses dengan pokok bahasan, subjek dan objek yang berbeda.

2. Bagi guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif media pembelajaran.
3. Guru selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya memperhatikan kegiatan siswa sehingga siswa lebih serius dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono (2014). *Cooperative Learning* : teori dan aplikasi Paikem (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet. XIII,), 10-11.
- Amelia, M. A. (2017). Analisis Soal Tes Hasil Belajar *High Order Thinking Skills (HOTS)* Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*, 20(2),123–131.
- Aminah, S. (2018). Efektivitas Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Indragiri OJS Journal*. 2 (1), 28-36.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, P. (2022). Efektifitas penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas xi ipa man 2 sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10-17.
- Arifin, Z.. 2016. *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, Cetakan Kedelapan, Jakarta: Rosda Karya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-TadzkiyyahJ: Urmal Pendidikan Islam*, VIII, 32.

Darmadi, H. 2017. Pengembangan Model & Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: *Deepublish*

Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang system pendidikan nasional.

Fadlurrohman,Dzaki., dkk. (2020). Praktikalitas Media Interaktif *Quizizz* Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Seminar Nasional Pendidikan Matematika, *I*, 56.

Gres Dyah Kusuma Ningrum, (2018). “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis *Game Edukasi Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa” *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.9, No.1, 23.

Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Ma’ruf, M. I. (2020). *The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274-8281

Hidayatullathifah dan A.A Sujadi. (2017). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran *Make Match* Siswa Kelas VII F SMP 1 Banguntupan. *Union: Jurnal Pendidikan Matematika*, *V*, 230.

Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.

Inggriyani, Feby, Nurul Fazriyah, Acep Roni Hamdani, And Ayi Purbasari. 2020.

“Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan *Kahoot* Sebagai Digital *Game Based Learning* Di Kkg Sekolah Dasar.” *Publikasi Pendidikan* 10 (1): 59.

Irwan Hamdi, (2019). “Implementasi Kahoot sebagai Motivasi Pembelajaran” *Journal of Civic Education*, Vo.2 No.1, 130.

Irwan, Zaky Farid Luthfi, And Atri Walidi. 2019. “Efektifitas Penggunaan *Kahoot* ! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [*Effectiveness Of Using Kahoot ! To Improve Student Learning Outcomes*] ” 8 (1): 95–104.

Jalinus, N. A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.

Jihad, S., & Haris, S. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Kartika F. (2020) Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran. FKIP. UMSU.

Khamidah, A. (2024). *Implementasi Games Based Learning Berbasis Media Digital Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).

Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring (online) fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus tahun pelajaran 2019/2020. Sanata Dharma *University*.

Luthfi, Zaky Farid, dan Atri Walidi. 2019. “Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan* 8(1):95–104.

- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. JS (Jurnal Sekolah), 4(2), 298.
- Mulyadi, A. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan, 4(1), hlm 48
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(01), 64-73.
- Natalia Christiani,dkk, (2019). Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot. Jawa barat: CV. Jejak.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232-238.
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 45-50). FBS Unimed Press.
- Ramadhani, R. dkk. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik* (I). Yayasan Kita menulis.

Ramli, M. 2012. Media dan Teknologi pembelajaran. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.

Rosyid, M. Z., Mansyur, M., & Abdullah, A. R. 2019. Prestasi Belajar. Literasi Nusantara

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 487-497.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group.

Setiawan, A. dkk, 2019, Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020, *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*.

Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Sobur, A. 2015 Analisis Teks Media. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana & Ibrahim. (2012). Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.

Suhartatik dan Thony. (2020). *BEST PRATICLE* Implementasi Media Quizizz Berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional. Ahlimedia Book.

Sumarsono, (2019). Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online *Kahoot !* dengan Combrio (Yogyakarta : Deepublish, Cet I, 9.

Susanto, A. 2013. Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta. Kharisma Putra Utama

Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing

Wijayanti, Rica; Didik Hermanto, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, V, 347.

Yogga Mar Muhammad, (2018). "*Implementation of Khaooot Aplication To Improving of Interest of Civic Education Learning*" *journal Civics & Social Studies*, Vol.2 No. 1, 79.

Yudha, R. P. 2018. Motivasi Prestasi dan Disiplin Peserta didik. Pontianak: Yudha English Galery

Zaky Farid Luthfi, Atri Walidi, (2019). "Efektifitas Penggunaan *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, Vol.8 (1), ISSN 2089 3833.