

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian, analisis data yang digunakan adalah regresi linier berganda dengan menggunakan pengolahan data SPSS 25. Pembahasan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,400 dan nilai t hitung sebesar 5,792 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Artinya hipotesis pertama diterima. Hasil analisis menunjukkan ada kontribusi sebesar 16%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat seiring pemanfaatan quizizz. Quizizz mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui fitur gamifikasi seperti poin dan leaderboard, yang mendorong partisipasi aktif siswa.
2. Berdasarkan hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap aktivitas belajar siswa. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,618, dan nilai t hitung sebesar 10,426 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Artinya hipotesis kedua diterima. Hasil analisis menunjukkan kontribusi sebesar 38,2% dari penggunaan Quizizz terhadap peningkatan aktivitas belajar. Quizizz memberikan stimulus belajar yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif secara fisik dan kognitif dalam mengikuti

pembelajaran. Antusiasme siswa meningkat secara signifikan, dengan lebih dari 80% siswa menyelesaikan soal dengan baik, menunjukkan adanya keterlibatan mendalam dalam proses belajar.

3. Berdasarkan pengujian statistik dari hipotesis ketiga quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII di SMPN 1 Wagir. Diperoleh Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, dengan nilai F sebesar 33,545 untuk motivasi belajar (Y1) dan 108,701 untuk aktivitas belajar (Y2), yang berarti hipotesis diterima. Media pembelajaran Quizizz terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka ada beberapa hal yang dapat disarankan oleh peneliti kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satunya dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang memadai, perangkat TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), serta pelatihan penggunaan media pembelajaran digital bagi guru.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Guru juga disarankan untuk saling berbagi pengalaman (sharing) antar sesama pendidik mengenai strategi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan terbuka terhadap pembelajaran yang menggunakan media digital seperti Quizizz. Pemanfaatan media ini tidak hanya mendukung upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan aktifitas belajar, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang sesuai kebutuhan mereka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam ruang lingkup dan jumlah variabel yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji media Quizizz dalam konteks pembelajaran yang berbeda, serta mempertimbangkan variabel-variabel lain seperti kemandirian belajar, kreativitas, atau kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan pengembangan tersebut, hasil penelitian akan menjadi lebih luas dan aplikatif dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H. K. (2024). *Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ski Siswa Kelas 5 Min 1 Minahasa. Tesis, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Manado Indonesia.*
- Agung, A. A. G. (2010). *Pengembangan pembelajaran: Teori dan praktik. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.*
- Amri, M. and Ahobri, Y.A. (2020). *Efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syahriah di IAIN Ponorogo, Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan , 13(1), pp. 128–136.*
- Andriani, A. & Nugroho, A. 2023. Pendidikan Kewarganegaraan dan IPS dalam Dimensi Citizenship Transmission. Banyumas: Amerta Media.
- Ardyansah, N. (2023). *Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas VII SMP Kurikulum Merdeka di Kabupaten Banyumas, Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 12, pp. 38–42. Available at: <https://doi.org/10.30595/pssh.v12i.770>.*
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran (Edisi Revisi).* Jakarta: Rajawali Pers.
- Dermawan, D. D., Wardani, S., & Pranoto, Y. K. S. (2021). *Penerapan asesmen HOTS sekolah dasar menggunakan aplikasi Quizizz.* Cirebon: CV. Zenius Publisher.
- Diyantara, P. (2015). *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Menggunakan Model Picture and Picture Pada*

Siswa Kelas Vi Sd Negeri 1 Mutihan Gantiwarno Klaten, pp. 180–184.

Fuad, A Jauhar. *Pemanfaatan Media Slide Power Point Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*. El-Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education 1, no. 1 (2019):

Hasanah, N. (2020). *Aktifitas Dan Hasil Belajar Daring Melalui Whatsapp Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa*, *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 5(2), pp. 219–227. Available at: <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/1562>.

Husen, A. (2023). *Strategi Pemasaran Melalui Digital Marketing Campaign Di Toko Mebel Sakinah Karawang*, *Jurnal Economina*, 2(6), pp. 1356–1362. Available at: <https://doi.org/10.55681/economina.v2i6.608>.

Isnawati, A.U. (2021). *Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021*, *Skripsi*, p. 33. Available at: <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15157/>.

Kholfadina, K. and Mayarni (2022). *Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa*, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), pp. 259–265. Available at: <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>.

Khosiin, K. (2020). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal*, *Journal Of Biology Education*, 3(2), p. 143. Available

at: <https://doi.org/10.21043/jobbe.v3i2.7762>.

Kurniasih, R., Kurnisar, K. and Masito Mutiara, T. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi.8 Di Sma Negeri 3 Palembang, Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), pp. 5934–5942. Available at: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10209>.

Kurniawan, T. (2022). *Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP, Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), pp. 97–108. Available at: <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>.

Madini, D.K. et al. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 12 IPS di SMAN 1 PAMARAYAN, Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 6(2), pp. 993–1001. Available at: <https://doi.org/10.33627/es.v6i2.1546>.

Al Mawaddah, A.W. et al. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3109–3116. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>.

Medianto, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta, Tesis* pp. 1–210. Available at: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72497>.

Nafisaturrafiah, N. et al. (2021). *Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game*

Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Di Sd Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan, LITERASI (Jurnal Pendidikan Dasar), 1(1), pp. 1–8.

Nurhasanah, S. et al. (2024). *Penggunaan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD*, 07(05), pp. 821–827.

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), p. 171. Available at: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Nursa'ban, M., Ismawati, E., & Mulyani, E. (2021). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Pratiwi, D. A. dkk. 2021. *Konsep Dasar IPS*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Pranoto, S.E. (2020). *Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo, Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), p. 25. Available at: <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>.

Putri, D. P. R. S. & Sugiarti, D. P. (2021). *Pengaruh Instagram Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Milenial Di Pantai Pandawa, Bali. Jurnal Destinasi Pariwisata*, 9(1):165-170.

Rasyid, H. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS Lingkungan Pondok Pesantren*, Eureka media aksara: Probolinggo, hal 15

Riyadi, I. (2023). *Pengembangan Konsep Ilmu Sosial Dalam Pembelajaran IPS*. Jogjakarta: Selat Media Patners.

Salsabila, U.H. et al. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), pp. 163–172. Available at: <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

Sanjaya, F., Ramafrizal, Y., & Almujib, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar*, *Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 7(2), pp. 659–672. Available at: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/oikos/article/view/8953>.

Sanusi, E. et al. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta*, 4, pp. 4596–4602.

Saputra, Arifin Dwi. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Kelas V SDN 1 Sumberagung*. Lampung: IAIN Metro Lampung, 2020.

Sidik, M., (2023). *Penggunaan Quizizz Sebagai Media Aassessment Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus*: *Jurnal ilmiah pendidikan indonesia* ,

<https://ejournal.papanda.org/index.php/jipi/article/download/424/262>

Sitorus, D.S. and Santoso, T.N.B. (2022). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19*, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), pp. 81–88. Available at: <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.

Siregar, A., (2022). *Pengaruh Ruang Lingkup IPS Terhadap Perkembangan Siswa di MTs PAB 2 Sampali*, *Lokakarya : Journal Research and Education Studies*, 1(1):1-10.

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, N. (2011). *Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utami, M.D., Subroto, W.T. and Hendratno, H. (2023). *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V*, *Journal of Education Research*, 4(4), pp. 2420–2425.

Walujo, A., & Subijantoro, E. (2015). *Statistik Deskriptif DAN Inferensial: Teori DAN Aplikasi Dalam Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). *Pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810- 817