

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka kesimpulan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam menggunakan aplikasi Quizizz pada kelas eksperimen berhasil dilakukan dan memiliki pengaruh positif, terlihat dari pernyataan siswa dalam pengisian kuesioner variabel (X) jawaban reponden tertinggi ada pada pernyataan "*Media aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa*" dengan memiliki rata-rata sebesar 4.37 dengan kategori sangat tinggi. Dan untuk variabel (Y) minat belajar jawaban tertinggi terdapat pada pernyataan "*Saya selalu merasa senang menerima pelajaran pendidikan agama islam dengan Media Quizizz*" dengan memiliki rata-rata 4.50. Dalam artian penggunaan Quizizz bisa membantu peserta didik belajar di kelas dengan perasaan senang.

2. Penggunaan media aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu nilai pretest adalah 67,33. Sedangkan untuk nilai posttest adalah 87,50. Sedangkan Hasil rata- rata pretest kelas kontrol adalah 54,17 dan untuk nilai rata-rata posttest kelas kontrol 68.50. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya

peningkatan yang signifikan pada hasil posttest kelas eksperimen menjadi lebih tinggi dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

3. Berdasarkan uji t (independent sample t-test) yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah 0,00 maka dari itu nilai signifikansi  $< 0,05$  yang artinya media pembelajaran aplikasi Quizizz berpengaruh pada minat belajar siswa. Maka dari itu bisa dinyatakan bahwa Quizizz (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Hubungan pengaruh yang terdapat dalam penelitian tersebut adalah positif. Hal ini berarti bahwa penggunaan media Quizizz (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar (Y), yang mana dapat diartikan semakin tinggi penggunaan media Quizizz maka akan semakin tinggi pula minat belajar siswa.

## **B. Saran**

Sebagai pembahasan akhir dalam penulisan skripsi ini, saran yang dapat peneliti sampaikan :

1. Bagi pendidik,

- a. Penggunaan media Quizizz mampu membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa dan minat belajar siswa terkait materi pendidikan agama Islam

b. Penggunaan media Quizizz juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi peserta didik

a. Sebagai acuan untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan, bukan hanya dengan buku saja tetapi juga dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

a. Perlu diadakan penelitian lanjutan yang serupa agar didapatkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Quizizz

b. Diharap kan bisa lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dan sebuah studi, baik dari aspek teknik atau penelitian yang dilakukan.



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharni. 2012. *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta :

Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, Azhar. 2014. *media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Azizah, Biqrotul. 2020. Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. Skripsi. Gresik: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Citra, Amalidah Cahyani dkk. 2020. keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.. *Jurnal pendidikan administrasi perkantoran*. Vol.8 No.2.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah, Bahri Syaiful dkk. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Gunawan, Heri. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.

Hamdan. 2009. Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI). Skripsi. Banjarmasin: IAIN Antasari.

Henry. S. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Irfani, Afifah Nurul, dkk. 2021.” Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP WAHID HASYIM MALANG”, *Jurnal pendidikan agama Islam*, Vol 6 No.1.

Kambuya, Carlos. 2015. “Pengaruh Motivasi, Minat, Kedisiplinan Dan Adaptasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Peserta Program Afirmasi Pendidikan Menengah Asal Papua Dan Papua Barat Di Kota Bandung”. *Social Work Journal*. Vol. 5 No 2.

Marleni, Lusi. 2016. Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal pendidikan matematika*. Vol. 1 No.1.

Ningrum, Destiana Ayu. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Dan Situational Interst Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Basket.

Pgdikmen, kemendikbud. *Surat edaran pembelajaran daring* diambil dari <http://pgdikmen.kemendikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020> diakses pada Maret 2020

Putri, Kabel. “Pengaruh Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017”. Vol.11 No.1

Sadikin, Ali dkk. 2021. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19. *Jurnal ilmiah pendidikan biologi*. Vol 6 No.2.

Slameto. 2019. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan kuantitatif & kualitatif dan R&D.*

Bandung: ALFABETA.

Sunardi, Dodi. 2020. Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

Tafsir, Ahmad.1992. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Utama, Dwijaya. 2008. “Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik Kota Surakarta,”. *Jurnal pendidikan.*

Zhao, Fang. 2019. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education.* Vol. 8 No. 2



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT