

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang peneliti utarakan dari hasil analisis yang sudah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasar analisis frekuensi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi Quizizz berbantuan AI peserta didik kelas VII di SMPN 1 Kedungadem berada pada kategori sedang hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh yakni sebanyak 19 orang dengan persentase 63,33%. Berdasar analisis frekuensi dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas VII di SMPN 1 Kedungadem berada pada kategori sedang hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh yakni sebanyak 17 orang dengan persentase 56,67%.
2. Berdasarkan Uji *paired samples test* diketahui bahwasanya nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. berdasarka kaidah pengambilan keputusan H_0 ditolak H_a diterima, hal ini menunjukkan Media gamifikasi Quizizz berbantuan AI efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro.

B. Saran

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang diperoleh peneliti mengutarakan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Sekolah

Peneliti berharap, dari pihak sekolah selalu memaksimalkan sarana dan prasarana dalam menunjang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, hal ini bisa berpengaruh pada minat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Peneliti juga berharap kepada guru untuk selalu kreatif, inovatif dan juga selalu *up to date* dalam perkembangan media pembelajaran masa kini. Diharapkan guru berfikir *out of the box* guna menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu caranya yaitu menggunakan media *Quizizz* berbantuan AI.

3. Bagi Peserta Didik

Dengan perkembangan teknologi seperti saat ini peneliti berharap para peserta didik dapat memaksimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan juga lebih bijak menggunakan media pembelajaran dan bertanggung jawab atas penggunaannya.

UNUGIRI