

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Pelaksanaan pembelajaran materi Bersuci mata pelajaran Fiqih menggunakan media *Quizizz* berjalan dengan lancar terlihat dari pernyataan siswa dalam pengisian kuesioner yang rata-rata skor yang tinggi. Dalam artian penggunaan *Quizizz* bisa membantu peserta didik belajar di kelas dengan perasaan senang.
2. Nilai *t* hitung untuk variabel media *Quizizz* sebesar 10,635 dengan skor signifikansi yang didapat adalah 0,001. Hal itu memperlihatkan bahwa variabel media *Quizizz* mempunyai skor signifikan $< 0,05$; maka dugaan (H_1) diterima. Maka dari itu bisa dinyatakan bahwa media *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 hasil belajar (Y), yang mana dapat diartikan bahwa semakin tinggi penggunaan media *Quizizz* maka akan semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

B. Saran

Sebagai pembahasan akhir dalam penulisan skripsi ini, saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan dalam pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa adalah:

1. Bagi pendidik, adanya pelatihan khusus bagi para pendidik yang kurang menguasai penggunaan materi berbasis teknologi.
2. Bagi peserta didik, sebaiknya tidak sepenuhnya bergantung pada gadget. Sehingga kurang tertarik dengan membaca buku sebagai sumber pengetahuannya. Oleh karena itu, pendidik juga harus tetap membudidayakan budaya literasi melalui buku agar peserta didik tidak menutup ketertarikannya terhadap sumber pengetahuan utama yakni buku.
3. Bagi studi yang akan datang, diharapkan bisa lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan sebuah studi, baik dari aspek teknik dan metode penelitian yang dilakukan. Sehingga peneliti tahu tahu reaksi, perkembangan kreasi, antusias dan motivasi belajar peserta didik dan berbagai aspek yang mendukung studi dalam hal pengembangan inovasi pembelajaran di dunia pendidikan di periode yang akan datang.

UNUGIRI