

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun yang menjadi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah berdasarkan nilai t diketahui bahwa nilai t_{hitung} kelas eksperimen sebesar 4.984 dan t_{tabel} untuk 24 responden sebesar 2.063, maka $t_{hitung} 2,482 > t_{tabel} 1,734$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis game *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas V (a) SDIT Gema Nurani.

Berdasarkan uji *Paired Sample Test*, menyatakan bahwa nilai signifikansi pre-test post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0.000, yang berarti bahwa $0.000 \leq$ dari 0.05, maka ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan.

Lalu melalui kaidah *Independent Sample T Test*, nilai signifikansi post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0.003, yaitu menyatakan bahwa $0.003 \leq$ dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis game *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Untuk menunjang seberapa pengaruhnya tindakan eksperimen yang peneliti lakukan, maka Menurut data *Model Summary* uji regresi linier sederhana, dapat disimpulkan besarnya nilai r atau nilai hubungan, yaitu sebesar 0.706, dari output

data uji regresi linier diperoleh nilai *r square* sebesar 0.498, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh metode *e-learning* berbasis game *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah sebesar 49 %.

Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Serta dapat disimpulkan juga bahwa semakin baik media pembelajaran berbasis *Quizizz* maka hasil belajar siswa juga semakin baik.

B. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti pada penelitian ini adalah :

- 1) Memberikan kesempatan bagi guru untuk dapat mengembangkan dan memanfaatkan fasilitas yang ada dilingkungan sekolah, sehingga guru dapat memberi inovasi menarik bagi siswa selain di dalam ruang kelas dan siswa bisa lebih berperan aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran
- 2) Agar kiranya guru dapat menggunakan media pembelajaran *Quizizz* maupun berbagai media pembelajaran lainnya, sehingga dalam proses pembelajaran menghasilkan hasil belajar yang diinginkan,
- 3) Diharapkan siswa untuk selalu dapat meningkatkan pengetahuan agar memiliki hasil belajar yang maksimal.
- 4) Memberikan kesempatan bagi guru untuk dapat mengembangkan dan memanfaatkan fasilitas yang ada dilingkungan sekolah, sehingga guru dapat

memberi inovasi menarik bagi siswa selain di dalam ruang kelas dan siswa bisa lebih berperan aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran.

- 5) Agar kiranya guru dapat menggunakan media pembelajaran Quizizz maupun berbagai media pembelajaran lainnya, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton, sehingga guru lebih bisa memberikan motivasi ke siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang semakin baik.