

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Kayu Bawang 1 pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney pada data pretest diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,091 > 0,05$ , sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama sebelum diberikan perlakuan.
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* mengalami peningkatan yang signifikan, khususnya pada kelas eksperimen. Penggunaan media tersebut membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi muatan PABP akidah akhlak menjadi lebih baik.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa

4. pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak di kelas VI SDN Kayu Bawang 1. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji Mann-Whitney pada data posttest yang memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif, seperti *Quizizz* berbasis kertas, sebagai alternatif dalam proses evaluasi maupun pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Guru juga perlu menyesuaikan media dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah.
2. Bagi Sekolah, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk dalam bentuk yang sederhana seperti *Paper Mode*. Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru agar lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital maupun semi-digital.
3. Bagi Siswa, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan materi yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengkaji pengaruh media *Quizizz* terhadap ranah afektif dan psikomotorik secara lebih mendalam.