

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan sebagaimana yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya yang sesuai judul “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Di MAN 2 Nganjuk”, maka pada bab ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih di MAN 2 Nganjuk

Diantaranya penerapan Penerapan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih di MAN 2 Nganjuk, sebagai berikut:

- a. Merencanakan atau menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- b. Penyusunan soal latihan game quizizz semenarik mungkin melalui www.quizizz.com dan penyusunan durasi mengerjakan.
- c. Membagikan code bermain lewat grup kelas atau masuk dengan link join.quizizz.com.

2. Faktot pendukung dan penghambat dalam proses penerapan media game quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqi di MAN 2 Nganjuk.

Diantara faktor pendukung dalam proses penerapan media game quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih di MAN 2 Nganjuk, sebagai berikut:

- a. Sekolah memfasilitasi LCD di setiap kelas
- b. 1 proyektor untuk 1 ruangan
- c. Tersedianya fasilitas pengeras suara, kabel penghubung listrik
- d. Tersedianya wifi di setiap kelas
- e. Pelatihan-pelatihan penggunaan media pembelajaran yang baru

Diantara faktor penghambat dalam proses penerapan media game quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih di MAN 2 Nganjuk, sebagai berikut:

- a. Jaringan internet yang kurang kuat
 - b. Anak pondok yang tidak di izinkan membawa smartphone.
3. Dampak penggunaan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran fiqih di MAN 2 Nganjuk

Dalam proses pelaksanaan menggunakan media game edukasi quizizz ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran fiqih di MAN 2 Nganjuk sebagai berikut:

- a. Keinginan peserta didik untuk berhasil
- b. Timbulnya semangat giat belajar
- c. Pembelajaran yang menarik semangat dan minat peserta didik
- d. Lingkungan belajar yang ramai tapi ramai dalam bersaing mendapatkan nilai yang bagus.
- e. Peserta didik dapat menjadi pemacu peserta didik untuk maju.

B. Saran

Pada bagian ini peneliti ingin memberikan sumbangan berupa saran, mudah-mudahan setelah diadakan penelitian ini akan mengetahui dan mengurangi masalah-maslah yang mempengaruhi penerapan pembelajaran menggunakan media game edukasi quizizz di MAN 2 Nganjuk. Adapun saran-saran peneliti adlaah sebagai berikut:

1. Kepada kepala wakil kepala sekolah MAN 2 Nganjuk, hendaknya mengupayakan kekurangan fasilitas jaringan internet atau wifi dengan menambahkan kecepatan wifi agar dapat digunakan oleh seluruh peserta didik dalam satu ruangan dan menyediakan tempat LCD, Proyektor dan pengeras suara di dalam kelas tanpa harus

mengambil dan mengembalikan fasilitas tersebut ke kantor tata usaha.

2. Guru sudah baik dalam mengelola kelas, akan tetapi lebih baik jika tetap memperhatikan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi quizizz ini. Karena, bukan tidak mungkin peserta didik memanfaatkan *smartphonen* mereka untuk hal-hal yang bersifat negatif. Dan guru dapat lebih kreatif mengembangkan kreatif mengembangkan media pembelajaran sesuai perkembangan zaman.
3. Bagi siswa hendaknya dapat memanfaatkan *smartphone* dengan bijak untuk mendukung proses pembelajaran di kelas, sehingga media game quizizz ini dapat mengasah kreativitas dan kerja sama peserta didik. Dan bagi peserta didik yang mondok jika tidak dapat membawa *smartphone* maka dapat membawa laptop sebagai ganti *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik.