

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan pembahasan hasil penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Abdulloh Bangsongan Kediri” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian pada kelas X-IPS 2 (kelas kontrol) didapatkan rata-rata hasil angket sebelum perlakuan yaitu 88,2 dan rata-rata hasil angket sesudah perlakuan yaitu 88,9. Dapat disimpulkan bahwa pada kelas X-IPS 2 hasil angket minat belajar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.
2. Berdasarkan hasil penelitian pada kelas X-IPS 1 (kelas eksperimen) didapatkan rata-rata hasil angket sebelum perlakuan yaitu 83,6 dan rata-rata hasil angket sesudah perlakuan yaitu 94,7. Dapat disimpulkan bahwa pada kelas X-IPS 1 hasil angket minat belajar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan.
3. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil analisis dengan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi (*2 – tailed*) pada bagian *equal variances assumed* adalah 0,021. Karena $0,021 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penggunaan media pembelajaran game *Quizizz* efektif untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MA Abdulloh Bangsongan Kediri. Selain itu, hasil angket minat

belajar kelas X-IPS 1 memiliki perbedaan yang signifikan dengan hasil angket minat belajar kelas X-IPS 2 (kelas kontrol).

B. Saran

Sehubungan dengan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang disampaikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dengan melihat adanya perbedaan tingkat minat belajar antara kelas yang menggunakan media game *Quizizz* dan yang tidak menggunakan media game *Quizizz*, maka guru diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, seperti menerapkan penggunaan media game *Quizizz* pada pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dari penelitian ini dapat membantu peneliti lain sebagai bahan referensi atau tambahan wawasan. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel penelitian. Sehingga dapat mengembangkan dan memperlancar jalannya penelitian.