

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian, secara umum bahwa penerapan gamifikasi menggunakan quizizz memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa pada materi dampak sosial informatika di kelas VII D SMP Negeri 02 Semparuk. Sebagai fokus penelitian agar sejalan dengan rumusan sub-sub masalah penelitian yang ditentukan, adapun kesimpulan dari rumusan sub-sub masalah penelitian tersebut yaitu :

1. Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya gamifikasi menggunakan quizizz dan pembelajaran konvensional di SMP Negeri 02 Semparuk pada materi dampak sosial informatika, tergolong sangat kurang dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 41,92 dan kelas kontrol dengan rata-rata 43,70.
2. Hasil belajar siswa sesudah diterapkannya gamifikasi menggunakan quizizz di kelas eksperimen, memberikan hasil yang tergolong sangat baik terhadap hasil belajar di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 84,04, dan untuk kelas kontrol dengan di terapkannya pembelajaran konvensional yang tergolong cukup dengan nilai rata-rata 61,48.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan setelah di terapkannya gamifikasi menggunakan quizizz, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *mann-whitney* dengan nilai nilai $Z = -4,999$ dengan nilai Sig. 2-tailed = $0,000 < 0,05$. Artinya H_a diterima dan H_0 di tolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan dengan kendala yang ada, sebaiknya penerapan gamifikasi menggunakan quizizz ini diterapkan dalam proses belajar mengajar, karena penerapan tersebut dapat menunjang pembelajaran agar siswa lebih semangat dalam belajar Informatika.
2. Dengan adanya penelitian ini, dapat diharapkan ada peneliti-peneliti selanjutnya dengan pokok pembahasan yang berbeda.
3. Penerapan gamifikasi menggunakan quizizz ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran informatika dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan ada penelitian selanjutnya yang selalu berinovasi dan kreatif untuk meningkatkan semangat minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran informatika yang mana akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa tersebut.