

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data rata-rata nilai *pretest* adalah 58,45 setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dan melakukan *posttest* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 67,31. Perhitungan hipotesis dilakukan menggunakan uji-t yakni uji *one sample t test* dengan taraf signifikansi $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa sekoladasar pada kelas IV di SD Negeri Ciwaringin III. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPA menambah minat belajar siswa. Hal ini ditinjau dari hasil kuisisioner yang menunjukkan hasil yang positif akan penggunaan aplikasi *Quizizz* contohnya siswa semakin bersemangat saat mengerjakan soal dengan aplikasi ini, serta membuat murid semakin bersungguh-sungguh dalam menyimak materi yang di sampaikan oleh guru sehingga membuat siswa termotivasi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru diharapkan terus meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran terutama dalam pada bidang digitalisasi agar siswa menjadi lebih aktif dan tertarik selama proses pembelajara

- b. Dalam pembelajaran IPA di sarankan menggunakan aplikasi *Quizizz* karena siswa akan lebih tertarik pada pelajaran IPA karena gambar-gambar yang di sediakan lebih real.
- c. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat digunakan oleh pendidik di SD Negeri Ciwaringin III

2. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya lebih memperhatikan saat guru sedang menjelaskan agar pelaksanaan media pembelajaran digunakan secara optimal
- b. Siswa berlatih memanfaatkan media digital sebagai salah satu proses pembelajaran

3. Bagi Peneliti

Peneliti berharap penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan sebagai referensi untuk membantu dalam melakukan proses pembelajaran terutama di sekolah dasar dan diharapkan juga peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini dengan membahas aplikasi *Quizizz* dengan faktor yang lain.

