

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian

4.1.1 Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMP Swasta BNKP Luzamanu. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa di kelas VIII-B semester II SMP Swasta BNKP Luzamanu Tahun ajaran 2024/2025. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian peneliti berkonsultasi kepada Kepala SMP Swasta BNKP Luzamanu dan guru mata Pelajaran IPS Terpadu tentang pembelajaran yang diterapkan pada peneliti yakni Penerapan Teknologi Game Quiziz Pada Pembelajaran, dan atas izinnya maka peneliti melakukan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti alur atau tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan secara kerjasama khususnya dengan menggunakan jasa observer lain yaitu guru IPS terpadu kelas VIII-B yang membantu melakukan observasi selama penelitian berlangsung, sehingga kegiatan penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan bertepatan dengan jam pelajaran IPS terpadu agar tidak mengganggu pelaksanaan proses pembelajaran lainnya.

4.1.2 Penjelasan Siklus

Pada kegiatan penelitian Tindakan kelas (PTK) peneliti melaksanakan pembelajaran sebanyak 2 (dua) siklus yang terdiri dari 4 (empat) tahap yaitu perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi yang disajikan sebagai berikut :

a. Penjelasan siklus I (Pertama)

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, sebagai berikut :

1) Pembelajaran pada siklus Ke-I

Pelaksanaan pada siklus I berlangsung selama 2 (Dua) kali pertemuan dengan materi pokok Pelaku Ekonomi. Dalam penelitian ini berlangsung dalam beberapa tahap, di mulai dengan tahap perencanaan yang meliputi penyusunan rencana pelaksanaan sesuai dengan

penerapan teknologi game quiziz pada pembelajaran, penyusunan lembar observasi di mana guru IPS Terpadu berperan sebagai fasilitator. Peneliti menandatangani peneliti dan mengisi lembar kegiatan guru (peneliti) yang telah di sediakan. Sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat siswa selama proses pembelajaran dan setelah di lakukan refleksi.

2) Hasil Observasi Pada Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dan II di peroleh hasil sebagai berikut :

a) Lembar Observasi Guru (Peneliti)

Menurut hasil observasi guru mata Pelajaran terhadap peneliti berdasarkan hasil lembar observasi selama proses pembelajaran siklus I Pertemuan I (Pertama) maka di peroleh presentasi pengamatan sebesar 56,25% (lampiran 8) tergolong rendah dan di pertemuan II (kedua) hasil presentase pengamatan meningkat menjadi 66,25% (lampiran 9) tergolong cukup. Jadi rata-rata persentase lembar observasi guru pada siklus I sebesar 61,25 (lampiran 11).

b) Lembar Observasi Siswa

Setelah hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I Pertemuan I maka di peroleh presentase aktivitas siswa sebesar 45,8% (lampiran 12) tergolong rendah dan di pertemuan II mengalami peningkatan siswa sebesar 54,2% (lampiran 13) tergolong kurang.

Dengan demikian rata-rata persentase lembar observasi siswa pada siklus I sebesar 51,10% (lampiran 16) terbilang kurang.

c) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I dan II, maka peneliti membagikan tes hasil belajar kepada peserta didik. Dari evaluasi tes hasil belajar di peroleh data dan di olah sebagai hasil penelitian, Dimana hasil belajar siswa rata-rata sebesar

65,66% (lampiran 18) sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 43,33% (lampiran 20) dan persentase ketidak tuntasan sebesar 57,67% (lampiran 20).

b. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I (Pertemuan I dan II) dapat di ketahui adanya peningkatan di mana hasil lembar observasi guru pada pertemuan I sebesar 56,25% (lampiran 8) sementara pada pertemuan II sebesar 66,25% (lampiran 9). Dengan hasil rata-rata pada lembar observasi guru pada pertemuan I dan II sebesar 61,25% (lampiran 11) hal ini masih di kategorikan cukup.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa peningkatan kemampuan seorang guru dalam menggunakan teknologi game quiziz dalam proses pembelajaran pada siklus pertama adanya kelemahan. Sedangkan hasil observasi siswa pada pertemuan pertama sebesar 65,66% (lampiran 18) sedangkan pada pertemuan II sebesar 43,33% (lampiran 20) dengan rata-rata pertemuan I dan II sebesar 51,10% (lampiran 16).

Sementara hasil tes belajar siswa rata-rata Pertemuan I dan II 65,66% (lampiran 20), dengan persentase ketuntasan sebesar 43,33% (lampiran 20). Dengan demikian maka peneliti menyimpulkan bahwa peneliti perlu diteruskan pada siklus ke dua.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi hasil belajar pada siklus I (pertemuan I dan II) bahwa proses pembelajaran masih belum efektif meningkat. Proses pembelajaran dan hasil belajar belum mencapai target yang ditetapkan yakni 75% karena adanya kelemahan-kelemahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada pembelajaran siklus I, Ada beberapa hal pertimbangan yang telah disampaikan oleh guru pengamat kepada peneliti sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pada siklus II, antara lain sebagai berikut:

- 1) Penyampaian bahan pembelajaran tidak menarik minat siswa
- 2) Penerapan teknologi game quiziz belum maksimal
- 3) Peneliti harus menguasai bahan materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa

- 4) Interaksi dan manajemen kelas masih kurang
- 5) Partisipasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran masih kurang
- 6) Rendahnya keaktifan siswa mendemostrasikan pembelajaran dengan baik.

Untuk mencerminkan hasil observasi dan penilaian prestasi siswa, peneliti harus melakukan beberapa perbaikan:

- 1) Agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa peneliti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran dikelas.
- 2) Peneliti meningkatkan penerapan teknologi game quiziz.
- 3) Peneliti menguasai materi yang akan diberikan kepada siswa
- 4) Mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan menjawab kuis didalam aplikasi quiziz
- 5) Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran
- 6) Mengorektasikan siswa untuk menunjukkan pembelajaran yang baik.

Dari kelemahan-kelemahan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I masih kurang, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus ke II. Tujuan perbaikan ini adalah agar guru/peneliti dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus berikut.

4.1.3 Proses Analisis Data Pada Siklus II

a. Lembar Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hasil Pengamatan Pertemuan Ke-1

Selama proses Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II berlangsung selama 2 (dua) kali pertemuan dengan materi Perdagangan Internasional. Pada pembelajaran siklus II tak terlepas dari tahap pembelajaran sebelumnya, dimana pada pembelajaran siklus II selalu mengikuti tahapan perencanaan yang meliputi penyusunan rencana pelaksanaan sesuai penerapan teknologi game quiziz menyiapkan lembar observasi, tindakan dan refleksi.

2) Hasil Observasi Pada Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I dan II, diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Lembar observasi guru (Peneliti)

Sesuai hasil pengamatan yang dilakukan guru mata pelajaran pada lembar observasi siklus II terhadap peneliti, pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan teknologi telah terlaksana dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pada pembelajaran Siklus II Pertemuan I (Pertama) maka diperoleh persentase pengamatan sebesar 83,75% (Lampiran 26) tergolong baik dan pada pertemuan II (Kedua) hasil persentase pengamatan meningkat menjadi 91,25% (Lampiran 27) dengan kategori baik sekali.

Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata persentase pengamatan terhadap peneliti pada siklus II sebesar 87,50% (Lampiran 29) dengan tingkat persentase baik sekali.

b). Lembar Observasi Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II pertemuan I dengan hasil persentase pengamatan sebesar 86,80% (Lampiran 30) tergolong baik sekali dan pada pertemuan II mengalami peningkatan sehingga persentase pengamatan menjadi 97,00% (Lampiran 31) tergolong baik sekali. Jadi, rata-rata persentase lembar observasi siswa siklus II sebesar 91,90% (Lampiran 34) dengan kategori baik.

c). Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Setelah berakhirnya pelaksanaan pembelajaran pada siklus II Pertemuan I dan II, maka peneliti mengevaluasi siswa dengan memberikan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan terlihat rata-rata nilai siswa yaitu 82,40% (Lampiran 36) dengan persentase ketuntasan sebesar 90,00% (Lampiran 38). Capaian ini telah

mencapai target yang telah ditetapkan yakni minimal persentase kelulusan sebesar 75%.

b. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil belajar pada siklus II untuk lembar observasi guru pada pertemuan I dan II, diperoleh nilai rata-rata nilai sebesar 91,25% (Lampiran 30) tergolong baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan teknologi game quiziz dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Sedangkan hasil observasi untuk kegiatan siswa pada Pertemuan I dan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,40% (Lampiran 36) tergolong baik sekali, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menerapkan teknologi game quiziz dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Rata-rata hasil belajar siswa siklus II sebesar 82,40% (Lampiran 36), dengan persentase ketuntasan 90,00% (Lampiran 38) .

Sementara persentase ketuntasan hasil belajar telah mencapai target yang telah ditetapkan yakni minimal 75%, dengan demikian penelitian ini berakhir pada Siklus II. Lebih lanjut berikut peneliti menyajikan rekapitulasi hasil yang diperoleh selama penelitian.

Tabel 4.1 REKAPITULASI HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

NO	INSTRUMEN	SIKLUS		KETERANGAN
		I	II	
A.	Lembar Observasi			
	1. Observasi Guru/Peneliti	61,25%	87,50%	Lampiran 11 Lampiran 29
	2. Observasi Siswa	51,10%	82,40%	Lampiran 16 Lampiran 36
B.	Dokumentasi	-	-	Terlampir
C.	Tes Hasil Belajar	66,56%	90,00%	Lampiran 18 Lampiran 38
Rata-Rata Hasil Refleksi		58,83%	86,20%	-

Sumber : Hasil pengolahan lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa dan hasil lembar kerja siswa

Berdasarkan Tabel diatas, terlihat bahwa hasil lembar observasi guru pada siklus I diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 61,25% (Lampiran 11) dan pada Siklus II rata-rata persentase mencapai 87,50% (Lampiran 29). Berdasarkan peningkatan hasil presentase lembar observasi guru pada siklus I dan siklus II, terbukti bahwa kemampuan guru dalam menerapkan teknologi game quiziz semakin meningkat setelah peneliti memperbaiki kelemahan-kelemahan pada Siklus I dan sesuai dengan hasil konsultasi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan (pengamatan).

Sedangkan hasil observasi kegiatan siswa pada Siklus I mencapai rata-rata sebesar 51,10% (Lampiran 16) dan pada Siklus II, hasil persentase mengalami peningkatan sebesar 91,90% (Lampiran 34). Dengan demikian, peningkatan hasil persentase lembar observasi pada siklus I dan siklus II, terbukti bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan melalui penerapan teknologi game quiziz semakin meningkat.

Setelah berakhirnya pelajaran Siklus I dan II, maka peneliti mengevaluasi persentase hasil belajar siswa. Pasa Siklus I, hasil belajar siswa sebesar 65,66%

(Lampiran 18) dengan persentase ketuntasan mencapai 43,33% (Lampiran 20) dan pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 82,40% (Lampiran 36) dengan persentase ketuntasan sebesar 90,00% (Lampiran 38) ini mencapai target yang telah ditetapkan yakni 75%. Berdasarkan data tersebut di atas, maka rata-rata hasil refleksi pada Siklus I rata-rata sebesar 58,83%, sedangkan Siklus II sebesar 86,20% (Tabel 4.1).

Dengan demikian dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar siswa melalui Penerapan Teknologi Game Quiziz di kelas VIII-B SMP Swasta BNKP Luzamanu Tahun Pelajaran 2024/2025.

4.2 Pembahasan Temuan Penelitian

4.2.1 Permasalahan Pokok

Sebagaimana dikemukakan pada bagian sebelumnya (Bab 1), Permasalahan utama peneliti ini adalah hasil belajar siswa yang masih belum memadai. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan kajian untuk meningkatkan pembelajaran melalui penerapan Teknologi Game Quiziz dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu. Masalah utama dirumuskan sebagai berikut:

- a Bagaimana proses pembelajaran IPS Terpadu melalui Penerapan Teknologi Game Quiziz?
- b Bagaimana hasil belajar belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Terpadu melalui Penerapan Teknologi Game Quiziz di SMP Swasta BNKP Luzamanu?

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti melaksanakan Tindakan Kelas dengan tujuan untuk menerapkan Teknologi Game Quiziz sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang di anggap efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dan untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas VIII-B SMP Swasta BNKP Luzamanu pada mata Pelajaran IPS Terpadu.

4.2.2 Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok Peneliti

Sesuai dengan penerapan pembelajaran yang di terapkan oleh peneliti pada proses pembelajaran maka jawaban umum yang dapat di berikan atas permasalahan pokok peneliti di atas adalah penerapan Teknologi Game Quiziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jawaban umum yang dapat diberikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah secara umum kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran sejak awal cukup memadai karena kegiatan belajar terus menerus. Proses belajar mengajar berlangsung, siswa hanya pasif dalam pembelajaran tetapi tidak secara langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar secara aktif.

Melalui Penerapan Teknologi Game Quiziz diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dimana mereka dapat lebih terlibat aktif, antusias dalam belajar terlebih dalam menjawab pertanyaan dalam bentuk kuis digital yang diberikan oleh guru, serta dapat juga memperkenalkan siswa untuk memecahkan masalah dalam masyarakat dan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksudkan untuk membekali siswa agar dapat mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih partisipatif yang berkaitan dengan kehidupan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka jawaban umum yang dimaksud yakni :

- a. Proses pembelajaran pada mata Pelajaran IPS Terpadu meningkat Ketika menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz.
- b. Hasil belajar siswa meningkat apabila diterapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz.

4.3 Analisis Dan Penafsiran Temuan Peneliti

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan di lokasi penelitian di SMP Swasta BNKP Luzamanu, diketahui bahwa : Hasil observasi guru pada pelaksanaan siklus I pertemuan I di peroleh sebesar 56,25% (Lampiran 10) capaian ini mengalami peningkatan pada pertemuan II menjadi 66,25% (Lampiran 10) sehingga capaian hasil observasi guru siklus I pertemuan I dan II sebesar 61,25 (Lampiran 11). Sementara pada siklus II pertemuan I bahwa hasil observasi guru memperoleh persentase sebesar 83,75% (Lampiran 29) dan mengalami peningkatan pada pertemuan II 91,90% (Lampiran 29) dengan rata-rata capaian pada siklus II pertemuan I dan II sebesar 87,50% (Lampiran 29). Dalam analisis data observasi guru memberikan wawasan penting tentang bagaimana Teknologi Game Quiziz diimplementasikan dalam praktik dan bagaimana hal itu mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas Penerapan Teknologi Game Quiziz untuk mengembangkan strategi yang lebih efektif dan melatih guru dalam

menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan konten pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis Penerapan Teknologi Game Quiziz seperti power point dan video pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Jadi, peningkatan hasil capaian yang diperoleh pada penelitian ini antara Siklus I dan II tersebut di atas menggambarkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi siswa pada Siklus I dan II, ditemukan bahwa (1) Hasil observasi kegiatan siswa pada Siklus I Pertemuan I sebesar 45,8% (lampiran 13), mengalami peningkatan pada Pertemuan II menjadi 54,2% (lampiran 14), dengan rata-rata sebesar 51,10% (lampiran 17). (2) Sementara pada Siklus II Pertemuan I diperoleh hasil observasi kegiatan siswa sebesar 86,80% (Lampiran 32), mengalami peningkatan pada Pertemuan II menjadi 97,00% (Lampiran 33), dengan rata-rata capaian sebesar 91,90% (Lampiran 36). Dalam hasil analisis lembar observasi siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dan pemahaman konsep yang lebih efektif setelah diterapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz yang dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang semakin meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan antara Siklus I dan II tersebut menggambarkan bahwa adanya pengaruh terhadap tingkat keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz semakin efektif.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran maka diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I yakni 65,66% (lampiran 18), dengan persentase ketuntasan sebesar 43,33% (lampiran 20). Sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 82,40% (Lampiran 36) dengan persentase ketuntasan sebesar 90,00% (Lampiran 38). Hasil analisis evaluasi pembelajaran menunjukan bahwa dengan penerapan Penerapan Teknologi Game Quiziz dalam mengingrasikan teknologi dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang semakin meningkat setelah diterapkan Penerapan Teknologi dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut menggambarkan keberhasilan Penerapan Teknologi Game Quiziz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII-B SMP Swasta BNKP Luzamanu. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

4.4 Perbandingan Temuan Penelitian Dengan Teori

Pada penelitian ini diperoleh beberapa hasil, khususnya Penerapan Teknologi Game Quiziz dapat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, namun kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada proses pembelajaran yang interaktif dan berbasis kompetisi. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran yaitu pendekatan guru mengajar dikelas dan mampu mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran agar dapat mempengaruhi dan memotivasi siswa melalui kepribadiannya.

Oleh karena itu, Menurut **Rahmasari & Dahlan (2022)**, platform Quizizz terbukti **efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik**. Dalam penelitian yang mereka lakukan, setelah Quizizz digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, **terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa**. Mereka menyatakan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena berbasis permainan (*game-based learning*), memungkinkan siswa belajar sambil bermain, serta menyediakan umpan balik secara langsung dan kompetisi sehat antar siswa. Teknologi yang dapat digunakan dapat berupa laptop, LCD Proyektor, Microsoft Power Point sebagai media pembelajaran, video, youtube dan internet. Perihal tersebut menjadi hal yang wajib dirancang pada penerapan pendidikan di kelas yang inovasi serta modern.

Dalam pelaksanaan penerapan teknologi game quiziz yang dilakukan peneliti di lapangan adalah sebagai berikut :

1. Menyusun instrumen observasi untuk guru dan siswa.
2. Menyiapkan soal-soal kuis dalam bentuk essay dan diunggah ke platform Quizizz.
3. Menyiapkan perangkat pendukung seperti LCD proyektor dan jaringan internet.
4. Siswa diarahkan untuk membuka aplikasi atau situs Quizizz di perangkat masing-masing (HP/laptop).
5. Guru memberikan kode kuis agar siswa dapat masuk ke permainan.
6. Proses pembelajaran dimulai dengan pemberian materi singkat oleh guru, lalu dilanjutkan dengan kuis interaktif menggunakan Quizizz.
7. Siswa menjawab soal secara real-time dengan waktu terbatas sambil melihat skor langsung di layar.
8. Guru memantau dan mengevaluasi hasil kuis secara otomatis melalui laporan yang dihasilkan oleh sistem.

Dari hal tersebut diatas, dapat diambil kesimpulan temuan penelitian sejalan dengan teori yang ada di Bab II.

4.5 Keterbatasan Hasil Analisis Dan Penafsiran Temuan Penelitian

Keterbatasan hasil penelitian tidak bersifat mutlak karena beberapa keterbatasan. Oleh karena itu keterbatasan penelitian ini perlu diungkapkan terutama dalam aspek analisis dan penafsiran hasil temuan peneliti. Berdasarkan hal diatas, maka berikut ini diungkapkan keterbatasan peneliti agar dapat memiliki kesamaan pandangan dengan peneliti. Beberapa keterbatasan yang ditemui yaitu :

- a. Melalui Penerapan Teknologi Game Quiziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka ada kemungkinan tidak semua guru melaksanakan Penerapan Teknologi Game Quiziz ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Nilai rata-rata dari tes hasil belajar dan ketuntasan belajar kemungkinan akan berbeda hasilnya bila menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz dalam pembelajaran yang lain.
- c. Penerapan Teknologi Game Quiziz untuk meningkatkan hasil belajar siswa, kemungkinan tidak semua guru menerapkan Teknologi Game Quiziz ini dalam proses pembelajaran.
- d. Perbandingan teori ini dengan temuan hanya sebatas pengetahuan peneliti, apa bila ada temuan lain yang ada kemungkinan teori dengan temuan tersebut dapat sejalan atau tidak.