

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan oleh peneliti ini menunjukkan bahwa penerapan *Teknologi Game Quiziz* dalam proses pembelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VIII-B di SMP Swasta BNKP Luzamanu secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Temuan penelitian menyimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Quiziz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa.
2. Penerapan teknologi game quiziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII-B di SMP Swasta BNKP Luzaman. Dapat dilihat bahwa siklus I ke siklus II, dari 65,66% menjadi 82,40%, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 43,33% menjadi 90,00%.
3. Aktivitas siswa juga meningkat signifikan, dari 51,10% di siklus I menjadi 91,90% di siklus II.
4. Quizizz memfasilitasi kompetisi sehat, umpan balik langsung, dan interaksi teknologi yang menarik, menjadikannya alat bantu yang efektif untuk pembelajaran berbasis kuis.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. **Untuk guru**, disarankan agar menggunakan *Quizizz* sebagai media alternatif dalam pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.
2. **Untuk siswa**, penggunaan aplikasi seperti *Quizizz* harus dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar terhadap materi pelajaran.
3. **Untuk sekolah**, perlu memberikan dukungan berupa fasilitas internet dan perangkat digital untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi.

4. **Untuk peneliti selanjutnya**, disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media digital lainnya dan melakukan perbandingan efektivitas antar media pembelajaran interaktif.