

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

“Bagaimana pengaruh penggunaan gamifikasi quisis untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahas indonesia kelas VIII di SMP Negeri 2 Sesean Suloara”. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, di SMP Negeri 2 Sesean Suloara, maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan dari *gamifikasi quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sesean Suloara. Serta terdapat pengaruh positif yang ditimbulkan dari *gamifikasi quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dimana pengaruh yang diberikan bagi penggunanya yaitu terdapat banyak edukasi-edukasi baik itu dalam mengerjakan soal-soal pembelajaran serta dapat mengajarkan keterampilan yang membuat penggunanya lebih kreatif.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Bagi siswa melalui penelitian ini, diharapkan untuk dapat menggunakan *gamifikasi (quizizz)* dan aplikasi lainnya secara bijak baik itu dalam penggunaan. Memilih konten-konten yang mempunyai edukasi yang dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

2. Bagi guru disarankan untuk dapat lebih lebih mengigatkan para siswa manfaat dan dampak yang di timbulkan dalam penggunaan *gamifikasi* (*quizizz*) dan media sosial agar tidak terganggu hasil belajarnya.
3. Bagi peneliti diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung, menambah wawasan dan memberikan pengalaman dalam proses pengembangan penelitian tindakan kelas melalui *gamifikasi* (*quizizz*)
4. Bagi yang akan meneliti selanjutnya diharapkan dengan hasil penelitian dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi penelitian dalam memberikan pengawasan dalam menggunakan *gamifikasi* (*quizizz*)