

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran fikih di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Keaktifan siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz menunjukkan hasil yang tinggi, dengan rata-rata skor keaktifan mencapai 69,29%. Hal ini mencerminkan keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik secara visual, lisan, mendengarkan, menulis, maupun motorik.
2. Keaktifan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tercatat jauh lebih rendah, dengan rata-rata skor keaktifan sebesar 34,25%. Siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran tanpa dukungan media interaktif.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan siswa. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$), yang berarti aplikasi Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa secara nyata dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas X pada mata pelajaran fikih

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih, terdapat beberapa implikasi penting yang dapat dijadikan pertimbangan bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya:

1. Implikasi bagi Guru

Guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat mempertimbangkan integrasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat terutama dalam aspek mendengarkan, visual, dan lisan ketika digunakan metode berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, guru dapat mengadopsi metode serupa dalam kegiatan pembelajaran lain, baik untuk evaluasi formatif maupun kegiatan pembuka (apersepsi).

2. Implikasi bagi Sekolah

Sekolah perlu mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai, seperti koneksi internet stabil, perangkat digital, serta pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan aplikasi seperti Quizizz secara optimal. Hal ini penting mengingat temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif berpengaruh besar terhadap peningkatan partisipasi siswa.

3. Implikasi bagi Siswa

Siswa mendapat pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan aktif melalui metode seperti Quizizz. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, diharapkan akan terbentuk kebiasaan belajar yang lebih mandiri, antusias, dan partisipatif. Dalam jangka panjang, hal ini dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar dan pencapaian hasil belajar siswa.

4. Implikasi bagi Kurikulum dan Perangkat Pembelajaran

Hasil penelitian ini mendukung pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran, terutama pada pelajaran Fikih yang selama ini cenderung dianggap monoton. Oleh karena itu, dalam penyusunan perangkat pembelajaran seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), guru disarankan memasukkan penggunaan aplikasi edukatif berbasis teknologi sebagai variasi metode agar dapat merangsang keaktifan siswa.

5. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan terkait pengaruh teknologi pembelajaran terhadap aspek-aspek lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau kemampuan berpikir kritis siswa. Peneliti selanjutnya dapat melakukan eksplorasi lebih luas dengan subjek yang berbeda, jenjang pendidikan yang berbeda, durasi perlakuan lebih panjang, atau mengombinasikan beberapa media pembelajaran digital.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru Fikih, disarankan untuk mengintegrasikan media interaktif seperti Quizizz dalam proses pembelajaran guna meningkatkan partisipasi aktif siswa. Media ini dapat dijadikan variasi metode pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebiasaan digital siswa masa kini.
2. Untuk Sekolah, diharapkan dapat memberikan pelatihan atau workshop terkait penggunaan teknologi pembelajaran agar guru lebih terampil dalam menerapkan media digital seperti Quizizz di berbagai mata pelajaran.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, kepuasan siswa, atau pendekatan campuran (mixed method) untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang efektivitas media pembelajaran digital.