

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian yang dilakukan terhadap siswa SD Kelas VI B SD Negeri Cibereum Mandiri 1 khususnya pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan yang menjadi tujuan adanya pengaruh dalam peningkatan hasil belajar dengan berbantuan aplikasi *Quizizz*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada aspek mengingat dilihat dengan hasil dari pretest dan posttest memakai Aplikasi *Quizizz* terbukti membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
2. Aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* pada aspek memahami dilihat dengan hasil dari pretest dan posttest memakai Aplikasi *Quizizz* terbukti membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Terutama siswa tidak hanya sekedar dapat menerima dengan baik akan tetapi siswa lebih memahami apa yang ia pelajari.
3. Aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada aspek menerapkan dilihat dengan hasil dari pretest dan posttest memakai Aplikasi *Quizizz* terbukti membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa juga bisa menerapkan tidak hanya dalam lingkungan belajar akan tetapi di setiap ilmu yang ia peroleh.
4. Aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* pada aspek menganalisis dilihat dengan hasil dari pretest dan posttest memakai Aplikasi *Quizizz* terbukti membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa juga mampu secara mendasar apa yang ia peroleh dapat di telaah tidak hanya sekedar mengetahui.

5.2 Rekomendasi

1. Bagi Guru

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan kepada guru pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, diharapkan dengan hasil penelitian ini guru dapat menerapkan *Quizizz* pada sumber belajar mata pelajaran lain, terutama mata pelajaran yang biasanya masih menggunakan metode pembelajaran lama atau metode ceramah, sehingga dapat memberikan materi tersebut. Sehingga siswa dapat berkomunikasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini memberikan pengalaman belajar baru dan berbeda yang menyenangkan dan meningkatkan gaya belajar siswa materi yang di pahami lebih mudah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan peneliti lain untuk mempelajari penelitian serupa namun mengembangkannya lebih lanjut agar penelitian selanjutnya lebih kekinian semoga penelitian ini bisa menjadi referensi selanjutnya.