

## BAB V

### SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya topik *Aku dan Lingkungan Sekitarku* di kelas V. Melalui desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol serta penggunaan instrumen tes dan angket, penelitian ini menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut:

##### 1. **Peningkatan Motivasi Belajar melalui PBL-Quizizz**

Model pembelajaran PBL yang dikombinasikan dengan penggunaan aplikasi Quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Rerata skor motivasi siswa di kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 9,48 poin, jauh lebih besar dibandingkan peningkatan sebesar 2,08 poin di kelas kontrol. Sebagian besar siswa pada kelompok eksperimen (77,78%) menunjukkan tingkat motivasi tinggi (skor 71–100), sementara mayoritas siswa di kelompok kontrol masih berada pada kategori sedang. Hasil analisis *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0,001$ , mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar melalui pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif.

##### 2. **Efektivitas PBL-Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif**

Selain motivasi, penerapan model PBL berbantuan Quizizz juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 25,37 poin, berbeda jauh dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mengalami kenaikan 3,15 poin. Bahkan, sebanyak 18,52% siswa pada kelompok eksperimen berhasil

mencapai kategori nilai sangat tinggi (95–100). Hasil uji *independent t-test* menunjukkan nilai  $p = 0,000$ , yang mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa model PBL yang diperkaya dengan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih cepat dan mendalam.

3. **Perbedaan Pola Hubungan antara Motivasi dan Hasil Belajar**  
Analisis hubungan antara motivasi dan hasil belajar memperlihatkan pola yang berbeda di antara kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, ditemukan korelasi positif lemah antara kedua variabel, meskipun belum signifikan secara statistik. Ini mengindikasikan adanya potensi sinergi antara aspek afektif dan kognitif dalam pendekatan pembelajaran inovatif seperti PBL berbantuan Quizizz. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, tidak ditemukan hubungan yang berarti, bahkan cenderung negatif, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional kurang efektif dalam mengarahkan motivasi belajar siswa menuju peningkatan hasil akademik

## 5.2 Implikasi

Temuan ini memiliki implikasi teoretis dan praktis:

1. Implikasi Teoretis
  - a. Memperkuat teori konstruktivisme dalam PBL bahwa pembelajaran aktif berbasis masalah meningkatkan keterlibatan siswa.
  - b. Membuktikan efektivitas (Quizizz) sebagai pendorong motivasi intrinsik sesuai teori Self-Determination (Deci & Ryan, 2000).
2. Implikasi Praktis
  - a. Bagi Guru:
    - 1) Model PBL-Quizizz dapat diadopsi sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
    - 2) Quizizz cocok digunakan sebagai alat evaluasi formatif yang menyenangkan.
  - b. Bagi Sekolah:

- 1) Perlunya pelatihan guru dalam merancang PBL berbasis teknologi dan menyediakan infrastruktur pendukung (gadget, internet).
- c. Bagi Peneliti Lanjutan:
  - 1) Studi serupa dapat dikembangkan dengan mengeksplorasi variabel lain seperti kreativitas atau kolaborasi.

### 5.3 Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, diajukan saran berikut:

1. Bagi Pendidik
  - a. Kombinasikan PBL dengan fitur Quizizz (seperti *team mode*) untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa.
  - b. Lakukan diagnosis awal kemampuan siswa untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal Quizizz.
2. Bagi Sekolah
  - a. Sediakan akses teknologi merata (misalnya, tablet atau lab komputer) agar semua siswa dapat berpartisipasi optimal.
  - b. Jadwalkan pelatihan rutin bagi guru tentang integrasi PBL dan platform digital.
3. Bagi Penelitian Selanjutnya
  - a. Replikasi penelitian dengan sampel lebih luas dan durasi lebih panjang untuk menguji konsistensi hasil.
  - b. Kaji pengaruh model ini pada aspek afektif lain (misalnya, kepercayaan diri atau kemandirian belajar).
  - c. Eksplorasi variasi platform lain (seperti Kahoot! atau Mentimeter) untuk perbandingan efektivitas.