

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dan analisis data yang terkumpul dari penelitian berjudul hubungan antara pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar dalam pembelajaran PAI oleh guru dikelas IX SMPN 1 Lembang, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1. Berdasarkan hasil analisis terhadap data pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* kelas IX di SMPN 1 Lembang Tahun Pelajaran 2020/2021 pada umumnya berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan adanya respon dan persepsi peserta didik yang positif terhadap penilaian aplikasi *quizizz* yang digunakan oleh guru PAI dalam pembelajaran daring mata pelajaran PAI. Hasil tersebut ditunjukkan adanya tiga dimensi pada kategori sedang yaitu dimensi keterlibatan 7,05%, kesenangan 13,76%, dan keberasaan belajar 7,20. Kemudian, tiga dimensi yang menunjukkan pada kategori tinggi yaitu dimensi konsentrasi 7,35%, motivasi/dorongan 14,92%, dan kepuasan 7,53%.

Kategori sedang dalam tiga dimensi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas IX di SMPN 1 Lembang belum memaksimalkan keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran daring menggunakan aplikasi *quizizz* dan keberasaan belajar kurang maksimal karena dalam aplikasi *quizizz* belum terdapat fitur *facecam* agar bisa dipantau oleh guru, serta pembelajaran daring menggunakan *quizizz* terbatas oleh ruang virtual. Untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring PAI, guru lebih menekankan adanya presensi diawal dan diakhir pembelajaran, adanya sosialisasi cara memaksimalkan penggunaan *quizizz*, dan aturan tegas selama pembelajaran daring.

5.1.2. Hasil analisis terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IX di SMPN 1 Lembang Tahun Pelajaran 2020/2021 pada umumnya berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dorongan, minat, dan antusias tinggi untuk menyelesaikan tugas-tugas peserta didik sangat bagus. Hal itu dibuktikan dengan skor rata-rata (*mean*) seluruh dimensi diantaranya dimensi

giat menghadapi tugas, dimensi ulet dalam menghadapi tugas, dimensi menunjukkan minat belajar, dimensi keinginan berprestasi dalam belajar, dan dimensi mandiri dalam belajar termasuk pada kategori tinggi.

- 5.1.3. Selanjutnya hasil uji korelasi terhadap dua variabel penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa korelasi cukup dan signifikan antara pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar dalam pembelajaran daring PAI. Keduanya memiliki arah hubungan yang positif apabila semakin sering penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring maka motivasi belajar peserta didik meningkat meskipun nilai koefisien korelasi dalam kategori lemah.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

5.2.1. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* merupakan pengalaman baru bagi peserta didik dalam hal pembelajaran daring PAI di masa pandemi Covid-19, belajar bagaikan bermain *game* sehingga mampu mempertahankan semangat dan motivasi belajar serta mengurangi kejenuhan saat guru menerangkan materi.

Penggunaan aplikasi *quizizz* bertujuan sebagai suatu pembelajaran daring yang efektif dan efisien dalam memanfaatkan fasilitas berupa *hanphone* peserta didik dan mampu meningkatkan kemampuan pada aspek kognitif PAI dalam berpikir kritis.

5.2.2. Rekomendasi

A. Bagi Pemangku Kebijakan

- 1) Penelitian tentang hubungan antara pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar pembelajaran daring PAI dianjurkan melanjutkan penelitian lebih kompleks dalam skala besar dalam mencakup semua jenjang.
- 2) Hubungan pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar berkorelasi, meskipun rendah. Harus adanya perhatian dalam mengevaluasi pembelajaran daring melalui salah satu aplikasi *quizizz* dan bisa dikembangkan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam skala besar. Hasil penelitian ini dapat di jadikan acuan bagi

pemerintah bahwa perlu diperhatikan dan di evaluasi penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring, untuk memaksimalkan adanya teknologi dan informasi di masa pandemi Covid-19.

B. Bagi Sekolah Bersangkutan

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik, sekolah dan pembuat kebijakan dalam bidang pendidikan terkait dengan cara memaksimalkan teknologi dalam pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19 melalui aplikasi relevan dan mampu menjaga serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik tetap semangat pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian, kelengkapan sarana prasarana untuk menunjang guru dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran.

C. Bagi pendidik dan calon pendidik

Pendidik merupakan sosok yang menjadi elemen utama dalam pembelajaran daring di kelas virtual dalam menilai perkembangan dan keberhasilan peserta didik dari kegiatan belajar. Maka dari itu, pendidik diharapkan mampu menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring dengan cara menyenangkan melalui fitur yang ada dan evaluasi pembelajaran yang mendukung dalam pengambilan nilai peserta didik secara efektif dan efisien.

D. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan untuk mendalami penelitian yang serupa dan lebih mendalam dengan memerhatikan faktor-faktor lain dan indikator-indikatornya lebih detail yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *quizizz* maupun aplikasi edukasi lainnya.