

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan fokus penelitian, paparan data dan temuan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMK Ma'arif 1 Kebumen dilakukan sudah sesuai dengan tahapan implementasi yaitu *pertama* perencanaan implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *aplikasi Quizzi* pada siswa kelas XI SMK Ma'arif 1 Kebumen dilakukan bersama- sama dengan pihak Guru mapel Pendidikan Agama Islam. *Kedua*, pelaksanaan implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada siswa SMK Ma'arif 1 Kebumen dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh Guru mapel Pendidikan Agama Islam. *Ketiga*, evaluasi implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada siswa SMK Ma'arif 1 Kebumen dilakukan oleh peneliti, agar dapat menjadi perbandingan antara sebelum implementasi dilakukan dan sesudah implementasi dilakukan.
2. Hasil implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMK

Ma'arif 1 Kebumen terbagi menjadi 2 yaitu pada ranah afektif, bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Pada ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi, cermat, teliti dan lebih tertarik dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*, sehingga hal ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman yang di dapat siswa saat proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Hal tersebut dikuatkan dengan adanya perbandingan rata-rata nilai ulangan harian siswa di kelas dan di sekolah sangatlah berbeda yakni rata-rata hasil nilai ulangan harian sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* yakni 46,8 % dengan presentase 47%, dan setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* di kelas yaitu 82,5 dengan persentase 83%. Sedangkan rata-rata hasil nilai ulangan harian menggunakan aplikasi *Quizizz* di rumah yaitu 70 dengan persentase 70%.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di SMK Ma'arif 1 Kebumen, maka penulis memberikan sebuah saran kepada kepala sekolah, guru Agama dan siswa untuk melakukan suatu pertimbangan terhadap pengimplementasian ini. Adapun saran-saran tersebut yaitu *pertama* kepada kepala sekolah untuk lebih memperhatikan fasilitas-fasilitas yang seharusnya ada di sekolah agar dapat mendukung proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*, untuk memudahkan dilaksanakannya proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. *Kedua*, untuk para guru agar lebih meningkatkan pemanfaatan teknologi yang ada saat ini, khususnya

dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai metode evaluasi pembelajaran, sehingga pembelajaran yang tadinya tidak menarik kini menjadi lebih menyenangkan berkat aplikasi *Quizizz*. Guru juga harus berpikir kreatif tentang bagaimana membuat pembelajaran menarik bagi siswa, khususnya dalam hal evaluasi pembelajaran. *Ketiga*, setelah memanfaatkan aplikasi *Quizizz*, siswa diharapkan menjadi lebih berdedikasi dalam kegiatan akademis mereka. *Keempat*, untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menemukan sebuah ide yang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, baik itu menggunakan aplikasi *Quizizz* ataupun menggunakan aplikasi berdedikasi yang lain.

#### **D. KATA PENUTUP**

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas hidayah, nikmat dan pertolongan-Nya, sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti, keluarga besar SMK Ma'arif 1 Kebumen dan juga dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat memberikan inspirasi bagi peneliti selanjutnya agar lebih baik lagi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar penelitian dalam bidang ini menjadi lebih baik lagi kedepannya.