

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilaksanakan dan pemaparan pada pembahasan di atas, diperoleh hasil rata-rata selisih sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz sebesar 30,00. Kemudian didapatkan hasil dari uji paired sampel t test nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, diperoleh kesimpulan bahwasannya pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa kelas VII pada materi tema 7 subtema 1 peristiwa dalam kehidupan muatan IPA dan IPS.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan pemaparan diatas maka terdapat implikasi yang muncul antara lain sebagai berikut

1. Secara teoritis, penelitian ini memiliki sifat untuk memperkuat teori yang sudah ada dengan teori yakni terdapat pengaruh pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz terhadap kemampuan literasi siswa.
2. Secara praktis, penelitian ini bertujuan untuk mengingatkan pendidik bahwasannya dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi yang semakin maju dalam proses evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan



kemampuan dan motivasi belajar siswa pada zaman yang semakin maju saat ini.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini memiliki saran serta masukan diantaranya:

1. Diharapkan pihak lembaga atau sekolah memberikan sarana prasarana, atau menerapkan latihan pembelajaran menggunakan media aplikasi quiziz, dikarenakan hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa ketika mengerjakan latihan pembelajaran.
2. Diharapkan kepada pendidik atau guru untuk lebih kreatif dan lebih mengenal perkembangan teknologi yang semakin maju, sesuai dengan kegiatan siswa di rumah sehingga dapat memanfaatkan *gadget* yang digunakan untuk kegiatan belajar sambil bermain, agar pembelajaran terasa menyenangkan dan jauh dari kebosanan siswa.
3. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, diharapkan bagi siswa agar memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran agar dapat memperoleh dan menambah wawasan baru yang lebih luas lagi.
4. Dalam penelitian ini, disadari bahwa kurangnya kegiatan yang perlu dikembangkan, sehingga disarankan bagi penelitian selanjutnya agar dapat mencari lokasi penelitian yang stabil dengan koneksi jaringan internetnya, menggunakan tipe soal yang lebih bervariasi dan penerapan penggunaan aplikasi quizizz dapat dilaksanakan di sekolah agar guru dapat memantau



secara langsung dan siswa lebih tertarik untuk mengerjakan soal dengan suasana yang berbeda sekaligus menyenangkan.

