BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pemanfaatan *game Quizizz* pada Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

Pelaksanaan pemanfaatan *game Quizizz* pada pembelajaran PAI di kelas XI SMA Pancasila Mojowarno berjalan dengan baik dan efektif. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu guru menyiapkan soal sesuai materi dan tujuan pembelajaran, memberikan pengantar materi, membagikan kode *Quizizz* kepada siswa, pelaksanaan kuis menggunakan aplikasi *Quizizz*, serta melakukan pembahasan hasil bersama siswa. Penerapan metode *game based learning* menggunakan *Quizizz* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Pemanfaatan *game Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI di SMA Pancasila Mojowarno. Sebelum penggunaan *Quizizz*, motivasi belajar siswa cenderung berada pada tingkat sedang, dimana masih terdapat siswa yang kurang aktif dan mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Setelah diterapkannya pembelajaran berbasis game melalui *Quizizz*, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme siswa, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, fokus terhadap materi, semangat dalam menjawab soal, serta ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Terdapat faktor penghambat dan faktor pendukung dalam pemanfaatan *game Quizizz* pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno. Faktor penghambat meliputi jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan HP dan kuota siswa, adanya perangkat yang mengalami kendala teknis, keterbatasan waktu pelaksanaan, serta siswa yang terkadang lebih fokus pada skor dibanding pemahaman materi. Sedangkan faktor pendukung meliputi tersedianya HP siswa, jaringan internet yang baik, dukungan sarana seperti laptop, LCD/proyektor, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, serta antusiasme siswa yang tinggi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Dengan pengelolaan yang tepat, kendala tersebut dapat diminimalkan sehingga pembelajaran tetap berjalan secara efektif.