

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih (Studi Kasus di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara
 - a) Tahap persiapan. Pada tahap ini guru memberikan informasi kepada peserta didik tentang pelaksanaan kuis. Guru mempersiapkan soal-soal yang akan digunakan untuk kuis. Baik guru dan peserta didik pada tahap ini mempersiapkan perangkat yaitu laptop dan *smartphone*.
 - b) Tahap pelaksanaan. (1) Hubungkan komputer/laptop yang digunakan sebagai admin ke jaringan internet. (2) *Login* akun guru/admin terlebih dahulu. (3). Hubungkan perangkat *smartphone* peserta didik ke jaringan internet, *Join game* dan Masukkan kode. (4). Pada mode *live game* admin harus mengklik “mulai *game*” untuk memulai permainan. (5). Setelah pemain selesai atau waktu yang di tentukan habis maka admin harus mengklik “selesai *game*”.
 - c) Tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi berkaitan dengan penerapan aplikasi *Quizizz* bukan tentang materi pelajaran.

2. Faktor pendukung dan penghambat penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fiqih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

a) Faktor internal pendukung penerapan aplikasi *Quizizz* diantaranya:

Tidak memerlukan konsumsi kuota internet yang banyak, tipe soal bervariasi, bisa diacak dan mudah dalam memasukkannya, adanya kompetisi dalam aplikasi *Quizizz*, pendaftaran akun gratis dan analisis hasil belajar pada *Quizizz* tersedia lengkap dalam file *spreadsheet* (Ms. Excel).

b) Faktor eksternal pendukung penerapan aplikasi *game Quizizz* diantaranya: Tersedianya perangkat *smartphone* setiap peserta didik, peserta didik mampu mengoperasikan *smartphone* dengan baik, terdapat fasilitas laboratorium komputer di madrasah, Terdapat fasilitas LCD Proyektor di setiap kelas dan terjangkaunya jaringan seluler dan tersedianya jaringan wifi.

c) Faktor internal penghambat penerapan aplikasi *game Quizizz* diantaranya: Aplikasinya dapat membuka dua akun disatu perangkat, skor berbentuk poin ratusan sampai ribuan bukan rentang angka 0-100 seperti nilai ketika tes/ulangan dan fitur-fitur tambahan hanya tersedia ketika *upgrade* ke versi super premium.

d) Faktor eksternal penghambat penerapan aplikasi *Quizizz* yaitu adanya gangguan jaringan dan spesifikasi perangkat *smartphone* yang kurang memadai.

e) Upaya mengatasi hambatan yaitu: Guru melakukan bimbingan terhadap peserta didik secara langsung, pada pembukaan dua akun di satu perangkat maka guru memastikan bahwa peserta didik menggunakan akun yang sudah *login* dengan alamat email masing-masing, untuk skor pada *Quizizz* guru akan melakukan konversi untuk menghasilkan nilai antara 0-100, madrasah selalu berupaya untuk melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan madrasah menerapkan bimbingan konseling TIK.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian tentang penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih (Studi Kasus Di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara) maka saran yang peneliti berikan sebagai berikut:

1. Madrasah hendaknya memberi dukungan terhadap guru yang memiliki kreativitas tinggi terutama dalam hal memilih dan mengembangkan media pembelajaran. Memberikan motivasi terhadap guru untuk tidak mengeluh dalam hal menangani peserta didik serta orang tua peserta didik di era perkembangan teknologi. Menyelenggarakan *In House Training* untuk mengembangkan kemampuan guru dalam hal pembelajaran berbasis digital. Memfasilitasi sarana dan prasarana yang

dibutuhkan oleh guru dalam kaitannya dengan pembelajaran berbasis online.

2. Guru hendaknya selalu menjalin komunikasi yang baik dengan sesama guru, peserta didik, ataupun dengan wali peserta didik. Mengembangkan kompetensi yang ada di dalam diri guru. Memiliki kreativitas untuk menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan zaman. Memiliki ide kreatif agar pembelajaran tidak membosankan. Mampu memanfaatkan teknologi yang merupakan tuntutan di era digital.
3. Orangtua hendaknya memberikan kesempatan kepada anaknya untuk mampu belajar mandiri. Menyediakan sarana belajar online. Memberikan kesempatan kepada anaknya untuk dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia. Menjalinkan komunikasi yang baik dengan pihak madrasah.
4. Peserta didik hendaknya memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk mengakses kegiatan pembelajaran. Menggunakan teknologi yang tersedia dengan tepat. Memanfaatkan sebaik-baiknya waktu pembelajaran
5. Untuk Peneliti lain. Penelitian ini dapat menjadi referensi tentang penerapan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* baik di masa pandemi Covid-19 ataupun ketika sudah tatap muka.
6. Penelitian ini secara umum diharapkan bisa dijadikan sebagai tolak ukur ketika mengadakan penelitian yang sejenis secara lebih mendalam lagi.