

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan merujuk pada temuan pengujian yang telah dilaksanakan peneliti dengan memberikan *post-test*, kemudian di uji menggunakan IBM SPSS Versi 20 dan diambil kesimpulan yakni:

1. Hasil pembelajaran peserta didik di kelas XI SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep yang mengacu metode *problem solving* memanfaatkan media *Quizizz* pada Kelas Perawat memiliki nilai rata-rata 43,0769.
2. Hasil pembelajaran murid penggunaan metode belajar *problem solving* memanfaatkan media belajar *Kahoot* untuk kelas XI Farmasi memiliki nilai rata-rata 71,7647.
3. Berdasarkan uji t diperoleh melalui *software* SPSS didapat harga signifikansi senilai 0,000, dikarenakan angka tersebut dibawah dari 0,05 dinyatakan perbedaan berada diantara variabel tersebut. Oleh sebab itu H_0 tidak dapat diterima dan sesuai dengan H_a . Hal tersebut mengindikasikan ada perbedaan hasil metode pembelajaran *problem solving* dengan media pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot*.

B. Saran

1. Kepada Siswa

Implementasi metode *problem solving* melalui media *Quizizz* dan *Kahoot*, diharapkan siswa lebih cermat dalam mengikuti penjelasan dan jawaban dari teman sekelas agar terjadi diskusi yang tertip dan menyenangkan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk studi mendatang, disarankan peneliti menggunakan media pembelajaran *Wordwall* karena masih jarang digunakan dalam penelitian dan untuk penggunaan metode *problem solving* juga lebih teliti pada tahapan menganalisis masalah.

3. Untuk Sekolah/ Lembaga

Hiharapkan kepada pihak sekolah terus mengembangkan media pembelajaran dan menyediakan fasilitas yang memadai untuk menunjang kegiatan siswa.