

## **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.