

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* berbantuan *Quizizz* pada materi statistika di kelas X SMAN 1 Lunang telah menghasilkan produk yang valid dan praktis. Hasil uji coba validitas ahli materi diperoleh nilai validitas **87%** dengan kriteria “**sangat valid**” pada aspek isi diperoleh nilai kevalidan adalah 92% dengan kriteria “sangat valid, aspek bahasa diperoleh nilai kevalidan 93% dengan kriteria “sangat valid” dan aspek langkah-langkah *Deep Learning* diperoleh nilai kevalidan 73% dengan kriteria “valid”, sedangkan validitas ahli media diperoleh nilai validitas **88%** dengan kriteria “**valid**”.

Setelah mendapatkan hasil validitas, media pembelajaran ini kemudian di uji cobakan kepada siswa kelas X. Angket praktikalitas disebarkan kepada siswa untuk mengumpulkan umpan balik terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Hasil angket praktikalitas siswa diperoleh dengan praktikalitas **85%** dengan kriteria “**sangat praktis**”. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil tes uji coba minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran dari 30 siswa terdapat 9 yang mengalami peningkatan minat belajar dengan kriteria tinggi, 16 siswa dengan kriteria sedang dan 5 siswa dengan kriteria rendah. Berdasarkan perhitungan rata-rata N-gain diperoleh skor **51%** yang menunjukkan

kriteria peningkatan minat belajar.

Keunggulan utama dari media pembelajaran ini adalah penggunaan pendekatan pembelajaran *Deep Learning* yang membantu siswa meningkatkan minat belajar serta penyajian permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari yang membuat pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, Aksesibilitas media pembelajaran yang mudah melalui *Quizizz* yang dapat diakses secara online, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan nyaman bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal, sebagai berikut:

3. Bagi peneliti selanjutnya perlu dilakukan uji efektivitas media pembelajaran ini dalam skala yang lebih besar, untuk memastikan dampak positifnya terhadap peningkatan minat belajar siswa.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk merancang media ini dengan mempertimbangkan variasi jaringan dan variasi handphone, sehingga penggunaannya dapat diakses secara stabil di berbagai jenis koneksi.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk merancang media ini dengan tambahan desain media yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Air. (2025). *Materi statistika dalam pembelajaran matematika*.
- Andriani, D. (2019). Minat belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 45–53.
- Biggs, J., & Moore, P. (1993). *The process of learning*. Prentice Hall.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university*. McGraw-Hill.
- Crow, L. D., & Crow, A. (2007). *Psikologi pendidikan*. Surjeet Publications.
- Desliana, D. (2019). Minat belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 45–53.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Fauziati. (2025). *Deep learning dalam pendidikan*.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. MIT Press.
- Hamazah. (2020). *Model pengembangan ADDIE dalam penelitian pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Hasan, M., Milawati, Harahap, Tuti Khairani., Tahrim, Tasdin., Anwari, Ahmad Mufit., Rahmat, Azwar, Masdiana, Indra, I Made. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanah, N., Ambarsari, I.F., Surur, M., Darmawati, L.E.S., Rakhman, F. (2021). Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis *Thinking Smart Game* pada Siswa MI Multiple Sarina. *Journal of Community Empowerment and Innovation*.
- Hidayati, N. (2021). Minat siswa dalam pembelajaran statistika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 15–24.
- Khan, M., dkk. (2021). Sistem pembelajaran adaptif berbasis deep learning. *Jurnal Internasional Ilmu Komputer Lanjutan*, 12(3), 45–55.
- Maesaroh, Siti. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung*. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung.

- Mashuri, M. (2019). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 88–97.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 55–62.
- Naz, A., & Akbar, R. A. (2008). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Praktik*, 3(4), 34–40.
- Papamitsiou, Z., & Economides, A. A. (2014). Analisis pembelajaran dan penambangan data pendidikan dalam praktik: Tinjauan pustaka sistematis. *Teknologi Pendidikan & Masyarakat*, 17(4), 49–64.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Purba, R. (2019). Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 77–84.
- Puskujar. (2025). *Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Riduwan. (2010). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.
- Rizal, F., dkk. (2016). Media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 66–72.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan: Pemahaman, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Salsabila, U.H., Habiba, I.S., Amanah, I.L., Istiqomah, N.A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2001). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suh, W., & Montalbo, J. (2020). Pembelajaran gamifikasi dengan Quizizz dalam matematika. *Jurnal Internasional Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–19.
- Suhardiman, Budi. (2025). *Deep Learning dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Penerbitan Situ Pustaka.
- Suharsono, & Budiarto, T. (2018). Pola pembelajaran berbasis Quizizz. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 55–62.
- Supriyadi, E., & Mulyani, T. (2020). Penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 14–23.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Zuriyatina, L., & Sari, M. (2020). Analisis data peningkatan minat belajar dengan uji N-Gain. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 115–123.