

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan berbagai studi yang menggunakan Model TAM (*Technology Acceptance Model*) dalam analisis penerimaan teknologi pendidikan. Model TAM memperhitungkan beberapa faktor seperti desain fisik, efisiensi, mudah digunakan, efektivitas, dan keamanan yang dipercaya mempengaruhi keputusan seseorang untuk menerima atau menolak teknologi tersebut. Penelitian berfokus pada Daya Penerimaan Siswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Belajar Di Sekolah Menengah Kejuruan dan akan mengukur tingkat kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), *Behavior Intentions of Use* dan kegunaan (*Perceived Usefulness*) menggunakan model TAM.

Kegiatan belajar mengajar sebelum menggunakan *Quizizz* menunjukkan adanya masalah dalam interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan proses pembelajaran. Tingkat keterlibatan yang rendah dan kurangnya motivasi siswa berdampak negatif pada hasil belajar secara keseluruhan. Namun, dengan adanya perubahan melalui penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar, terlihat bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan adaptif. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif karena fitur interaktif dan aspek kompetitif yang positif dalam kuis. Guru juga mendapatkan akses ke data yang relevan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan membantu siswa mencapai potensi belajar mereka secara optimal. Meskipun evaluasi hasil belajar melalui *Quizizz* memberikan gambaran sementara dan harus dipertimbangkan dengan faktor-faktor tingkat kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), (*Behavior Intentions of Use*) dan kegunaan (*Perceived Usefulness*) menggunakan model TAM, penggunaan *platform* ini telah membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Quizizz* telah membuktikan diri sebagai alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan efektif bagi semua pihak yang terlibat.

Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi pengguna tentang kesenangan berinteraksi dengan *Platform Quizizz* berpengaruh positif terhadap persepsi tentang seberapa bergunanya *platform* ini. Semakin menyenangkan siswa menggunakan *platform* ini, semakin mereka percaya bahwa *Quizizz* mendukung proses pembelajaran. Selain itu, pengalaman menyenangkan berinteraksi dengan *platform* ini juga berhubungan dengan pandangan positif tentang seberapa mudah *platform* ini digunakan. Semakin mudah pengguna mengoperasikan *Quizizz*, semakin besar kemungkinan mereka akan berniat dan aktif menggunakan *platform* ini dalam proses pembelajaran.

Dalam keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Platform Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Tesis tentang daya penerimaan siswa terhadap *Platform Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan, Model TAM dapat digunakan sebagai salah satu alat analisis untuk memperoleh gambaran tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *Platform* tersebut oleh siswa. Penggunaan teknologi dalam pendidikan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan dorongan bagi pengembangan dan penerapan lebih lanjut dari platform-platform serupa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran bergantung pada bagaimana teknologi tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan siswa, serta bagaimana pendekatan dan penggunaannya dirancang dengan baik oleh para pendidik. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan kita dapat terus mengembangkan pendekatan yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di masa depan.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah Pengaruh Faktor – Faktor Terhadap Niat Penggunaan. Penelitian ini juga menunjukkan pengaruh langsung faktor-faktor seperti *Perceived Playfulness*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Ease of Use* terhadap niat penggunaan *Quizizz*. Implikasinya adalah penting bagi guru dan pengembang aplikasi untuk memperhatikan faktor-faktor ini dalam memotivasi siswa untuk aktif menggunakan dan

berpartisipasi dalam pembelajaran melalui *Quizizz*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merespons dengan antusias dan senang terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar. Implikasinya adalah penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena siswa merasa senang dan tidak bosan dengan penggunaan aplikasi ini. Guru dan lembaga pendidikan dapat mempertimbangkan penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan interaksi siswa. Selain itu faktor lingkungan dan prasarana yang mendukung pemanfaatan *Quizizz* di sekolah menengah kejuruan sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi dari hasil penelitian secara umum dapat diberikan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas dan kuantitas materi pembelajaran yang disediakan dalam *Platform Quizizz*.
2. Meningkatkan penggunaan fitur-fitur interaktif dalam *Platform* seperti tugas mandiri dan diskusi.
3. Melibatkan siswa dan guru dalam proses pembuatan dan pengembangan materi pembelajaran di *Quizizz*.
4. Memberikan edukasi dan pelatihan bagi guru dan siswa tentang cara pemanfaatan yang efektif dari *Platform Quizizz*.
5. Menjalankan evaluasi berkala terhadap pemanfaatan *Platform Quizizz* untuk memastikan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.
6. Meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar siswa dengan menambahkan fitur diskusi dan tugas grup.

Berdasarkan hasil penelitian secara khusus menggunakan model TAM untuk menganalisis pemanfaatan *Platform Quizizz* di Sekolah Menengah Kejuruan, rekomendasi penelitian selanjutnya antara lain adalah sebagai berikut:

1. Studi tentang perbandingan dengan *Platform* belajar lain: Studi perbandingan dapat dilakukan untuk membandingkan pemanfaatan *Platform Quizizz* dengan *Platform* belajar lain seperti Moodle, Blackboard, Kahoot, dll.

2. Studi tentang implementasi *Platform* belajar di sekolah lain: Studi lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi *Platform Quizizz* di sekolah lain dan apakah hasil yang sama dapat ditemukan.

Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dan teknologi pendidikan, serta dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang penerimaan teknologi pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan. Serta, penelitian dengan harapan bahwa hasil kajian ini dapat berguna bagi pengembang *Platform* belajar, pihak sekolah, serta para peneliti lain yang berminat pada bidang ini dan diharapkan dapat membantu dalam memperbaiki *Platform* belajar agar lebih efektif dan efisien bagi para penggunanya, sehingga dapat membantu siswa dalam memperoleh hasil belajar yang optimal. Maka, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan gambaran tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan siswa dan guru terhadap *Platform Quizizz* di Sekolah Menengah Kejuruan. Implikasi praktis yang dapat diambil dari hasil kajian ini juga memberikan bantuan bagi pengembang *Platform* untuk memperbaiki pemanfaatan *Platform* tersebut. Rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut juga dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman tentang penerimaan teknologi pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian lebih lanjut dapat melibatkan sampel responden yang lebih luas dan representatif, yang mencakup beragam SMK di berbagai wilayah geografis. Dengan demikian, hasil penelitian akan lebih generalis dan mampu mewakili realitas yang lebih komprehensif tentang penerimaan teknologi pendidikan di tingkat SMK.