

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 4 Setu, dengan menggunakan media *E-learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* terhadap literasi digital diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dan juga jawaban dari permasalahan proses pembelajaran saat ini agar terus dapat menciptakan sebuah kegiatan pembelajaran yang mengedepankan aspek interaktif, modern serta menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan media *E-learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 4 Setu meliputi (1) *Perencanaan* pembelajaran yang terdiri dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Media pembelajaran dan instrumen test literasi digital yang telah divalidasi oleh Ahli sehingga instrumen layak digunakan (2) *Pelaksanaan* pembelajaran dengan media *E-learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* di kelas Eksperimen (IX.10) terlihat siswa antusias dan mahir menggunakan media *Quizizz*.

Pengaruh Media *E-learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi digital dengan nilai koefisien persamaan regresi nilai t hitung adalah 8.066 dan nilai signifikansi sebesar 0.000 dengan nilai signifikansi lebih kecil dari nilai Alpha yang sudah ditetapkan ($\text{Sig. } 000 \leq 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,919 menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara media *E-learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* dengan Literasi digital. Setelah dihitung nilai koefisien determinasi, tingkat kemampuan literasi digital dipengaruhi oleh media *E-*

learning Quizizz dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* sebesar 72,4%.

Kendala penerapan media media *E-learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* adalah mengatur waktu serta sinyal yang kurang stabil membuat beberapa siswa terlempar saat pelaksanaan turnamen kuis online.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian yang merupakan analisis pengaruh media *E-learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* terhadap kemampuan literasi digital siswa di SMPN 4 Setu memberikan beberapa implikasi yang meliputi:

Media *e-learning* dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas IX pada materi Benua di Dunia dan dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang memberikan pengaruh keterampilan literasi digital siswa

Media *e-learning Quizizz* dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament* baik untuk diterapkan dalam IPS karena dapat meningkatkan aspek afektif yang meliputi: kerjasama, rasa bahagia, menyenangkan, melatih sportifitas, kekompakan juga solidaritas, berjiwa kompetitif serta kepemimpinan, meningkatkan rasa kepekaan untuk saling membantu sesama teman, melatih sikap disiplin karena dalam permainan turnamen tim terdapat aturan yang perlu disikapi dan dilaksanakan serta peningkatan etika positif tepat guna dan lebih bijak dari pemanfaatan media pembelajaran *e-learning quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* akan tetapi memerlukan pengaturan waktu tepat.

Untuk menciptakan pembelajaran bermakna, menyenangkan dan memberikan dampak peningkatan kemampuan terhadap siswa, guru perlu menerapkan media dan model yang bervariasi, inovatif, sehingga dapat menumbuhkan nilai kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap siswa

Sri Agustini, 2024

PENGARUH MEDIA E-LEARNING QUIZIZZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam menentukan model pembelajaran tertentu sebaiknya guru perlu memahami kondisi kelas, karakteristik siswa, serta sarana prasarana sekolah agar penerapan model pembelajaran yang digunakan sesuai tujuan pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan kemampuan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka berikut ini ada beberapa hal yang dapat dijadikan rekomendasi:

A. Untuk Guru

1. Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran dengan cara menerapkan media pembelajaran berbasis digital dan model pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan keaktifan, kerjasama dan kemampuan literasi digital siswa.
2. Untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dalam mata pelajaran IPS guru disarankan untuk menggunakan pemanfaatan media pembelajaran *e-learning quizizz* dengan model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* dengan melakukan persiapan yang matang
3. Guru harus menguasai strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien
4. Guru perlu mendiagnosis karakteristik, gaya belajar, dan kondisi kesiapan belajar siswa

B. Untuk Pihak Sekolah

Temuan-temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk meningkatkan kualitas model pengembangan pembelajaran, seperti:

1. Program Sekolah
 - a. Perlu adanya sebuah kebijakan pembelajaran yang membiasakan untuk memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dengan bobot pembelajaran dihubungkan dengan keterlibatan siswa

dalam pembelajaran lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari

- b. Program kegiatan yang mengarah pada penguatan literasi digital seperti mengadakan pelatihan, seminar, maupun bimbingan teknis untuk guru sehingga guru kemampuan menguasai teknologi terkini

C. Untuk Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada kesimpulan diatas, serta berdasarkan kajian teoritis yang mendasari penelitian ini, berikut beberapa hal yang dapat direkomendasikan seperti:

1. Hasil penelitian mengenai penerapan media *e-learning quizizz* dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament* ditemukan beberapa kendala. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk memperhatikan fasilitas sarana dan prasarana ketika ingin menggunakan media pembelajaran *e-learning quizizz* dengan menyiapkan media mode kertas untuk meminimalisir kendala teknis jaringan yang terjadi pada pelaksanaan penelitian
2. Terdapat pengaruh kemampuan literasi digital siswa setelah perlakuan menggunakan media *e-learning quizizz* dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament*. Direkomendasikan untuk menggunakan media *e-learning quizizz* dalam pembelajaran IPS, karena siswa menjadi mahir menggunakan media pembelajaran berbasis digital saat mengikuti pembelajaran IPS, serta membuat siswa lebih antusias, fokus, kompetitif, serta kerjasama dengan teman sebaya dalam kelompok akan tetapi memerlukan waktu yang lama serta penguasaan pengaturan kelas, dan pemberian variasi *reward*.
3. Hasil perhitungan data mengenai pengaruh penggunaan media *e-learning quizizz* dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament* terhadap kemampuan literasi digital siswa menunjukkan pengaruh yang positif, artinya penggunaan media *e-learning quizizz* dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital. Peneliti merekomendasikan untuk menggunakan media *e-learning* dengan model pembelajaran lain yang dapat disesuaikan dengan kondisi sarana prasana, kondisi kelas dan

Sri Agustini, 2024

PENGARUH MEDIA E-LEARNING QUIZIZZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

gaya belajar siswa sehingga dapat memaksimalkan kemampuan literasi digital siswa.

4. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambah variabel dari faktor eksternal ataupun internal yang berkaitan dengan literasi digital, media pembelajaran berbasis teknologi lainnya, dan aspek afektif yang terkait dengan keterampilan sosial serta model pembelajaran yang lebih bervariasi, inovatif dan bermakna. Selain itu populasi peneliti dapat diperluas sehingga memiliki karakteristik yang lebih bervariasi.