

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada ketiga kelas penelitian, didapatkan simpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dan *self-efficacy* pada siswa yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* dengan *Plickers*.

Hasil belajar siswa pada kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* dengan *Plickers* termasuk ke dalam kategori baik dan kelas kontrol termasuk ke dalam kategori cukup baik. Tetapi apabila dilihat dari rata-rata nilainya kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Plickers*.

Self-efficacy siswa pada kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* dengan *Plickers* termasuk ke dalam kategori baik dan kelas kontrol termasuk ke dalam kategori cukup baik. Tetapi apabila dilihat dari rata-rata persentasenya kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Plickers*.

Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan terhadap alat evaluasi yang digunakan selama proses pembelajaran pada kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* dengan *Plickers* termasuk ke dalam kategori baik dan kelas kontrol termasuk ke dalam kategori cukup baik. Tetapi apabila dilihat dari rata-rata persentasenya kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Plickers*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan alat evaluasi berbasis kuis interaktif sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran karena berdasarkan studi lapangan, masih banyak guru yang belum memanfaatkan alat evaluasi berbasis teknologi dan masih melakukan evaluasi pembelajaran secara konvensional. Selain itu, penggunaan kuis interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan *self-efficacy* siswa karena dengan

menggunakan kuis interaktif dalam evaluasi pembelajaran dapat memberikan *feedback* secara langsung kepada siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk dijadikan referensi bagi pembaca, sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa selain dinilai dari ranah kognitif dapat dilengkapi dengan penilaian ranah afektif dan psikomotornya.
- 2) Pemberian angket *self-efficacy* siswa sebaiknya dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan agar dapat terlihat bagaimana perbedaan hasilnya.
- 3) *Quizizz* dan *Plickers* selain dapat digunakan sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran juga dapat digunakan sebagai latihan di tengah pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran biologi yang dianggap sebagai mata pelajaran yang banyak hafalannya.
- 4) *Quizizz* dan *Plickers* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing sehingga guru dapat menyesuaikan penggunaannya sesuai dengan kondisi di kelas. Selain itu, agar siswa tidak merasa bosan, guru dapat bergantian.