

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Simpulan umum dari penelitian ini, yaitu dapat diketahui bahwa penggunaan media gamifikasi quizizz lebih efektif berada pada kategori sangat layak. Serta berdasarkan hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa hipotesis diterima dengan demikian penggunaan media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot. Hal ini dapat diartikan bahwa media gamifikasi quizizz lebih efektif karena pada pengisian latihan soal PPKn oleh siswa kelas IX telah berjalan dengan baik sekali. Keefektifan ini juga didukung dengan hasil respon positif dari siswa yang sudah mengisi kuesioner mengenai media quizizz yang berada di kategori sangat layak.

5.1.2 Simpulan Khusus

1. Media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak.

Pada aspek rekayasa perangkat lunak media quizizz terdiri dari 3 indikator yaitu tingkat usability, tingkat reliabel atau handal dan tingkat kompatibilitas. Pada indikator ini pernyataan yang memiliki persentase tertinggi terdapat pada tingkat usability dan tingkat kompatibilitas yaitu mengenai pemanfaatan media quizizz yang mudah digunakan tidak ada error dan sederhana dalam pengoperasiannya dan mengenai media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada. Sedangkan pernyataan yang memiliki persentase paling rendah terdapat pada tingkat tingkat reliabel atau handal yaitu sederhana dalam pengoperasiannya

Pada aspek rekayasa perangkat lunak media kahoot, pernyataan yang memiliki persentase tertinggi terdapat pada tingkat usability yaitu mengenai media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada. Sedangkan pernyataan yang memiliki persentase paling rendah terdapat pada tingkat kompatibilitas dan tingkat reliabel atau handal yaitu mengenai sederhana dalam

pengoperasiannya dan mengenai pemanfaatan media kahoot yang mudah digunakan tidak ada error. Serta berdasarkan hasil uji hipotesis, yang menyatakan bahwa hipotesis diterima dengan demikian media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak.

2. Media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari aspek desain pembelajaran.

Pada aspek desain pembelajaran media quizizz terdiri dari 3 indikator yaitu tingkat interaktivitas, tingkat pemberian motivasi belajar bagi pengguna/siswa dan tingkat kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Pada indikator ini pernyataan yang memiliki persentase tertinggi terdapat pada tingkat interaktivitas mengenai pengguna (siswa) dilibatkan untuk berinteraksi dengan media gamifikasi. Sedangkan pernyataan yang memiliki persentasi paling rendah terdapat pada tingkat pemberian motivasi belajar bagi pengguna/siswa yaitu mengenai media quizizz yang banyak membuat siswa semangat dan termotivasi belajar di rumah dan tingkat kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenai isi dari media quizizz sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu PPKn.

Pada aspek desain pembelajaran media kahoot, pernyataan yang memiliki persentase tertinggi terdapat pada tingkat interaktivitas mengenai pengguna (siswa) dilibatkan untuk berinteraksi dengan media gamifikasi. Sedangkan pernyataan yang memiliki persentasi paling rendah terdapat pada tingkat pemberian motivasi belajar bagi pengguna/siswa yaitu mengenai media kahoot yang banyak membuat siswa semangat dan termotivasi belajar di rumah dan tingkat kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenai isi dari media kahoot sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu PPKn. Serta berdasarkan hasil uji hipotesis, yang menyatakan bahwa hipotesis diterima dengan demikian media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari aspek desain pembelajaran.

3. Media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari aspek komunikasi visual

Pada aspek komunikasi visual media quizizz terdiri dari 3 indikator yaitu tingkat visual, tingkat audio dan tingkat layout menu. Pada indikator ini pernyataan yang memiliki persentase tertinggi terdapat pada tingkat layout menu dan tingkat audio yaitu mengenai menu dari media quizizz yang mudah digunakan serta menarik dan mengenai *sound effect*, *backsound*, dan musik. Sedangkan pernyataan yang memiliki persentasi paling rendah terdapat pada pernyataan tingkat visual yaitu mengenai layout design dan warna

Pada aspek komunikasi visual media kahoot, pernyataan yang memiliki persentase tertinggi terdapat pada tingkat visual yaitu mengenai layout design dan warna. Sedangkan pernyataan yang memiliki persentasi paling rendah terdapat pada pernyataan tingkat audio yaitu mengenai *sound effect*, *backsound*, dan musik. Serta berdasarkan hasil uji hipotesis, yang menyatakan bahwa hipotesis diterima dengan demikian media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari aspek komunikasi visual.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini, yaitu dapat mengembangkan pemahaman terkait pembelajaran melalui gamifikasi quizizz dan kahoot. Selain itu dengan penggunaan media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot maka sekolah dapat berperan dalam pencegahan penyebaran Covid19. Dalam upaya pencegahan penyebaran Covid19, media quizizz harus tetap dapat digunakan bagi siswa dan guru. Maka dengan adanya media quizizz ini, siswa dapat interaksi secara daring antara pengajar dan siswa dan siswa akan lebih banyak berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan adanya media gamifikasi quizizz pada masa pandemi covid19 ini, siswa masih bisa belajar walaupun di rumah.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, Adapun rekomendasi yang peneliti sampaikan dalam penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan saran yang bermanfaat bagi pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

1. Media quizizz bisa digunakan oleh guru dan siswa saat pembelajaran daring dimasa pandemi covid19, namun pada pelaksanaannya akan semakin baik apabila pihak sekolah banyak memberikan pelatihan untuk siswa dan mengadakan sosialisasi yang dilakukan secara Online melalui aplikasi Zoom.
2. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan berbagai rujukan yang mampu memaksimalkan lagi mengenai penggunaan media gamifikasi agar dapat menambah wawasan pembaca dalam mengembangkan jenis penelitian selanjutnya. Meskipun dalam keadaan sulit untuk memperoleh informasi pada masa pandemi, namun dapat memanfaatkan berbagai macam aplikasi yang yang mendukung kebutuhan akan informasi