

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini akan memaparkan kesimpulan yang didapatkan berdasarkan data serta hasil pembahasan penelitian yang didapat serta saran bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian bertajuk “Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Tes Membaca Bahasa Korea (읽기)” yang telah dilakukan dengan narasumber yang berasal dari kalangan mahasiswa serta dosen program studi bahasa Korea Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dengan kriteria tertentu, serta data penelitian dan pembahasan yang didapat, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Quizizz memiliki potensi untuk digunakan sebagai media evaluasi tes membaca bahasa Korea (읽기). Adapun kesimpulan tersebut dilandasi oleh data penelitian yang dipaparkan sebagai berikut.

5.1.1 Sikap terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Tes Membaca Bahasa Korea (읽기)

5.1.1.1 Perspektif Mahasiswa

Sikap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi tes membaca bahasa Korea (읽기) berdasarkan pandangan mahasiswa sebagai peserta Quizizz mengungkapkan pengalaman yang dirasakan mahasiswa selama menggunakan aplikasi Quizizz. Berdasarkan pengalaman tersebut, khususnya pada kategori *usability*, mahasiswa mengungkapkan bahwasannya penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi tes membaca bahasa Korea (읽기) mudah digunakan, efektif digunakan, nyaman ketika digunakan serta bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran membaca bahasa Korea, seperti : melatih kemampuan membaca, memacu kemampuan membaca cepat, memacu kecepatan menjawab soal, memacu ketelitian dalam menjawab soal, dan memacu untuk meraih hasil terbaik. Namun, disamping memberikan beberapa

manfaat kepada peserta Quizizz, bagi sebagian kecil peserta, fitur limit waktu pada Quizizz adalah rasa gugup, cemas dan khawatir selama mengerjakan soal. Selain fitur limit waktu, sebagian kecil peserta juga menilai fitur tampilan skor serta peringkat seluruh peserta Quizizz dapat menurunkan kepercayaan dirinya bila skor dan peringkat yang diraih lebih rendah dari peserta lainnya.

Pada kategori *feeling*, responden menilai penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi tes (읽기) sebagai sarana yang menyenangkan, tidak monoton, meningkatkan motivasi, meningkatkan semangat saat mengerjakan soal tes, dan meningkatkan jiwa kompetitif mahasiswa.

Kemudian pada kategori *application's features*, responden berpendapat bahwa fitur dan tampilan Quizizz menarik serta Quizizz bersifat hemat dalam kapasitas ruangan perangkat.

5.1.1.2 Perspektif Dosen

Sikap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi tes (읽기) berdasarkan pandangan dosen, akan memuat tanggapan milik dosen sebagai admin Quizizz, yaitu pihak yang menggunakan Quizizz untuk membuat soal tes dan melaksanakan proses evaluasi pembelajaran melalui Quizizz. Berdasarkan data penelitian pada kategori *usability*, responden berpendapat bahwasannya aplikasi Quizizz mudah digunakan, nyaman digunakan, kemudian langkah pembuatan soal mudah dilakukan, baik digunakan untuk evaluasi tes model soal pilihan ganda, serta Quizizz dinilai baik digunakan untuk evaluasi tes non-formal yang bersifat ringan sebagai media evaluasi tes (읽기).

Pada kategori *feeling*, responden turut menunjukkan ketertarikannya untuk menggunakan kembali Quizizz di kemudian hari. Selanjutnya, pada kategori *application's features*, responden menyatakan bahwa Quizizz memiliki fitur yang bermanfaat, beberapa fitur dinilai tidak mengganggu aktivitas evaluasi tes pembelajaran yang dilakukan, serta Quizizz memiliki tampilan yang nyaman untuk dilihat.

5.1.2 Kelebihan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Tes Membaca Bahasa Korea (읽기)

5.1.2.1 Perspektif Mahasiswa

Kelebihan Quizizz sebagai media evaluasi tes (읽기), ditinjau dari kategori *usability* menurut responden adalah : praktis, mudah digunakan, fleksibel, dan melatih kecepatan membaca bahasa Korea.

Pada kategori *feeling*, responden mengemukakan kelebihan yang dimiliki Quizizz sebagai media evaluasi tes (읽기) adalah : meningkatkan motivasi, memacu jiwa kompetitif, tidak membosankan, menyenangkan, dan memacu semangat.

Pada kategori *application's features*, responden menilai kelebihan Quizizz terletak pada fitur dan tampilan menarik serta fitur bermanfaat yang dimiliki Quizizz sebagai media evaluasi tes 읽기.

5.1.2.2 Perspektif Dosen

Pada kategori *usability*, responden mengungkapkan bahwa kelebihan yang dimiliki Quizizz adalah : memudahkan proses evaluasi pembelajaran dan mudah digunakan. Kemudian pada kategori *application's features*, responden mengungkapkan kelebihan Quizizz sebagai media evaluasi tes (읽기) terletak pada tampilannya yang tidak monoton.

5.1.3 Tantangan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Tes Membaca Bahasa Korea (읽기)

5.1.3.1 Perspektif Mahasiswa

Pada kategori *usability*, responden menilai tantangan yang harus dihadapi responden ketika menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi tes 읽기 adalah : rawan terkendala saat koneksi internet tidak stabil dan teks dalam format gambar kurang jelas terlihat.

Pada kategori *application's features*, responden menilai tantangan yang dimiliki Quizizz ketika digunakan sebagai media evaluasi tes 읽기 adalah : fitur limit waktu menyebabkan peserta panik, fitur skor dan peringkat Quizizz menyebabkan kurang konsentrasi, Quizizz tidak memiliki fitur untuk melihat pertanyaan sebelum dan selanjutnya dan tidak memiliki fitur untuk mengubah identitas diri.

5.1.3.2 Perspektif Dosen

Pada kategori *usability*, responden mengungkapkan bahwa tantangan yang harus dihadapi selama menggunakan aplikasi Quizizz adalah rentan terkendalanya Quizizz saat koneksi jaringan internet tidak stabil. Pada kategori *application's features*, responden mengungkapkan bahwasannya sebuah aplikasi yang digunakan haruslah menunjang kebutuhan penggunaannya. Responden dengan tegas mengungkapkan tidak akan menggunakan Quizizz apabila fitur yang dibutuhkan responden tidak dimiliki oleh Quizizz.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang didapat, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut.

1. Untuk Mahasiswa

Dalam proses pembelajaran dan evaluasi, media pembelajaran serta evaluasi yang digunakan umumnya mengikuti kehendak dosen selaku pihak pengajar. Dengan berbagai kemungkinan yang ada, secara tidak langsung, mahasiswa dituntut untuk dapat menyesuaikan diri agar dapat terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran dan evaluasi yang digunakan oleh dosen. Mahasiswa sebaiknya banyak mempelajari media yang digunakan pihak pengajar untuk mengetahui sisi positif dan negatif yang dimiliki oleh media tersebut, sehingga besar kemungkinan kendala serta kesulitan yang dihadapi ketika menggunakan media tersebut dapat diantisipasi. Mahasiswa juga sebaiknya tidak ragu mengutarakan kendala atau kekurangan media yang

digunakan kepada pihak pengajar, agar pihak pengajar dapat mengevaluasi dan mempertimbangkan penggunaan media alternatif. Dengan demikian, besar harapan media pembelajaran serta evaluasi yang memfasilitasi kegiatan mahasiswa dan dosen dapat memberikan kenyamanan bagi kedua pihak.

2. Untuk Dosen, Pengajar dan Tenaga Pengajar

Dengan banyaknya pilihan media evaluasi pada masa kini, maka pihak pengajar harus selektif dalam memilih media evaluasi yang akan digunakan. Pemilihan media secara selektif tidak hanya memperhatikan faktor kenyamanan bagi pengajar, namun berlaku untuk para peserta didik. Untuk mengetahui kenyamanan, keefektifan serta pendapat peserta didik mengenai media evaluasi yang digunakan, pihak pengajar dapat melakukan survey secara berkala atau membuat kuisisioner kepuasan media evaluasi yang digunakan kepada peserta didik. Selain faktor kenyamanan, faktor kecakapan dalam mengoperasikan media evaluasi yang digunakan sangat penting untuk kelancaran proses evaluasi bersama peserta didik. Media evaluasi yang diharapkan mudah digunakan, bersifat memudahkan proses evaluasi serta tidak memberatkan pihak pengajar maupun peserta didik. Quizizz menjadi salah satu media evaluasi berbasis daring yang dapat digunakan secara gratis (Nugroho dkk. 2019), oleh semua kalangan, oleh karenanya, dari segi ekonomi, Quizizz dapat dikatakan sangat ekonomis.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini berfokus pada pendapat responden dari pihak yang berperan sebagai peserta Quizizz, maupun admin Quizizz mengenai sikap penggunaan, kelebihan, serta tantangan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi tes 읽기. Penelitian ini terbatas dan terfokus hanya pada aplikasi Quizizz, jika peneliti menginginkan perbandingan yang lebih konkret, maka peneliti dapat menggunakan aplikasi yang serupa dengan Quizizz sebagai pembandingnya, seperti aplikasi Kahoot!, Make It, Quizlet dan lain sebagainya. Penelitian ini juga memiliki jumlah responden yang terbatas, oleh

karenanya jika peneliti menghendaki data yang lebih bervariasi, maka jumlah responden yang dimiliki harus lebih banyak dibandingkan dengan penelitian ini.