

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul hubungan antara tingkat kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar pada mata kuliah fotografi, maka kesimpulan pada penelitian sebagai berikut:

- 5.1.1 Terdapat hubungan yang positif antara kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar pada mata kuliah fotografi dengan nilai korelasi sedang.
- 5.1.2 Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa puas dengan desain, fitur, kemudahan, dan kualitas yang ada pada aplikasi *quizizz*.
- 5.1.3 Motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa terdorong untuk belajar dengan memperhatikan aspek *attention, relevance, confidence, and satisfaction*.

#### **5.2 Implikasi dan Rekomendasi**

##### **5.2.1 Implikasi**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh bahwa kepuasan peserta didik terhadap aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar adalah suatu kepuasan yang dirasakan oleh peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* sehingga peserta didik memiliki semangat dalam belajar serta dapat menurunkan kejenuhan pada saat pendidik memberikan materi. Dalam penggunaan aplikasi *quizizz* memiliki tujuan yaitu agar dapat menciptakan suasana atau lingkungan belajar yang interaktif dalam memanfaatkan teknologi dan fasilitas berupa gawai.

## 5.2.2 Rekomendasi

### 1. Bagi Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran bagi pendidik mengenai hubungan dari kepuasan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik. Pada hasil penelitian diharapkan pendidik dapat menggunakan aplikasi *quizizz* tidak hanya pada mata kuliah fotografi, tetapi pada mata kuliah yang lainnya dalam rangka meningkatkan motivasi belajar. Serta untuk menggunakan aplikasi *quizizz* pendidik harus menyiapkan laptop yang terkoneksi internet, membuka laman *quizizz* dan login bagi yang sudah punya akun. Baru setelah itu pendidik dapat menggunakan aplikasi *quizizz*. Untuk prosedur penggunaannya mudah untuk dilakukan, sehingga diharapkan pendidik dapat menggunakan aplikasi *quizizz* dengan optimal.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mendalami penelitian serupa tetapi dengan memperhatikan faktor lain lebih detail supaya dapat mengetahui apa saja yang menjadi faktor baik dalam kepuasan ataupun pada motivasi belajar dengan menggunakan aplikasi *quizizz* maupun aplikasi edukasi lainnya. Dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi standar untuk melakukan penelitian sejenis secara lebih luas.

### 3. Bagi Mahasiswa

Peneliti menyarankan kepada mahasiswa untuk dapat menggunakan aplikasi *quizizz* tidak hanya dalam pembelajaran didalam kelas tetapi juga diluar jam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memunculkan motivasi untuk memahami materi lain selain yang diberikan oleh dosen.

### 4. Bagi Prodi Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk keilmuan dan studi dalam dunia pendidikan khususnya tentang media pembelajaran yang menjadi salah satu kajian serta fokus dari teknologi pendidikan, terlebih dalam penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran.