BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran sejarah materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas X SMA Negeri 1 Maospati, diperoleh simpulan sebagai berikut.

Pertama, berkaitan dengan perencanaan, implementasi, kendala, dan solusi. Perencanaan pembelajaran diawali dengan penyusunan modul ajar Kurikulum Merdeka, dan guru menempatkan *Quizizz* sebagai media asesmen formatif yang terintegrasi dengan modul ajar, bukan sebagai hiburan tambahan di akhir pembelajaran. Guru menyusun narasi soal yang tidak seluruhnya berbentuk hafalan singkat, menyertakan stimulus visual berupa foto candi, denah prasasti, dan peta jalur perdagangan, serta mengatur durasi pengerjaan agar siswa memiliki jeda untuk membaca dan berpikir. Implementasi berlangsung melalui rangkaian yang utuh, yaitu apersepsi di bagian awal, sesi kuis yang dipantau guru melalui papan kendali, dan pembahasan bersama atas butir yang paling banyak dijawab keliru di bagian akhir. Kendala yang muncul terbagi menjadi kendala teknis berupa fluktuasi jaringan, keterbatasan kuota data, dan keterlambatan pemuatan stimulus visual, serta kendala perilaku berupa kecenderungan siswa menjawab tergesa demi mempertahankan posisi pada papan peringkat. Solusi yang ditempuh guru bersifat berjenjang, meliputi izin berbagi koneksi dan penggunaan moda kombinasi, pengalihan kuis menjadi

penugasan mandiri terstruktur apabila terjadi gangguan menyeluruh, penegasan bahwa ketepatan jawaban lebih penting daripada kecepatan, serta penyesuaian durasi pengerjaan.

Kedua, berkaitan dengan bentuk keterlibatan dan respons kognitif siswa. Keterlibatan perilaku dan emosional muncul secara merata pada seluruh siswa, ditandai oleh kenaikan antusiasme, partisipasi aktif, dan respons emosional selama sesi kuis berlangsung. Keterlibatan kognitif justru menunjukkan keragaman yang lebar di dalam satu kelas yang sama dengan butir soal yang sama. Siswa dengan pola keterlibatan kompetitif bertahan pada jenjang mengingat, siswa dengan pola pemanfaatan stimulus visual bergerak menuju jenjang memahami melalui kemampuan membedakan peninggalan antarkerajaan, sedangkan siswa dengan pola analitis mencapai jenjang menganalisis melalui penalaran hubungan sebab akibat dan menunjukkan kesadaran metakognitif atas bagian pemahamannya yang masih keliru. Keragaman tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan yang tampak seragam pada permukaan tidak mencerminkan kedalaman proses kognitif yang seragam, dan bahwa jenjang kognitif yang dicapai siswa ditentukan oleh rancangan butir soal serta cara siswa merespons mekanika permainan, bukan oleh platform yang digunakan.

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi teoretis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa efektivitas gamifikasi bersifat kontekstual dan tidak berlangsung otomatis (Hamari et al., 2014; Dichev & Dicheva, 2017). Temuan mengenai keragaman jenjang kognitif dalam satu kelas memberikan bukti empiris atas peringatan Toda et al. (2019) mengenai pergeseran fokus dari belajar menuju perolehan poin, sekaligus menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan tidak dapat langsung dibaca sebagai pendalaman pembelajaran.

Penelitian ini juga memperluas temuan Andayani dan Purwanto (2024) mengenai keterlibatan kognitif siswa pada materi Kerajaan Hindu-Buddha. Apabila penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keterlibatan kognitif meningkat, penelitian ini menguraikan bahwa peningkatan tersebut bertingkat dan tidak merata antarsiswa. Penggunaan jenjang proses kognitif taksonomi Bloom hasil revisi sebagai kerangka analisis kualitatif (Anderson & Krathwohl, 2001) terbukti mampu memperlihatkan perbedaan kedalaman respons yang tidak tertangkap oleh indikator numerik, sehingga memperkuat pandangan bahwa evaluasi *game based learning* dalam pendidikan sejarah menuntut inkuiri kualitatif (Fotiadou et al., 2021; Suryani & Rahmawati, 2021).

2. **Implikasi Praktis**

Bagi guru sejarah, penelitian ini menunjukkan bahwa jenjang kognitif yang dicapai siswa ditentukan oleh rancangan butir soal.

Penyusunan kuis yang hanya memuat pertanyaan hafalan akan menahan siswa pada jenjang mengingat, sedangkan penyertaan butir yang menuntut penalaran hubungan sebab akibat membuka peluang munculnya respons pada jenjang menganalisis. Pengaturan durasi pengerjaan dan penegasan bahwa ketepatan lebih penting daripada kecepatan merupakan dua langkah sederhana yang berdampak langsung pada kualitas keterlibatan siswa.

Bagi sekolah, penelitian ini memperlihatkan bahwa kesiapan infrastruktur jaringan bukan sekadar persoalan teknis. Keterlambatan pemuatan stimulus visual pada kondisi sinyal lemah berdampak langsung pada kesempatan siswa mengerahkan proses kognitif yang telah direncanakan guru, sehingga penguatan sarana pendukung pembelajaran digital merupakan bagian dari penjaminan mutu pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi tersebut, diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru sejarah, disarankan menyusun butir kuis *Quizizz* secara berjenjang dengan menyertakan pertanyaan yang menuntut penalaran hubungan sebab akibat, bukan hanya pertanyaan hafalan. Pengaturan durasi pengerjaan perlu disesuaikan dengan tingkat kesulitan butir, dan penegasan mengenai pentingnya ketepatan

jawaban perlu disampaikan secara konsisten sebelum setiap sesi kuis dimulai.

2. Bagi guru sejarah, disarankan pula memanfaatkan fitur umpan balik seketika dan pembahasan bersama di akhir sesi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran, karena kedua hal tersebut terbukti membantu siswa mengenali bagian pemahamannya yang masih keliru.
3. Bagi siswa, disarankan memanfaatkan waktu pengerjaan yang tersedia untuk membaca narasi soal secara utuh, terutama pada butir yang memuat kata pengecualian, serta memanfaatkan penjelasan yang muncul setelah menjawab sebagai sarana memperbaiki pemahaman.
4. Bagi sekolah, disarankan meningkatkan kapasitas jaringan internet agar mampu menampung akses seluruh siswa dalam satu kelas secara bersamaan, serta menyediakan dukungan teknis bagi guru yang memanfaatkan media pembelajaran digital.
5. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengkaji pengaruh rancangan butir soal terhadap jenjang respons kognitif siswa secara lebih mendalam, memperluas cakupan informan, atau menelaah penggunaan media serupa pada materi sejarah yang berbeda karakteristiknya.