

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berpijak pada akumulasi hasil komputasi data yang telah dieksekusi, studi ini menarik konklusi bahwa fungsionalisasi *quizizz* sebagai media instruksional dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mentransmisikan implikasi signifikansi secara nyata terhadap capaian hasil belajar peserta didik kelas X TKR di SMK Gamaliel 1 Madiun. Justifikasi konklusif tersebut diarsitekti secara rigid oleh serangkaian bukti teoretis dan temuan empiris lapangan yang berhasil diekstraksi sepanjang tahapan penelitian berlangsung.

Penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas X TKR di SMK Gamaliel 1 Madiun. Data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen (kelas X TKR A) yang menggunakan *quizizz* mengalami peningkatan hasil belajar yang dramatis, dengan nilai rata-rata meningkat dari 67,80 pada pretest menjadi 87,30 pada posttest—sebuah peningkatan sebesar 19,50 poin. Hasil ini diperkuat oleh uji statistik *paired amples t-Test* yang menghasilkan nilai $t = -5,412$ dengan signifikansi $p < 0,001$, yang jelas menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan *quizizz*. Peningkatan ini terjadi karena *quizizz* menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan engaging, di mana siswa mendapat umpan balik instan, mengumpulkan poin, dan terlibat dalam kompetisi sehat. Kombinasi elemen-elemen gamifikasi

ini memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan partisipatif, sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat secara signifikan.

Kedua, penelitian ini mengungkapkan perbedaan yang sangat jelas dalam tingkat pemahaman antara siswa yang menggunakan *quizizz* dan siswa yang belajar melalui metode konvensional. Kelompok kontrol (kelas X TKR B) yang menggunakan pembelajaran tradisional memang mengalami peningkatan hasil belajar dari 60,00 menjadi 72,00 (peningkatan 12 poin), menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memiliki efektivitas. Namun, ketika dibandingkan dengan kelompok eksperimen, perbedaannya sangat mencolok. Hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai $t = 5,447$ dengan signifikansi $p < 0,001$ dan selisih rata-rata sebesar 15,30 poin antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen unggul dengan nilai rata-rata 87,30 dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 72,00. Perbedaan signifikan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi jauh lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Ketika siswa belajar dengan *quizizz*, mereka mengalami pembelajaran yang lebih interaktif dengan respons real-time, sementara pembelajaran konvensional cenderung bersifat *one-way communication* yang membuat siswa lebih pasif.

Ketiga, peningkatan hasil belajar setelah menggunakan *quizizz* tidak hanya bersifat kuantitatif tetapi juga kualitatif. Selain nilai rata-rata meningkat sebesar 19,50 poin, hal yang sama pentingnya adalah penurunan standar deviasi dari 12,245 menjadi 5,498. Penurunan ini berarti hasil belajar siswa menjadi lebih konsisten, lebih merata, dan lebih terpusat di sekitar nilai rata-rata yang

lebih tinggi. Dengan kata lain, *quizizz* tidak hanya meningkatkan siswa yang sudah baik, tetapi juga membantu siswa dengan kemampuan lebih rendah untuk mencapai peningkatan yang signifikan. Ini mencerminkan pembelajaran yang inklusif, di mana setiap siswa terlepas dari tingkat kemampuan awalnya mendapatkan kesempatan untuk belajar dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa *quizizz* adalah media pembelajaran yang efektif dan adil bagi semua siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* memberikan kontribusi nyata dan terukur dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK, menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *quizizz* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik, penggunaan *quizizz* terbukti mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik melalui penyajian pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan dengan memanfaatkan unsur gamifikasi. Suasana belajar yang lebih variatif membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan, serta terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, umpan balik yang diperoleh secara langsung selama pembelajaran juga membantu siswa mengetahui perkembangan belajarnya. Dengan demikian, pemanfaatan *quizizz* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu

menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

B. Saran

Mengacu pada hasil simpulan penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di SMK Gamaliel 1 Madiun serta lembaga pendidikan lain yang memiliki kondisi sejenis.

1. Bagi Guru

Praktisi pendidikan, khususnya guru pengampu bidang studi Bahasa Indonesia, direkomendasikan untuk memproyeksikan integrasi *quizizz* sebagai salah satu opsi media instruksional interaktif dalam ekosistem pembelajaran di kelas. Fungsionalisasi *quizizz* tidak terbatas pada instrumen evaluasi formatif semata, melainkan dapat direvitalisasi sebagai media pengayaan (*enrichment*) serta penguatan substansi materi ajar.

2. Bagi Siswa

Para peserta didik dianjurkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran berbasis *quizizz* yang diselenggarakan oleh guru. Pendekatan belajar sambil bermain (*learning by playing*) yang ditawarkan oleh *quizizz* hendaknya tidak hanya dipandang sebagai aktivitas hiburan semata, melainkan sebagai media untuk memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia secara lebih menyenangkan. Selain itu, siswa juga didorong untuk memanfaatkan fitur latihan mandiri

(*practice mode*) yang tersedia pada platform *quizizz* guna memperkuat penguasaan materi di luar jam pelajaran. Hal ini penting mengingat kemandirian belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah, khususnya SMK Gamaliel 1 Madiun, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan media pembelajaran digital, seperti *quizizz*, melalui penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai. Dukungan tersebut dapat diwujudkan dengan menyediakan akses internet yang stabil serta perangkat pendukung pembelajaran digital yang memadai di lingkungan sekolah. Selain penyediaan infrastruktur, sekolah juga diharapkan menyelenggarakan program pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang berminat melanjutkan kajian serupa, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dikembangkan. Mengingat penelitian ini hanya melibatkan dua kelas dengan jumlah sampel yang relatif terbatas, yaitu masing-masing 10 siswa, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar. Selain itu, peneliti berikutnya dapat mempertimbangkan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *quizizz* pada mata pelajaran bahasa indonesia, atau mengeksplorasi variabel- variabel moderating dan mediating lain yang

mungkin turut memengaruhi hubungan antara penggunaan *quizizz* dan hasil belajar siswa, seperti motivasi belajar, gaya belajar, dan literasi digital peserta didik. Pengembangan desain penelitian yang lebih kompleks, misalnya dengan menambahkan kelompok kontrol ganda atau menggunakan desain eksperimen semu yang lebih ketat, juga dapat dipertimbangkan untuk memperkuat validitas internal dan eksternal penelitian.