

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Berdasarkan analisis N-Gain, mayoritas siswa berada dalam kategori "Sedang" hingga "Tinggi," yang menandakan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi setelah evaluasi dilakukan dengan metode ini. Hasil ini sejalan dengan teori gamified learning, yang menyatakan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi.

Dari segi praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif bagi metode konvensional. Penggunaan aplikasi seperti Quizizz tidak hanya membantu guru dalam efisiensi waktu dan kemudahan evaluasi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Bagi guru, penelitian ini menunjukkan perlunya literasi digital yang baik agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal, sedangkan bagi siswa, media evaluasi berbasis teknologi menyediakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media evaluasi berbasis teknologi seperti Quizizz merupakan alat yang efektif untuk

meningkatkan pemahaman siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih engaging, dan membantu guru dalam pelaksanaan evaluasi yang lebih efisien.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Bagi Guru: Diharapkan para guru dapat memanfaatkan media evaluasi berbasis teknologi, seperti Quizizz, sebagai alternatif metode evaluasi yang menarik dan efektif. Penggunaan Quizizz dapat diterapkan pada berbagai topik atau mata pelajaran lain, terutama yang membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif. Guru juga disarankan untuk menjadikan Quizizz sebagai salah satu metode evaluasi rutin, guna mendorong motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Sekolah: Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk penyediaan fasilitas yang memadai seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat digital. Sekolah juga dapat memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan media seperti Quizizz dan platform evaluasi digital lainnya agar mereka dapat memaksimalkan potensi teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Untuk penelitian di masa mendatang, disarankan untuk melakukan penelitian serupa dengan sampel yang lebih besar atau pada jenjang kelas yang berbeda agar hasilnya dapat digeneralisasikan lebih luas. Peneliti juga dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media evaluasi berbasis teknologi seperti Quizizz pada hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat meneliti efektivitas media ini dalam

mengembangkan keterampilan lain, seperti kerja sama, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

4. Bagi Pengembang Platform: Pengembang Quizizz disarankan untuk terus memperbarui fitur-fitur yang mendukung pengalaman belajar yang interaktif, misalnya dengan menambahkan elemen-elemen gamifikasi baru dan peningkatan opsi kustomisasi untuk guru. Hal ini dapat membuat platform semakin menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Dengan berbagai saran ini, diharapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui media evaluasi berbasis digital, dapat lebih optimal dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar.

