

BAB V KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dan siswa yang menggunakan media pembelajaran Wordwall pada materi Transformasi Geometri di SMP Negeri 2 Sumber. Hasil uji-t independen menghasilkan nilai $t = 6,240$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 yang jauh di bawah $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Kelas Quizizz memperoleh rata-rata posttest sebesar 89,10 (kategori Sangat Baik sebanyak 58,1% siswa), sedangkan kelas Wordwall memperoleh rata-rata 81,58 (mayoritas 80,6% dalam kategori Baik). Dengan demikian, penggunaan media Quizizz terbukti menghasilkan pemahaman konsep matematis yang lebih tinggi dibandingkan Wordwall, yang diduga berkaitan dengan mekanisme *retrieval practice* dan umpan balik langsung yang dimiliki platform Quizizz dalam mendorong penguasaan konsep secara aktif dan berulang.
2. Terdapat perbedaan respon siswa antara penggunaan media Quizizz dan Wordwall yang bersifat konsisten pada seluruh indikator yang diukur, yaitu ketertarikan, pemahaman materi, keaktifan, kebermanfaatan, serta kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Kelas Wordwall memperoleh rata-rata respon keseluruhan sebesar 72,9%, lebih tinggi dibandingkan kelas Quizizz yang memperoleh 64,0%, meskipun keduanya berada dalam kategori Cukup Positif. Kelas Wordwall unggul pada seluruh dimensi afektif dengan selisih 4,5% hingga 10,6% per indikator, terutama pada ketertarikan dan persepsi pemahaman materi. Temuan ini menunjukkan adanya pola kontradiktif: Quizizz lebih unggul pada dimensi kognitif yang terukur (*posttest*), sementara Wordwall lebih unggul pada dimensi afektif (respon siswa), sehingga kedua media dapat

dipandang sebagai pilihan yang saling melengkapi bergantung pada tujuan dan konteks pembelajaran.

5. 2. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, berikut disampaikan rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.

5.2.1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk tidak menggunakan satu media secara tunggal sepanjang proses pembelajaran, melainkan mengombinasikan Quizizz dan Wordwall secara strategis sesuai fase pembelajaran. Wordwall dapat digunakan pada tahap eksplorasi dan pengenalan konsep untuk membangun ketertarikan dan keterlibatan siswa, sedangkan Quizizz lebih efektif diterapkan pada tahap konsolidasi dan penguatan pemahaman konsep menjelang penilaian. Guru perlu memperhatikan bahwa tekanan waktu pada Quizizz dapat menjadi sumber stres bagi sebagian siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang sensitif dalam pengaturan durasi kuis agar pengalaman belajar tetap kondusif.

5.2.2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan kedua media secara aktif dan mandiri di luar jam pembelajaran sekolah. Quizizz dapat digunakan secara mandiri untuk berlatih soal dan mengukur sejauh mana pemahaman konsep telah dikuasai, sementara Wordwall dapat digunakan untuk memperkenalkan diri dengan konsep baru melalui aktivitas yang lebih santai dan beragam. Siswa juga disarankan untuk tidak hanya mengejar poin atau peringkat dalam kuis, tetapi lebih fokus pada pemahaman di balik setiap jawaban yang diberikan.

5.2.3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung program pelatihan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital interaktif, khususnya Quizizz dan Wordwall, agar pemanfaatannya dapat dilakukan secara optimal dan terencana.

Sekolah juga perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat yang cukup, sebagai syarat dasar agar media berbasis digital dapat berfungsi dengan baik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan kebijakan digitalisasi pembelajaran di tingkat sekolah.

5.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan berfokus pada penyempurnaan berbagai keterbatasan yang masih terdapat dalam pelaksanaan penelitian. Salah satu keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah dan cakupan sampel yang masih terbatas pada beberapa kelas dalam satu wilayah tertentu, sehingga generalisasi hasil penelitian belum dapat dilakukan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel yang lebih besar serta mencakup berbagai sekolah dengan karakteristik yang beragam agar hasil penelitian menjadi lebih representatif.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini belum sepenuhnya menggunakan eksperimen murni dengan randomisasi penuh, sehingga masih terdapat potensi bias dalam penentuan kelompok. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat, seperti true experimental design, guna meningkatkan validitas internal penelitian.

Penggunaan instrumen yang masih terbatas pada tes dan angket, sehingga data yang diperoleh belum sepenuhnya menggambarkan proses pembelajaran secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melengkapi instrumen pengumpulan data dengan observasi langsung, wawancara mendalam, maupun instrumen lain seperti tes kemampuan berpikir kritis, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media Quizizz dan Wordwall.

Penelitian ini hanya berfokus pada satu materi matematika dan satu jenjang pendidikan, sehingga ruang lingkup kajian masih terbatas. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas kajian pada materi matematika lainnya, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun mengombinasikan penggunaan media

Quizizz dan Wordwall dengan metode atau model pembelajaran lain, sehingga dapat diketahui konsistensi dan keberlanjutan efektivitas kedua media tersebut dalam berbagai konteks pembelajaran.

