

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah di paparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan secara empiris berdasarkan pada hasil pengolahan data statistik, deskripsi, serta pembahasan yang telah di paparkan pada bab – bab sebelumnya. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Deskripsi dari *E-Learning*, Penggunaan Aplikasi *Quizizz*, dan Hasil Belajar yaitu sebagai berikut:
 - a. Pemanfaatan *E-Learning* dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Korespondensi kelas X OTKP di SMK Negeri 2 Cikarang Barat tergolong tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* tepat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, membuat siswa memperoleh Pengalaman Belajar yang baru dengan melibatkan kemajuan teknologi, Selanjutnya Pengaruh besar lainnya yaitu Pemanfaatan E-Learning menjadi alternatif yang tepat sebagai pengganti dalam kegiatan pembelajaran Tatap Muka, serta menjadi alternatif pengganti media pembelajaran berbasis online seperti Google Classroom, Edmodo, Whatsapp Group dan sebagainya.
 - b. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Korespondensi kelas X OTKP SMK Negeri 2 Cikarang Barat tergolong tinggi. Hal tersebut didukung karena terdapatnya Fitur Nilai Transparan, fitur yang memunculkan hasil perolehan nilai secara riil berdasarkan pada hasil jawaban benar atas soal yang dikerjakan oleh siswa, sehingga siswa dapat mengidentifikasi mengenai hasil perolehan skor yang mereka dapat. Pengaruh besar lainnya juga berasal dari Kompetisi Antar Siswa, pada aplikasi *Quizizz* terdapat fitur yang menampilkan papan peringkat yang tersedianya fitur tersebut mendorong siswa untuk memperoleh nilai tertinggi agar mencapai peringkat pertama pada peringkat yang di tampilkan.
2. Terbukti secara empiris bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan secara parsial antara variabel *E-Learning* (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) yang dibuktikan dengan hasil perhitungan t-hitung $>$ t-tabel sebesar $-3,511 > -1,984$, serta hasil nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh

yang negatif dan signifikan secara parsial antara variabel *E-Learning* (X1) terhadap Hasil Belajar (Y).

3. Terbukti secara empiris apabila nilai signifikansi sebesar 5% atau 0,05 dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial antara variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* (X2) terhadap variabel Hasil Belajar (Y) dibuktikan dengan hasil perhitungan t-hitung $1,924 < t\text{-tabel } 1,98447$, serta hasil nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,05 = 0,05$. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi arah yang berlawanan dimana apabila terjadi peningkatan pada Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran justru akan menurunkan hasil belajar.

Namun jika menggunakan tingkat signifikansi 0,10, di peroleh t-tabel sebesar 1.66055. Oleh karena itu, diketahui bahwa nilai t-hitung $> t\text{-tabel}$ sebesar $1,924 > 1.66055$ yang memiliki arti bahwa hipotesis di terima, maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial antara variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* (X2) terhadap Variabel Hasil Belajar (Y) apabila menggunakan tingkat signifikansi 10% (0,10).

4. Terbukti Secara Empiris dinyatakan Bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan atau secara bersama – sama antara variabel *E-Learning* (X1) dan variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* (X2) terhadap Hasil Belajar (Y). Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai F-hitung sebesar $6,777 > F\text{-tabel } 2,03$, serta hasil nilai signifikansi yang diperoleh $0,002 < 0,05$ yang berarti bahwa Pemanfaatan *E-Learning* dan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap Hasil Belajar yang diperoleh oleh siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat.

1.2 Implikasi

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai variabel *E-Learning* (X1) dan variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* (X2) terhadap variabel Hasil Belajar (Y) pada siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat. Berikut ini paparan implikasi berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Pada variabel Hasil Belajar diketahui bahwa sebanyak 44% siswa memperoleh Hasil Belajar ≥ 75 (Mencapai atau melebihi KKM). Sebagian siswa yang telah mencapai KKM tersebut disebabkan karena siswa telah terbiasa dalam menggunakan perangkat teknologi, sehingga dalam kegiatan pembelajaran yang telah melibatkan kemajuan teknologi yang ada mereka

dapat dengan mudah beradaptasi. Mereka telah memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakan perangkat teknologi yang ada, sehingga mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik tanpa adanya kendala pada media pembelajaran yang digunakan.

2. Pada variabel *E-Learning* memiliki rata – rata sebesar 66,9% termasuk dalam rentang kategori tinggi yang dibuktikan oleh dimensi yang menyumbang poin tertinggi yaitu pada Dimensi *Replacement* sebesar 73,4% yang diukur oleh indikator Pengganti pada butir pernyataan yang mengatakan bahwa Pemanfaatan *E-Learning* dalam kegiatan pembelajaran menjadi solusi yang tepat sebagai pengganti dalam pembelajaran tatap muka serta dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang mudah di terapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan bahwa Pemanfaatan *E-Learning* dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi pengganti yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran baik secara *Online* maupun *Offline*, penggunaan *E-Learning* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja memberikan kemudahan bagi siswa dan guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran tanpa adanya batasan ruang dan waktu.
3. Pada variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* memiliki rata – rata sebesar 70,6% termasuk dalam rentang kategori tinggi yang dibuktikan oleh Dimensi yang memiliki kontribusi tertinggi yaitu pada Dimensi Motivasi sebesar 74% yang diukur oleh indikator Kompetisi antar siswa pada butir pernyataan yang mengatakan bahwa Fitur papan peringkat yang terdapat pada Aplikasi *Quizizz* membuat siswa menjadi bersemangat untuk memperoleh poin tertinggi. Hal tersebut diartikan bahwa Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan motivasi dalam diri siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar tertinggi, tersedianya fitur papan peringkat pada Aplikasi *Quizizz* membangkitkan jiwa kompetisi dalam diri siswa untuk berlomba memperoleh poin tertinggi hal tersebut akan memberikan dampak positif pada perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan mempersiapkan diri sebelum melaksanakan pembelajaran.

1.3 Keterbatasan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengalami beberapa keterbatasan yang memungkinkan untuk dilaksanakannya penelitian secara lebih lanjut. Berdasarkan pada keterbatasan yang dialami oleh peneliti tersebut, peneliti menyadari masih banyak terdapatnya kekurangan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Variabel *E-Learning* dan Variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar bersifat tentatif. Dimana apabila dilakukan penelitian selanjutnya dengan

menggunakan variabel sama hasil penelitian yang dihasilkan dapat menunjukkan hasil yang berbeda dengan penelitian ini.

2. Karena adanya keterbatasan waktu dalam proses penelitian ini, membuat peneliti tidak dapat sepenuhnya maksimal dalam memperdalam penelitian ini.
3. Variabel Terikat (Dependent) tidak hanya di pengaruhi oleh variabel *E-Learning* dan Penggunaan Aplikasi *Quizizz*, masih terdapat banyak faktor – faktor lainnya yang mempengaruhi variabel Hasil Belajar, diluar faktor yang diteliti oleh peneliti.
4. Peneliti mengalami kendala dalam proses penyebaran angket kuesioner dikarenakan kondisi pandemi yang membuat peneliti tidak dapat melakukan penyebaran kuesioner secara langsung sehingga peneliti melakukan penyebarakan kuesioner secara online dengan menggunakan *Google Formulir*.

1.4 Saran

Berdasarkan pada hasil kesimpulan, implikasi, serta keterbatasan penelitian yang telah di paparkan di atas, dengan demikian maka peneliti akan menjelaskan beberapa rekomendasi bagi peneliti selanjutnya dengan harapan agar penelitian ini dapat menjadi acuan dan referensi yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, sebagai berikut:

1. Hasil Belajar (Y)

Pada variabel Hasil Belajar (Y) diketahui bahwa sebanyak 57% siswa memperoleh Hasil Belajar < 75 (dibawah KKM). Hal tersebut di sebabkan siswa masih kesulitan dalam memanfaatkan perangkat teknologi dalam kegiatan pembelajaran, sebagian siswa tidak terbiasa dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada saat ini khususnya yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu juga kurangnya inovasi dalam pembelajaran membuat guru perlu menemukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang digunakan, serta guru juga perlu menerapkan media pembelajaran yang dapat memperkaya pengetahuan siswa menggunakan perangkat teknologi sehingga membuat mereka terbiasa dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam upaya untuk meningkatkan Hasil Belajar yang diperoleh siswa maka perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Khususnya pada

media pembelajaran yang akan mempermudah siswa dalam menggunakannya, inovasi perlu terus untuk dilakukan dalam pembelajaran demi tercapainya keberhasilan belajar.

2. *E-Learning* (X1)

Pada variabel E-Learning (X1) diketahui bahwa Dimensi yang memiliki skor terendah yaitu pada dimensi Complement pada pernyataan yang menyatakan bahwa Pembelajaran melalui E-Learning memberikan kemudahan bagi siswa untuk dapat melakukan interaksi dengan teman lainnya sebesar 38,6% yang berada pada rentang 26% - 50% termasuk dalam rentang kategori Rendah. Hal tersebut membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran Online melalui E-Learning membuat siswa merasa kesulitan dalam melaksanakan interaksi dengan teman lainnya, keterbatasan pada fitur yang tersedia tidak membuat siswa leluasa untuk melakukan interaksi. Hal tersebut akan sulit di terapkan apabila guru ingin memberikan tugas yang sifatnya berkelompok yang membutuhkan interaksi antar siswa.

Mengatasi hal tersebut dalam melaksanakan pembelajaran guru dapat mengkombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran lainnya yang dapat mengatasi kelemahan pada E-Learning. Media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa untuk melakukan interaksi dengan teman lainnya dalam pembelajaran Online. Misalnya: Google Classroom, Whatsapp Group, dan media lainnya.

3. *Penggunaan Aplikasi Quizizz* (X2)

Pada variabel Penggunaan Aplikasi Quizizz (X2) diketahui bahwa dimensi dengan skor terendah yaitu pada dimensi kemudahan pada pernyataan yang menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz sebesar 49% yang berada pada rentang 26% - 50% termasuk dalam rentang kategori Rendah. Dalam pembelajaran melalui Aplikasi Quizizz pada awalnya siswa akan merasa kesulitan dalam penggunaannya, disamping dibutuhkan jaringan internet yang kuat serta fitur pada aplikasi Quizizz yang pada awalnya cukup membingungkan bagi pemula, sehingga pada awalnya siswa akan merasa kesulitan dalam menggunakannya.

Mengatasi hal tersebut terlebih dahulu guru dapat melakukan menjelaskan mengenai cara penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran serta fitur – fitur yang tersedia dijelaskan masing – masing fungsinya, guru juga dapat melakukan uji coba agar siswa dapat beradaptasi sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami fitur – fitur yang tersedia.