

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* Quizizz pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta, didapatkan hasil penelitian yang telah dibahas dan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (RnD) yang dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Peneliti melakukan penelitian hanya sampai *development* dikarenakan waktu yang sangat terbatas. Dalam pengembangan *website* menggunakan bantuan Quizizz, yang didalamnya disediakan banyak fitur yang bisa digunakan dan disesuaikan dengan mata pelajarannya.
2. Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta oleh ahli media mendapatkan rata – rata persentase kelayakan yaitu **95%** termasuk ke dalam kategori “**sangat layak**”. Sedangkan hasil kelayakan oleh ahli materi mendapatkan rata – rata persentase kelayakan yaitu **96%** termasuk ke dalam kategori “**sangat layak**”.

#### 5.2 Implikasi

##### A. Implikasi Teoritis

Dengan adanya penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu untuk memberikan ilmu baru pada peneliti dan penelitian selanjutnya guna mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Selain itu juga dengan penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis *website* Quizizz pada mata pelajaran Otomatisasi

Tata Kelola Kepegawaian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan sumber informasi atau data sekunder bagi penelitian pengembangan sejenis.

## **B. Implikasi Praktis**

### **1. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah dengan adanya penelitian ini pihak sekolah dapat menyediakan dan memaksimalkan sarana dan prasarana sekolah yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Sekolah juga dapat mengembangkan *website* mata pelajaran lain agar peserta didik mudah memahami materi yang tidak disediakan buku pegangan bagi peserta didik. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran berbasis Quizizz ini semakin membuat peserta didik mempunyai keinginan belajar semakin tinggi.

### **2. Bagi Guru**

Guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *web* Quizizz ini sebagai alternatif media pembelajaran guna mengatasi kebosanan dalam melakukan ulangan akhir atau kuis harian saat pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran Quizizz dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

### **3. Bagi Peserta Didik**

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *web* Quizizz ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari dan memaksimalkan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu, dengan adanya *website* ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan dalam belajar serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

### 5.3 Keterbatasan Peneliti

Pengembangan media pembelajaran berbasis *web Quizizz* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian masih memiliki keterbatasan. Berikut merupakan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

1. Pada penelitian ini hanya berfokus pada mengembangkan media pembelajaran berbasis pembelajaran interaktif *quizizz* dan menguji kelayakan dari produk yang telah dikembangkan, sehingga tidak sampai menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian ini dikembangkan menggunakan *quizizz* dan hanya pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.
3. Penelitian hanya melakukan uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi.
4. Dalam uji coba ini, peneliti ini hanya menggunakan tiga tahap yaitu sampai ke tahap *development* dikarenakan keterbatasan waktu.

### 5.4 Saran

1. Media ini senantiasa *update* dengan perkembangan zaman dan teknologi yang ada. Dalam hal ini, peneliti mencantumkan modul penggunaan dan *flowchart* atau alur penggunaan *quizizz* dalam bentuk pdf dan video.
2. Guru dapat senantiasa mendampingi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran ini dengan memberikan kode kuis tersebut ke peserta didik. Apabila ada peserta didik yang ingin ditanyakan oleh guru, maka dapat langsung untuk menjawab dengan tepat dan cepat.
3. Bagi penelitian selanjutnya agar dalam penelitian *quizizz* ini dapat dilakukan tidak hanya sampai tahap ketiga dan tidak sampai ahli media dan ahli materi saja, tetapi dapat diimplentasikan di banyak kelas atau bahkan banyak sekolah sehingga semakin banyak input atas masukan media pembelajaran interaktif ini agar menjadi lebih baik kedepannya.