

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar peserta didik pada program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian ditinjau dari prinsip teori behaviorisme, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi siswa pada indikator *Stimulus–Respons* menunjukkan bahwa Quizizz dinilai cukup efektif dalam memberikan rangsangan (stimulus) sehingga siswa dapat merespons instruksi dan soal pembelajaran dengan baik, meskipun belum optimal. Persepsi siswa terhadap pemanfaatan Quizizz pada indikator *stimulus–respons* berada pada kategori Sedang (66,2%). Hal ini menunjukkan bahwa fitur-fitur stimulus pada Quizizz seperti tampilan visual, warna, animasi, timer, dan suara sudah cukup mampu memunculkan respons positif siswa. Namun, sebagian siswa masih merasakan bahwa stimulus tertentu seperti tampilan visual yang ramai atau efek suara tertentu kadang mengganggu fokus belajar. Secara keseluruhan, Quizizz dinilai cukup efektif dalam menciptakan hubungan *stimulus–respons* yang sesuai dengan prinsip behaviorisme, meskipun belum mencapai tingkat optimal.
2. Persepsi siswa pada indikator Penguatan (*Reinforcement*) menunjukkan bahwa fitur umpan balik instan, poin, skor, dan peringkat pada Quizizz memberikan penguatan positif yang signifikan terhadap perilaku belajar. Persepsi siswa terhadap *reinforcement* yang diberikan melalui Quizizz juga berada pada

kategori Sedang (72,1%). Mayoritas siswa merasa bahwa poin, peringkat, dan umpan balik instan merupakan penguatan positif yang cukup memotivasi mereka. Namun, sebagian kecil siswa kurang merasakan manfaat penguatan karena tingkat kompetisi maupun batas waktu yang dianggap menekan. Dengan demikian, penguatan melalui Quizizz dinilai cukup baik dalam mendorong respons belajar, tetapi perlu penyesuaian agar penguatan dapat dirasakan merata oleh seluruh siswa.

3. Persepsi siswa pada indikator Pembiasaan menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara berulang mampu membentuk kebiasaan belajar yang lebih terstruktur. Aspek pembiasaan belajar melalui Quizizz berada pada kategori Sedang (60,3%). Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz mulai membantu membangun rutinitas belajar seperti latihan mandiri, pengulangan materi, dan keteraturan dalam mengerjakan tugas. Namun, sekitar 20,6% siswa belum merasakan pembiasaan tersebut karena kurangnya motivasi belajar mandiri, kedisiplinan, atau penggunaan Quizizz yang belum konsisten. Secara keseluruhan, Quizizz berkontribusi positif dalam membentuk kebiasaan belajar, tetapi masih memerlukan dukungan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur.
4. Persepsi siswa pada indikator Perubahan Perilaku Teramati menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perubahan perilaku belajar yang positif, meskipun pada tingkat sedang. Persepsi siswa terhadap perubahan perilaku belajar akibat penggunaan Quizizz berada pada kategori Sedang (67,6%). Siswa merasakan adanya perubahan seperti meningkatnya fokus,

kesiapan dalam evaluasi, kedisiplinan, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Akan tetapi, perubahan perilaku ini belum merata karena sebagian siswa masih mengalami hambatan teknis, motivasi rendah, atau ketidaknyamanan dengan format gamifikasi. Secara umum, Quizizz terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan perilaku belajar siswa, terutama dalam meningkatkan respons, kontrol diri, dan keterlibatan selama pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz ditinjau dari aspek *Stimulus-Respons*, Penguatan (*Reinforcement*), Pembiasaan, dan Perubahan Perilaku Teramati berada pada kategori Sedang, yang mengindikasikan bahwa Quizizz cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran berdasarkan prinsip behaviorisme. Quizizz mampu menghadirkan stimulus yang memicu respons belajar, memberikan penguatan positif melalui umpan balik dan *reward*, serta mendorong terbentuknya pembiasaan dan perubahan perilaku belajar yang positif, meskipun belum optimal dan belum dirasakan secara merata oleh seluruh siswa. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas Quizizz sangat dipengaruhi oleh konsistensi penggunaan, kesiapan kognitif dan motivasional siswa, serta strategi pedagogis guru dalam mengelola stimulus dan reinforcement. Dengan pengaturan stimulus yang lebih tepat, penguatan yang lebih adaptif, dan integrasi penggunaan Quizizz secara terencana dalam pembelajaran, media ini berpotensi ditingkatkan efektivitasnya untuk menghasilkan perubahan perilaku belajar yang lebih kuat dan berkelanjutan pada siswa SMK.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz berada pada kategori Sedang pada seluruh aspek behavioristik, maka saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a) Guru disarankan untuk mengoptimalkan pemberian stimulus dengan menyesuaikan tampilan visual, warna, animasi, dan efek suara pada Quizizz agar tidak menimbulkan cognitive overload, terutama bagi siswa yang mudah terdistraksi oleh elemen visual dan audio.
- b) Guru perlu memperkuat strategi *reinforcement* dengan tidak hanya mengandalkan poin dan peringkat, tetapi juga memberikan umpan balik verbal, pujian langsung, serta kesempatan remedial berbasis hasil kuis agar penguatan dapat dirasakan secara lebih adil oleh seluruh siswa.
- c) Penggunaan Quizizz sebaiknya dilakukan secara konsisten dan terjadwal, baik sebagai evaluasi formatif maupun latihan, sehingga pola stimulus–respons dan pembiasaan belajar dapat terbentuk secara lebih stabil.
- d) Guru disarankan untuk mengombinasikan Quizizz dengan pendekatan pedagogis lain, seperti diskusi kelas, demonstrasi, atau praktik langsung, agar perubahan perilaku belajar yang muncul tidak bersifat sementara dan dapat dipertahankan dalam jangka panjang.

2. Bagi Siswa

- a) Siswa diharapkan dapat memanfaatkan Quizizz sebagai sarana evaluasi mandiri, bukan sekadar permainan, untuk melatih konsistensi belajar dan memperkuat pemahaman materi.
- b) Siswa perlu melatih manajemen waktu saat mengerjakan kuis agar terbiasa bekerja secara disiplin dan terstruktur sesuai dengan tuntutan pembelajaran vokasional.
- c) Siswa disarankan untuk mengembangkan motivasi belajar internal dengan mengulang materi melalui kuis, memanfaatkan umpan balik yang diperoleh, serta memantau perkembangan hasil belajar secara berkala.
- d) Untuk meminimalkan gangguan, siswa perlu mengurangi distraksi dengan mengatur perangkat, menyesuaikan volume suara, dan menjaga fokus selama mengerjakan kuis.

3. Bagi Sekolah

- a) Sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas jaringan dan perangkat yang memadai agar seluruh siswa dapat mengakses Quizizz tanpa kendala teknis.
- b) Sekolah perlu mendorong pelatihan guru terkait desain kuis digital yang efektif, khususnya dalam mengelola stimulus, reinforcement, dan durasi penggunaan aplikasi.
- c) Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan Quizizz sebagai asesmen formatif yang terencana, bukan sekadar pelengkap pembelajaran, sehingga

pembiasaan belajar dan perubahan perilaku siswa dapat terbentuk secara sistematis dan berkelanjutan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (wawancara atau observasi) untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang persepsi dan perilaku belajar siswa.
- b) Penelitian komparatif dapat dilakukan dengan membandingkan efektivitas Quizizz dan aplikasi gamifikasi lain, seperti Kahoot atau Mentimeter, untuk mengetahui media yang paling sesuai bagi siswa SMK.
- c) Penelitian longitudinal dalam jangka waktu lebih panjang (satu semester atau satu tahun) disarankan untuk melihat perubahan persepsi dan dampak penggunaan Quizizz terhadap perilaku dan hasil belajar secara berkelanjutan.
- d) Peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, *self-efficacy*, *self-regulated learning*, atau gaya belajar, guna memperoleh analisis yang lebih komprehensif.
- e) Penelitian dengan populasi yang lebih luas, melibatkan beberapa SMK dengan karakteristik berbeda, perlu dilakukan untuk meningkatkan generalisasi temuan.
- f) Selain itu, analisis berdasarkan karakteristik siswa, seperti gender, tingkat kelas, atau prestasi akademik, dapat dilakukan untuk memahami faktor-

faktor yang memengaruhi perbedaan persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz.