

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Kristen Kapan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- 1) Pengoperasian *Quizizz* berjalan cukup baik. Siswa mampu mengikuti lima tahapan indikator (masuk ke laman *Quizizz*, memasukan kode, memasukan nama, mengerjakan soal menggunakan fitur-fitur yang ada di *Quizizz*, dan melihat hasil) meskipun masalah ada kendala teknis seperti jaringan internet dan keterbatasan kapasitas perangkat.
- 2) Perspektif guru menunjukan bahwa *Quizizz* praktis, efisien, dan menarik untuk menilai aspek kognitif . namun evaluasi aspek afektif dan psikomotorik tetap membutuhkan metode lain seperti observasi sikap dan praktikum.
- 3) Perspektif siswa secara umum positif. Mereka merasa lebih termotivasi dan senang mengikuti evaluasi karena tampilan interaktif, fitur ranking, dan umpan balik instan, meski begitu, beberapa siswa masih terhambat oleh faktor jaringan dan merasa tertekan dengan fitur papan peringkat. Secara keseluruhan, *Quizizz* terbukti mampu menghadirkan suasana evaluasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, transparan, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran:

- 1) **Bagi Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen:** Guru Pendidikan Agama Kristen dapat memanfaatkan *Quizizz* secara berkelanjutan sebagai media evaluasi formatif, namun tetap melengkapinya dengan metode lain untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik.
- 2) **Bagi siswa:** Siswa diharapkan lebih aktif beradaptasi dengan media evaluasi digital dan memanfaatkan *Quizizz* sebagai sarana belajar mandiri diluar jam sekolah.
- 3) **Bagi Sekolah:** Sekolah perlu meningkatkan dukungan sarana dan prasarana, terutama kestabilan jaringan internet, agar penggunaan *Quizizz* dapat berjalan optimal
- 4) **Bagi peneliti selanjutnya:** Penelitian mendatang dapat mengkaji pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa, serta mengembangkan kombinasi metode evaluasi digital dengan instrument lain agar hasil penelitian lebih komprehensif.