

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan ketiga studi kasus didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan antara Kahoot!, Quizlet, dan Quizizz sebagai platform pembelajaran:
  - Kahoot! merupakan platform digital berbasis game yang berisi fitur dengan desain yang menarik kegiatan pembelajaran dalam bentuk poin, papan peringkat, garis waktu dan sebagainya. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk membuat dan menjawab berbagai macam bentuk materi seperti gambar, video atau survey serta harus memakai dua perangkat untuk keperluan akses.
  - Quizlet merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pelajar untuk memperoleh informasi dengan menggunakan beberapa fitur seperti *flashcard*, kuis, *write and learn*, serta dosen atau guru dapat menyisipkan atau membuat materi berupa modul atau catatan.
  - Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memiliki tampilan yang hampir sama dengan Kahoot! tetapi tidak dapat menyajikan soal berupa gambar atau video, selain itu Quizizz dapat dimainkan satu perangkat.
2. Penerapan ketiga platform ini menimbulkan dampak positif bagi pelajar seperti :
  - Pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) dapat meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan keterlibatan pelajar serta membawa siswa untuk belajar dari kesalahan yang mereka perbuat.
  - Adanya komitmen yang timbul untuk mendukung keterampilan pemecahan masalah dalam lingkungan belajar sekaligus menjadi sarana bertukar informasi dan belajar dengan tetap mempertahankan nilai kompetisi.

3. Metode penilaian secara tradisional dapat diperkaya dengan menggunakan alat gamifikasi karena sistem gamifikasi memiliki kelebihan tersendiri.

## **5.2 Saran**

1. Penjelasan berkaitan dengan pembahasan dan diskusi dapat di jabarkan dengan lebih spesifik dan lengkap sehingga dapat mempermudah pengkajian yang dilakukan selanjutnya oleh publik.
2. Dalam penyusunan laporan hendaknya memperhatikan *typo* atau tulisan-tulisan yang terputus sehingga tidak mengganggu proses pengkajian.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Utama

- Kapsalis, G. D., Galani, A., & Tzafea, O. (2020). Kahoot! As a Formative Assessment Tool in Foreign Language Learning: A Case Study in Greek as an L2. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(11), 1343-1350.
- Sanosi, A. B. (2018). The effect of Quizlet on vocabulary acquisition. *Asian Journal of Education and e-learning*, 6(4).
- Yunus, A., Callista, C., & Hua, T. K. (2021). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103-108.

### Referensi Pendukung

- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2).
- Benhadj, Y., El Messaoudi, M., & Nfissi, A. (2019). Investigating the impact of Kahoot! On students' engagement, motivation, and learning outcomes: Ifrane directorate as a case study. *International Journal of Advance Study and Research Work*, 2(6), 2581-5997.
- Dianati, S., Nguyen, M., Dao, P., Iwashita, N., & Vasquez, C. (2020). Student Perceptions of Technological Tools for Flipped Instruction: The Case of Padlet, Kahoot! and Cirrus. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 17(5), 4.
- Guardia, J. J., Del Olmo, J. L., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot!. *On the horizon*.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik*, 3(2), 199-206.
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(01), 33366-33371.
- Kusumantara, K. S., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2017). Pengaruh e-learning schoology terhadap hasil belajar simulasi digital dengan model pembelajaran savi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2).

- Lin, M. H., & Chen, H. G. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553-3564.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017, December). Go Kahoot!” enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. In *25th international conference on computers in education. New Zealand: Asia-Pacific society for computers in education*.
- Lestari, T. W. (2019). KAHOOT! AND QUIZIZZ: A COMPARATIVE STUDY ON THE IMPLEMENTATION OF E-LEARNING APPLICATION TOWARD STUDENTSâ?? MOTIVATION. *Karya Ilmiah Dosen*, 2(2).
- Mada, R. D., & Anharudin, A. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students’ Achievement and Motivation (Case Study on it Students). *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 422-427.
- Nana, N., & Surahman, E. (2019). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended POE2WE di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)* (Vol. 4, pp. 82-90).
- Podorova, A., Irvine, S., Kilmister, M., Hewison, R., Janssen, A., Speziali, A., ... & McAlinden, M. (2019). An important, but neglected aspect of learning assistance in higher education: Exploring the digital learning capacity of academic language and learning practitioners. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 16(4), 3.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596.
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019, June). The use of Quizizz in improving students’ grammar understanding through self-assessment. In *Eleventh Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2018)* (pp. 102-106). Atlantis Press.
- Suo, Y. M., Suo, Y. J., & Zalika, A. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 12(1), 208-212.
- ŞAD, S. N., & Niyazi, Ö. Z. E. R. (2019). Using Kahoot! as a gamified formative assessment tool: A case study. *International Journal of Academic Research in Education*, 5(1-2), 43-57.

- Sousa, M. J., & Rocha, Á. (2019). Digital learning: Developing skills for digital transformation of organizations. *Future Generation Computer Systems*, *91*, 327-334.
- Shehzadi, S., Nisar, Q. A., Hussain, M. S., Basheer, M. F., Hameed, W. U., & Chaudhry, N. I. (2020). The role of digital learning toward students' satisfaction and university brand image at educational institutes of Pakistan: a post-effect of COVID-19. *Asian Education and Development Studies*.
- Valeeva, N., Pavlova, E. B., & Zakirova, Y. L. (2019). M-Learning in Teaching ESP: Case Study of Ecology Students. *European Journal of Contemporary Education*, *8*(4), 920-930.
- Wijayati, N., Kusuma, E., & Sumarti, S. S. (2019). Pembelajaran berbasis digital di jurusan kimia FMIPA Unnes. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *13*(1).