

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* pada tema 8 subtema 3 Aku Suka Bertualang pembelajaran 1 untuk meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa kelas III sekolah dasar telah dilakukan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan dan kelayakan tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli media mendapat persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, validator ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon guru sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil dan kelompok mendapat persentase sebesar 98% dan 97% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 8 subtema 3 aku suka bertualang pembelajaran 1.
2. Pengembangan media interaktif berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil uji coba kelompok kecil angket *before* memperoleh persentase 43% dengan kategori rendah dan angket *after* memperoleh persentase 76% dengan kategori tinggi. Peningkatan persentase keaktifan belajar kelompok kecil sebesar 33%. Hasil uji coba kelompok besar angket *before* memperoleh persentase 49% dengan kategori rendah dan angket *after* memperoleh persentase 78% dengan

kategori tinggi. Peningkatan persentase keaktifan belajar siswa kelompok besar sebesar 29%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu pengembangan lebih lanjut dengan tema dan subtema yang lain dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.
2. Perlu fasilitas yang menunjang penggunaan media interaktif berbasis *Quizizz* apabila dimainkan dengan mode *live* agar penggunaan media lebih maksimal.
3. Pengaturan bahasa dalam permainan lebih baik menggunakan Bahasa Indonesia agar mudah dimengerti.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. 2019. *Hubungan Antara Keaktifan Berorganisasi Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*. Doctoral dissertation. Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin.
- Anesia, S. 2017. *Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, B. 2021. *Pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik*. Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Cahyani, S. A., Risalah, A., Ibad, W., Maghfiroh, L., Azza, M. I., & Ulfayati, Z. A. 2020. Dampak pandemi COVID-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di MI/SD (studi kbm berbasis daring bagi guru dan siswa). *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*. 1(1): 10-16. DOI: 10.47400/jiees.v1i1.5.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Dewantara, JA & Nurgiansah, TH. 2021. Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Mahasiswa U iniversitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*. 5(1): 367-375. (online). <https://jbasic.org>. Diakses tanggal 21 September 2021.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Firmansyah, A. A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Haji, S. 2015. Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di SD/MI. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*. 2(1): 56-69.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, dkk. 2021. Persepsi Orang Tua Siswa Smp Tentang Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal MathEdu: Mathematic Education Journal*. 4(2): 269-303. (online). <http://journal.ipts.ac.id>. Diakses tanggal 22 September 2021.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. 2020. Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*. 3(1): 37-41.
- Kusuma, NR. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point spring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresidi Sekolah Menengah Atas*. S1 Thesis. (online). <https://eprints.umm.ac.id>. Diakses tanggal 22 Oktober 2021
- Majid, A . 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martini, K. S., Ariyanti, P., & Setyowati, W. A. E. 2015. Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dengan Penilaian Portofolio Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pada Materi StoikiMartinisometri Di SMA N 2 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 4(3): 1-9.
- Meriyati, M. P. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Pambudi, Y. D., Suwarsito, S., & Sarjanti, E. 2015. Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Geografi Menggunakan Model Pembelajaran Problem Posing pada Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto. *Geo Edukasi*. 4(1): 59-61.
- Prasetyo, AD & Abduh, M. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4): 1717-1724. DOI: 10.31004/basicedu.v5i4.991. <https://jbasic.org>. Diakses tanggal 23 September 2021.

- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.
- Pujawan, K.A.H. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 1(1): 1-16.
- Pusparani, Herlina. 2020. Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Tunas Nusantara*. 2(2): 269-279. DOI: 10.34001/jtn.v2i2.1496 . <https://ejournal.unisnu.ac.id>. Diakses tanggal 21 September 2021.
- Putri, I.P. and Sibuea, A.M. 2014. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. 1(2): 145-155. DOI: 10.24114/jtikp.v1i2.1876.
- Ridwan, E., Wahyuni, I., & Mayasari, R. 2019. Hubungan Kesiapan Belajar Dan Self Efficacy Dengan Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 5 Kendari. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*. 5(2): 261-287. DOI: 10.31332/zjpi.v5i2.1535.
- Rusman, R. & Yanuarti, R. 2018. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh guru di sekolah penerima Universal Service Obligation (USO). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 11(2): 69-83. DOI: 10.21831/jpipfip.v11i2.19441.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusmana, I. M. 2020. *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*. Prosiding Sesiomadika.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salasih, S. M. 2015. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Quantum Teaching Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri Sangon Kokap Kulon Progo*. S1 thesis, PGSD. (Online). <https://core.ac.uk/download/pdf/33512651.pdf>.
- Saluky, S., Saefudin, A., & Misri, M.A., 2016. The Use Effects Of Interactive Multimedia Edutainment On The Achievement Improvements In Mathematics. *Information Technology Engineering Journals*. 1(1): 1-15.

- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, NS. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulata, MA & Hakim, AA. 2020. Gambaran Perkuliahan Daring Mahasiswa Ilmu Keolahragaan UNESA di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. 8(3): 147-156. (online). <https://ejournal.unesa.ac.id>. Diakses tanggal 21 September 2021.
- Sunardi. 2020. Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 1(1): 1-12.
- Suryani, N, Setiawan, A & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaifulloh, M. 2020. *Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPS terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Utomo, H. 2020. Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*. 1(3): 37-43.
- Yanto, D.T.P. 2019. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19(1): 73-82. DOI: 10.24036/invotek.v19vi1.409.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. 2021. Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*. 1(7): 573-584. DOI: 10.17977/um065v1i72021p573-584.