

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari pembahasan yang peneliti dapatkan sebagai hasil selama penelitian di laksanakan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut ;

5.1.1 Implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo terbagi menjadi empat tahapan yaitu perencanaan alur, rancangan, penerapan dan evaluasi.

5.1.2 Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa dampak besar pada dunia pendidikan, terutama dalam hal penggunaan internet dan perangkat pintar seperti Smartphone. Meskipun fasilitas TIK yang memadai telah tersedia di banyak institusi pendidikan, penggunaannya masih belum optimal. Di SD Negeri 1 Tambakrejo, misalnya, guru masih cenderung menggunakan metode konvensional dalam proses evaluasi siswa, seperti tes lisan dan tertulis.

5.1.3 Namun, dengan kehadiran aplikasi pendidikan seperti Quizizz, ada potensi besar untuk meningkatkan interaktivitas dan efisiensi dalam proses evaluasi pembelajaran. Quizizz memberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi dan elemen

permainan. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara cepat dan efektif.

5.1.4 Dengan demikian, bahwa adanya kebutuhan akan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi, seperti aplikasi Quizizz, dapat menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis memberikan sebuah saran kepada kepala sekolah, guru Agama dan siswa untuk melakukan suatu pertimbangan atas pengimplementasian ini. Adapun saran-saran tersebut yaitu:

5.2.1 Untuk kepala sekolah agar lebih memperhatikan kembali fasilitas sekolah agar dapat mendukung evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, oleh karena itu dapat dengan mudah dilaksanakannya evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz dengan efektif.

5.2.2 Kepada guru agar lebih memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini yaitu memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai kegiatan evaluasi pembelajaran, dengan begitu pembelajaran yang awalnya membosankan dapat lebih menjadi menyenangkan berkat aplikasi Quizizz tersebut. Selain itu guru juga dapat berinovasi tentang

pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa khususnya pada proses evaluasi pembelajaran.

5.2.3 Kepada siswa diharapkan mampu untuk lebih rajin lagi dalam belajarnya saat setelah menggunakan aplikasi tersebut.

5.2.4 Bagi peneliti selanjutnya, aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa diharapkan dapat memberikan sebuah variatif dan inovatif terhadap proses evaluasi pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- ¹ M Husaini, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education),” *Jurnal Mikrotik* Vol 2, No. 1 (2014): 02.
- ¹ Al Ihwanah, “Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi,” *Jurnal Cakrawala* Vol 11, No. 1 (2016): 12–14.
- ¹ Mimin Haryati, *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: GaungPersada, 2009). Hal 15
- ¹ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009). Hal 4.
- ¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006). Hal 18
- ¹ Riadi Akhmad, “Problematisasi Sistem Evaluasi Pembelajaran,” *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* Vol 15, No. 27 (2017): 2.
- ¹ Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, and Nana Fahriza, “Game Edukasi ‘Kids Learning’ Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika* VI, no. 1 (2018): 79.
- ¹ Zulvia Trinova, “Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik,” *Jurnal Al-Ta’lim, jilid 1* (2012): 212–213.
- ¹ Herlina Pusparani, “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon,” *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* Vol 2, No. 2 (2020): 272.
- ¹ Pusparani Herlina, “Pengaruh Media ‘Quizizz’ Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa,” *Jurnal Binomial* Vol 4, No. 2 (2021): 156.
- ¹ Sri Mulyati and Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara,” *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 03, No. 01 (2020): 66.
- ¹ Bagong Suyanto, *Masalah Sosial Anak*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010) h. 182
- ¹ Nurdin Usman, *Kontekas Implementasi Berbasis Kurikulum* (Jakarta: Grasindo, 2002) hal. 170.
- ¹ Guntur Setiawan, *Implementasi dalam Bioraksi Pembangunan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2024) hal. 39

- ¹ Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," *Jurnal Telematika* Vol 7, No. 2(2014): 17.
- ¹ I Made Suka Maryana, I Made Candiasa, and Djoko Waluyo, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan Di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 9, no. 2 (2018): 21.
- ¹ Dyah Setyanigrum Winarni, Janatun Naimah, and Yeni Widiyawati, "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* Vol 7, No. 2 (2019): 92
- ¹ Ariadie Chandra Nugraha, Moh Khairudin, and Deny Budi Hertanto, "Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital," *Jurnal Edukasi Elektro* Vol 1, No. 1 (2017): 93.
- ¹ Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2(2020): 170.
- ¹ Herlina Puspasari, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon," *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 272.
- ¹ Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19," *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 1 (2021): 44.
- ¹ Mishbah Ulhusna, Syelfia Dewimarni, and Lili Rismaini, "Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi," *Pekodimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 1, No. 2 (2021): 158.
- ¹ Komilie Situmorang and Maria Maxmilla Y. A Christie Lidya Rumerung, Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung," *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)* 2 (2019): 3.
- ¹ Agus Suharsono, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pelatihan Dasar CPNS Kemenkeu Generasi Milenial" 6356 (2020): 64–65.
- ¹ L Idrus, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2(2019): 922.

¹ Arief Aulia Rahman and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran* (Jawa Timur: UwaisInspirasi Indonesia, 2019).

¹ Idrus L, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2(2019): 922.

¹ Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Citapustaka Media, 2014). Hal 12

¹ Irkhamiyati, "Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes 'Aisyiyah Yogyakarta Dalam Membangun Perpustakaan Digital," *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi* Vol 13, No. 1(2017): 41.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*(Bandung: Alfabeta, 2017). 2004

¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006).

¹ *Ibid*, hal.240

¹ Ahmad Rijali, Analisis Data Kualitatif, *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol.17, 2018, Hal.11

¹ *Ibid*, hal.253

¹ *Ibid*, hal.271

¹ *Ibid*, hal.273

¹ *Ibid*, hal.276

¹ *Ibid*, hal.245

¹ *Ibid*, hal.246

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT