

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan berbahasa di kelas V SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu, diperoleh beberapa kesimpulan yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Adapun kesimpulan penelitian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Implementasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar. Guru tidak hanya menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan, mulai dari pemberian stimulus, latihan soal, hingga evaluasi akhir. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah dilakukan secara optimal sesuai

dengan kebutuhan siswa di era digital.

2. Penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam memahami teks, menjawab pertanyaan berbasis bacaan, serta menggunakan kosakata secara tepat. Siswa menjadi lebih terbiasa dalam mengolah informasi, berpikir cepat, dan mengambil keputusan dalam menjawab soal. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya skor evaluasi serta ketuntasan belajar yang dicapai oleh sebagian besar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga berdampak nyata terhadap pencapaian akademik siswa.
3. Penggunaan Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan proses evaluasi dan monitoring pembelajaran melalui fitur penilaian otomatis serta penyajian data hasil belajar yang sistematis. Guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan lebih cepat dan akurat sehingga dapat segera memberikan tindak lanjut, seperti penguatan materi atau remedial bagi siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu, Quizizz juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning) sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif,

dan menyenangkan serta sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa dan hasil belajar siswa. Kehadiran Quizizz sebagai media pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan efektif sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti Quizizz diharapkan dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pendidikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

B. Saran

Penggunaan media ini diharapkan dapat terus dikembangkan guna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital yang semakin berkembang. Agar pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu dapat lebih optimal, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pelatihan dan Pendampingan Teknis Berkala

Guru dan siswa perlu mendapatkan pelatihan

teknis secara berkala terkait penggunaan Quizizz. Pelatihan ini bertujuan agar semua pihak dapat memahami dan memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia secara maksimal, seperti pembuatan soal interaktif, analisis hasil belajar, serta pengelolaan kelas digital. Dengan adanya pelatihan yang berkelanjutan, diharapkan kompetensi digital guru dan siswa semakin meningkat.

2. Penguatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media

Guru diharapkan tidak hanya menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu mengembangkan soal-soal yang kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat mengintegrasikan unsur keterampilan berbahasa dalam setiap kuis sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Pembentukan Tim Pendukung IT di Sekolah

Sekolah disarankan untuk membentuk tim pendamping IT internal yang bertugas membantu guru dan siswa dalam mengatasi kendala teknis yang mungkin terjadi selama penggunaan Quizizz. Dengan adanya tim ini, permasalahan teknis dapat ditangani dengan cepat sehingga proses pembelajaran tidak terganggu.

4. Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Refleksi

Pembelajaran

Quizizz tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media refleksi pembelajaran. Guru dapat menggunakan hasil kuis untuk menganalisis kesulitan belajar siswa, kemudian memberikan umpan balik yang konstruktif. Siswa juga dapat melihat hasil mereka sebagai bahan evaluasi diri untuk meningkatkan kemampuan belajar.

5. Evaluasi Berkala terhadap Penggunaan Quizizz

Sekolah dan guru perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, evaluasi juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan yang lebih optimal di masa mendatang.

6. Peningkatan Sarana dan Prasarana Pendukung

Sekolah diharapkan dapat terus meningkatkan fasilitas pendukung, seperti jaringan internet yang stabil serta ketersediaan perangkat digital. Hal ini sangat penting agar penggunaan Quizizz dapat berjalan dengan lancar dan tidak menghambat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abulyatama, U. 2025. *Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam*. 8848(1), 257–268.
- Alyadani, S., Sofyan, D., Nurlaela, E., & Pakuan, U. 2024. , *Alamat e-mail* : 2. 10.
- Angkat, N. A., Novianti, S., & Ramadani, W. 2023. Variasi Gaya Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd. Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat), 2(1), 47–53. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i1.211>
- Angzalni, A. 2025. *Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4*
- Ardiansyah, R., Fikriyah, & Darmini, M. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Education Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 3 di Kelas VI SDN 2 Sumber Kidul. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4164–4171.
- Atris Yuliarti Mulyani. 2022. Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan*
- Fadila, R., Turmuzi, M., Saputra, H. H., & Fauzi, A. 2025. Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas 5 SDN 10 Taliwang Tahun Pelajaran 2021-2022. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue).
- Haerani, A., & Usman, A. T. 2024. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Implementation of Quizizz Application-*

Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Fiqh Subjects. 1036–1046.

- Hidayat, A. T., Hasanah, N., Harahap, E., & Pratiwi, S. E. 2025. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 307–311. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3135>
- History, A. (n.d.). *Efektivitas Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir*
- Irma, E., Davidi, N., Sennen, E., & Supardi, K. 2016. Integrasi Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematic) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 24–31.
- Juhaeni, J., Pratiwi, N. O. D., Luthfiyah, R., & Safaruddin, S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>
- Karami, K., Nasriadi, A., & Fitra, R. 2024. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat Kelas X SMA*. 5(1), 1–15.
- Keguruan, J. F., Pendidikan, I., Nafili, A. R., Pramowardhani, A., & Kuningan, U.I.A. 2024. *Peranan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa indonesia*. 5(3), 156–161.
- Media, P., Audio, P., & Terhadap, V. 2024. *Indonesian Research Journal on Education*. 4(2021), 812–820.
- Yuliandini, A., Pendidikan, M., Inggris, B., & Mataram, U. 2025. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat Implementasi*

Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 4 Kuranji Izam Nourma. 5, 202–208.kan Dasar, 11(1), 649–669. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4509>

Nurhadianti, Hurnia Pebriana, Wijaya, H., & M. Arsyad. 2023. *Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. ALINEA : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya, 3(2), 393–404. <https://doi.org/10.58218/alinea.v3i2.580>*

Pebriana, H., Wijaya, H., Arsyad, M., & Hamzanwadi, U. 2023. *Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. 3(2), 393–404.*

Putri, S., & Sundi, V. H. 2024. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Kalimat Majemuk Bertingkat Kelas 5 SD Menggunakan Media Pembelajaran Flipbook. 929–935.*

Rahma, H., & Asih, D. 2024. *Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro. 6(1), 17–24.*

Risiantita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., Winarsih, I. O., Alkhoiri, M. F., Mubarak, M. F., & Mayarni, M. 2024. *Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Kelas 5. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.290>*

Siswa, B., Mata, P., Pai, P., Nabara, A. E. K., Kabupaten, B., Lawas, P., Studi, P., Agama, P., Ali, S., & Ahmad, H. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran.*

Studi, P., & Sekolah, G. 2024. *Analisis Pentingnya Keterampilan*

Berbahasa Di Kelas V SDN 2 PANGSAN. 6(2), 20–25.

Suherman, E., Muis, A., & Holili, M. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pencegahan*

Ubaidillah, M. I., & Holis, A. 2025. *Kemampuan Menyimak sebagai Pondasi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 5, 439–448.*

