

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *quizizz paper mode* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV di SD Negeri 56 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz paper mode* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang semula sebesar 55,8 pada *pretest* menjadi 86,3 pada *posttest* dengan peningkatan sebesar 30,5, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata meningkat dari 54,7 menjadi 75,5 dengan peningkatan sebesar 20,8. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh dari penggunaan game edukasi berbasis *quizizz paper mode* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Selain itu, penggunaan *quizizz paper mode* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan menantang sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, game

edukasi berbasis *quizizz paper mode* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu.

B. Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru dan pihak sekolah. Guru didorong untuk memanfaatkan game edukasi seperti *quizizz paper mode* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, selain itu sekolah perlu memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran.

C. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai masukan dalam meningkatkan pengembangan penelitian selanjutnya yakni sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dalam pengembangan penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat memberikan penyajian butir soal yang lebih spesifik dan bervariasi khususnya dalam kesukaran dan daya beda soal.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai untuk proses pembelajaran siswa sebagai salah satu penunjang kegiatan belajar guna memaksimalkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran dikelas.

3. Bagi Guru.

Diharapkan guru dapat meningkatkan dan bisa berkreatifitas dengan segala kemampuannya agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif dalam terciptanya proses pembelajaran yang bermakna, efisien dan efektif.

4. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam pemanfaatan game edukasi berbasis quizizz paper mode sebagai salah satu sarana dalam peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa, keterampilan dalam berkomunikasi, diskusi, memecahkan masalah yang ada, serta dapat memahami dengan baik dan mudah pembelajaran yang dilaksanakan pada proses kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). Pengaruh Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Festival Suara Indonesia. 1–23.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Andra Adityawarman. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45–53.
- Anggraeni, *Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM Untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis Dan Literasi Digital Peserta Didik SMP*. h. 15
- Arahmah, F., Yudha, C. B., & Ulfa, M. (2021). Peningkatan kemampuan literasi numerasi pada matematika melalui metode student facilitator and explaining. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 209-218).
- Arahmah. (2021). Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Arikunto Suharsini. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnolus Juantri E. Oktavianus, Lamhot Naibaho, & Djoys Anneke Rantung. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 05(2), 473–476.
- Danu. (2023). Literasi sebagai Keterampilan Abad 21 dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 12–20.
- Djamarah Bahri Syaiful. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (cetakan ke-4), Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi untuk Sekolah Dasar. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.

- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: rajawali pers.
- Febriyah, Dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 33–41.
- Han, W. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Irwanto. (2021). Karakteristik Game Edukasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 101–110.
- Kemampuan, KBBIDaring, 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kemampuan>
- Kurniasari, M., & Jailani, M. S. (2025). Pemanfaatan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara. 9, 27322–27330.
- Kurniawan, A., & Huda, M. (2021). Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 78–86.
- Lestari, P. (2014). Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 5 Wates. 50–64
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Nofrai. *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat dan Multivariat)*. (Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media, 2021)
- Nurohman. (2021). Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 112–119.
- Oktaviani. (2022). Pemanfaatan Fitur Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 25–34.

- P Bambang, L. J. (2016). Metodologi Penelitian Penelitian Kuantitatif. In Metodologi Penelitian Kuantitatif (Issue May).
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Korelasi Antara Kecemasan dalam Berhubungan Sosial Dengan Prokastinasi Akademik Peserta Didik SMA Negeri 1 Rumbia Tahun Pelajaran 2019/2020. Journal GEEJ, 7(2), 1–5.
- Pratiwi M.K and S. Indana, ‘*Pengembangan E Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan*’, Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 11.2 (2022)
- Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1), 29–39.
- Sari, N. D., Gusmarini, P., Nuraita, N., Hardyanti, L., & Nurlaila, L. (2025): <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/ASPIRASI.3>.
- Sri Wahyuningsih, Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar (Jakarta:
- Sri. (2021). Literasi Numerasi dalam Penguatan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(1), 55–63.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

- Supriadi. (2021). Quizizz sebagai Media E-Learning dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(2), 87–95.
- Wibisono, Y., & Yulianto. (2010). Perancangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 11(2), 45–52.
- Widisari, D., dkk. (2019). Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(1), 50–59.
- Widyastuti. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

