

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penyajian dan analisis data pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Strategi guru dalam penggunaan media digital seperti *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS di SDN 116 Bengkulu Utara menunjukkan bahwa proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi telah dilaksanakan dengan baik. Pada tahap perencanaan, guru telah mengintegrasikan pemanfaatan media digital ke dalam RPP dan modul ajar serta menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, *YouTube* dimanfaatkan sebagai media utama untuk menyajikan materi secara visual sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, pada tahap evaluasi, *Quizizz* digunakan sebagai alat penilaian yang bersifat menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media digital tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, berpusat pada peserta didik, serta mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

2) Meskipun strategi yang diterapkan guru sudah tergolong baik, masih ditemukan sejumlah hambatan dalam penggunaan media digital. Kendala utama berasal dari jaringan internet yang kurang stabil, sehingga mengganggu akses ke platform seperti *YouTube* dan *Quizizz*. Di samping itu, keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa menyebabkan tidak seluruh peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Faktor waktu juga menjadi tantangan, karena pemanfaatan media digital membutuhkan persiapan yang lebih terencana. Dari aspek sumber daya manusia, kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi masih beragam, serta adanya perbedaan kemampuan siswa menuntut guru untuk lebih fleksibel dan adaptif dalam mengelola proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan, penggunaan media digital seperti *YouTube* dan *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS di SDN 116 Bengkulu Utara, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan senantiasa mendorong pemanfaatan media digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru,

sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal.

2. Guru

Guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya dalam memanfaatkan media digital, serta melaksanakan evaluasi secara rutin untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media digital secara bijak, aktif, dan mandiri untuk mendukung proses pembelajaran.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya diharapkan mampu memperluas cakupan kajian serta mengembangkan inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102.
- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Bunga, P., Galand, J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(2018), 3951–3955.
- Ali, S. (2024). *ANALISIS BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V MIN 1 KOTA BENGKULU*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., Guru, P., Dasar, S., Djuanda, U., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Keislaman, F. I., Al-ihya, U. I., Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., Perkantoran, A., Ekonomi, F., Jakarta, U. N., & Muka, J. R. (2021). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN EFFORTS TOIMPROVE THE SCIENCE LEARNING RESULTS*. 12(April), 54–72.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, S., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan media pembelajaran era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arif, A. M., Hiljati, H., Sayekti, S. P., & Resi, B. B. F. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.

- Belakang, A. L. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL*. 4(2), 387–400.
- Fawaidatun, R. N., Ansori, M., Qothifatul, U., & Iftitahul, N. (2023). *Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak*. 6, 311–320.
- Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 256–270.
- Hananiyah, A. (2024). Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran di SMK Tritech Informatika Medan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(6), 127–156.
- Hasanah, O. N., & Surakarta, U. M. (2024). *DI SEKOLAH DASAR ELSE (Elementary School Education*. 8(1), 204–213.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya.
- Kamila, A. Z. (2025). *PENGARUH MODEL INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN MEDIA MINIATUR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA (Penelitian*

- Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Saratan 1 Kabupaten Magelang*). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Mana, L. H. A. (2025). *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan buku.
- Mangoki, D., Judijanto, L., Ismadi, I., Lintong, F. D., Herlina, N. H., Navisah, S., Lumbu, A., Fatubun, R. R., & Pujowati, M. (2026). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Media, P., Daring, P., Kelas, W., Wonopeti, M., Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). *INNOVATIVE: Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education*. 1, 552–560.
- Monica, T., Hamengkubuwono, H., & Arsil, A. (2025). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI DI Kelas VIII 3 Kepahiang*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Mulyana, A., Vidiati, C., Danarahmanto, P. A., Agussalim, A., Apriani, W., Fiansi, F., Fitra, F., Aryawati, N. P. A., Ridha, N. A. N., & Milasari, L. A. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Penerbit Widina.

- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA*. 03(01), 64–73.
- Mustari, M. (2023). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan*. Gunung Djati Publishing Bandung.
- Nizar, M. (2021). *PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST BERBASIS MEDIA QUIZIZZ PADA KELAS VIIA DI MTS KHAUDLUL ULUM BOJONGSARI ALIAN KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2021/2022*. Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen.
- Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). *Media dan teknologi pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nusafna, A. (2025). *PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS HOTS BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ MATERI PEMBELAJARAN AKHLAK TERPUJI PADA PESERTA DIDIK KELAS VII C MTs SATU ATAP DATOK SULAIMAN PALOPO*. IAIN Palopo.

Pembelajaran, J., Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, S., Timur, J., Form, G., Sheet, L. W., Point, P., Form, G., & Sheet, L. W. (2022). *Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD*. 2(12), 1175–1183.

<https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-1183>

Putri, A. S., Pertiwi, A. R., Azzahra, F., Anggraeni, L. T., Hikmah, N., Tarishah, S. D., Sukmawati, W., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Ilmu, D. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 3, 715–724.

Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.

Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.

Ranti, A. (2023). *Strategi Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 01 Kotabumi Lampung Utara*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Restu, D., Yanto, M., & Warlizasusi, J. (2024). *Perencanaan strategis kurikulum madrasah dalam memperbaiki mutu pendidikan di mi nur riska kota lubuklinggau*. Pascasarjana IAIN Curup.

RIVALDO, M. D. (2025). *RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERSIH KOMENTAR SPAM PROMOSI JUDI*

ONLINE DI YOUTUBE DENGAN PENDEKATAN
HYBRID: RULE-BASED FILTER DAN KLASIFIKASI
NAIVE BAYES. Universitas Labuhanbatu.

- Saádi, A. (2025). Pengumpulan data yang efisien pada penelitian tindakan kelas: Teknik, alat, dan tantangan. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90–108.
- Sakila, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Saleh, F. (2023). *Pembelajaran PAI di era digital di SMK Muhammadiyah Kotamobagu*. IAIN MANADO.
- Selegi, S. F., Nurhasana, P. D., Aryaningrum, K., & Kuswidyarnarko, A. (2023). *Strategi pembelajaran*. CV. Azka Pustaka.
- Setyaningrum, D. P., Zaeni, I. A. E., & Afrian, R. (2025). Penerapan game-based learning untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi berbantuan Quizizz. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 31–36.
- Siswa, M. P. K., Siswa, P. H. B., & Siswa, A. V. T. H. B. (n.d.). Arsyad, A.(2019). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 76-80 Danim, S.(2020). Model-model pembelajaran: Teori dan praktik di kelas. Bandung: Alfabeta. Hidayat, S.(2019).“Peran Guru dalam

- Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Magelang, U. M. (2025). *PENGARUH MODEL INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN MEDIA MINIATUR TERHADAP HASIL BELAJAR*.
- Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (n.d.). *No Title*.
- Suhartatik, T. (2020). *Best practice implikasi media Quizizz berbasis android terhadap kualitas pembelajaran dalam mencetak siswa berprestasi di tingkat nasional*. Ahlimedia Book.
- Sulistiyo, U. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, 5(3), 110–116.
- Sutomo, F. G., & Aini, M. R. Q. (2024). Pemahaman karakteristik peserta didik dalam mengoptimalkan pembelajaran. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(4), 60–72.
- Syamsuddin, N., Ganda Agustina, H. S., Resyi, A. G., Halima, B., Mariana, M. T., Muhammad, G., Maulidah, S., Muhammad, T., Marsela, R. P., & Angela Dwi, P. (2023). *Dasar-dasar metode penelitian kualitatif*.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024).

Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082.

Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 13, 1105–1113.

Yuni, S. R., Rambe, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif di Madrasah. *Journal of Creative Student Research*, 2(3), 1–15.

Yusuf, M., & Agung, L. (2023). *Efektifitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Online*. 3(1), 1–11.

