

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS di SDN Negeri 78 Kota Bengkulu, dengan perbedaan rata-rata hasil belajar yang sangat signifikan antara kelas eksperimen (14,94) dan kelas kontrol (10,74) dengan nilai signifikansi 0,000
2. Pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan Quizizz terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis sangat besar dengan interval kepercayaan 95% (2,491-5,924) yang tidak mencakup nol, model ini unggul karena siswa belajar menemukan konsep sendiri melalui petunjuk guru ditambah motivasi kompetisi sehat melalui leaderboard dan umpan balik langsung Quizizz, sehingga hasil ini menjadikan model pembelajaran sebagai solusi praktis dan efektif untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Quizizz berpengaruh

positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS. Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui proses menemukan dan menganalisis konsep secara mandiri. Implikasi pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka karena mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan partisipatif siswa. Selain itu, penelitian ini menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di sekolah dasar

C. Saran

Penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan di beberapa sekolah sekaligus dengan melibatkan minimal 5 SD negeri di Kota dan Kabupaten Bengkulu agar hasilnya dapat diterapkan lebih luas. Jumlah siswa yang lebih besar, minimal 300 orang, akan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang efektivitas model ini di berbagai kondisi sekolah.

Durasi intervensi sebaiknya diperpanjang menjadi 12 minggu atau satu semester penuh dengan tes lanjutan setelah 6 bulan untuk melihat apakah peningkatan keterampilan berpikir kritis bertahan lama. Pendekatan mixed methods yang menggabungkan tes tertulis dengan observasi kelas,

wawancara siswa, dan catatan refleksi guru akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang mengapa model ini berhasil. Penelitian juga perlu mengontrol faktor seperti kemampuan guru menggunakan teknologi dan kondisi internet sekolah agar efek model pembelajaran dapat dipisahkan dari faktor lainnya.

Adaptasi model untuk sekolah tanpa akses internet stabil sangat diperlukan dengan menggunakan worksheet discovery learning dan kuis offline. Perbandingan Quizizz dengan aplikasi kuis lain seperti Kahoot atau Google Forms juga perlu dilakukan untuk mengetahui platform mana yang paling cocok bagi sekolah dasar negeri. Penelitian dengan kelas kontrol yang menggunakan kuis digital biasa akan membantu memisahkan efek discovery learning dari efek teknologi semata.

Penelitian lanjutan sebaiknya melibatkan siswa dari berbagai latar belakang ekonomi dan daerah untuk menguji efektivitas model pada kondisi yang lebih beragam. Pengukuran keberlanjutan hasil setelah 3-6 bulan juga penting untuk mengetahui apakah siswa tetap mempertahankan keterampilan atau kembali ke tingkat awal.

DAFTAR PUSTAKA

Adolph. (2021). Faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.

Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia.

Annisa, & Sukma. (2023). Model discovery learning: Peran peserta didik dalam menemukan konsep. Jurnal Pembelajaran Inovatif. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/8912/7277/16721>

Arikunto. (2018). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta. Atmojo, J. T., et al. (2024). Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran

IPAS. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/download/94194/49790>

Capel, S., Leask, M., & Turner, T. (2009). Learning to teach in the secondary school. Routledge.

Darmawan, C. (2018). Discovery learning: Kesempatan siswa menyelesaikan masalah. Proceedings of the Annual Civic Education Conference. Atlantis Press. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/accec-18/25906030>

Fadiyah Andirasdini, I., & Fuadiyah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap keterampilan berpikir kreatif. JEaR: Jurnal Edukasi dan Penelitian, 6(2).

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/9892>

Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariante dengan program IBM SPSS 25.

Universitas Diponegoro.

Hair, J. F., et al. (2020). Multivariate data analysis (8th ed.). Cengage Learning.

Hamzah, M., & Khoiruman, K. (2021). Metode konvensional dalam IPAS sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Islam.

Hidayati. (2022). Quizizz: Kemudahan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Jurnal Media Digital.

Hotang. (2019). Discovery learning student center untuk kreativitas. Jurnal Inovasi Belajar.

Hosnan, M. (2014). Pendekatan saintifik dan kontekstual pada Kurikulum 2013.

Gaya Media.

Keterampilan et al. (2025). Inovasi pembelajaran IPAS. Jurnal Pendidikan Dasar. Lestari, & Annizar. (2020). Elemen game Quizizz untuk motivasi belajar. Jurnal

Teknologi Pendidikan.

Listiana, dkk. (2024). Permasalahan konsep kompleks IPAS. Jurnal Kurikulum Merdeka.

Maula, M. (2024). Pengaruh strategi problem based learning berbantuan media sticky board pada IPAS. Skripsi PGMI, IAIN Pontianak.

<https://digilib.iainptk.ac.id/xmlui/handle/123456789/7086>

Masnu'ah, et al. (2024). Quizizz untuk kreativitas dan kolaborasi. *Journal of Proceedings Series*, 2.

<https://jurnal.iimsurakarta.ac.id/index.php/icie/article/download/511/375/1892>

Menteri Kesehatan. (2024). Pedoman kesehatan pendidikan. Kementerian Kesehatan RI.

Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.

Nurhalizah, et al. (2025). Tantangan guru menumbuhkan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Guru*.

Nurjannah, & Mukarromah. (2021). Dampak Quizizz pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Pamungkas. (2020). Quizizz pada materi globalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan IPS*.

Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh discovery learning terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Islam*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/22124>

Rahmat, et al. (2021). Discovery learning dan penyelesaian masalah. *Jurnal Student Center*.

Rio Setya Budi, et al. (2023). Model discovery untuk berpikir ilmiah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.

Rosiyani, et al. (2024). Kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/45301>

Salsabilah Ramadanis, & Ibnu Muthi. (2024). Kemahiran berpikir kritis pelajar. Jurnal Pendidikan Tinggi.

Sayangan, et al. (2024). Strategi metakognitif discovery learning. Jurnal Berpikir Kritis.

Solikhah. (2019). Program permainan Quizizz interaktif. Jurnal Media Pembelajaran.

Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta. Teknologi, et al. (2024). Media Wordwall dalam IPAS kurikulum merdeka.

Jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Universitas Pasundan.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/43003>

Wahyuni. (2022). Tujuan IPAS membangkitkan minat siswa. Jurnal Kurikulum Merdeka.

Widiastuti, et al. (2022). Langkah discovery learning: Simulasi hingga kesimpulan.

Jurnal Proses Pembelajaran.

Zaki Dhamayanti, et al. (2024). Quizizz untuk interaksi realtime. Jurnal Pendidikan Teknologi