

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Temuan dari penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi media pembelajaran *Quizwhizzer* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN Banjarsari 02, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Guru menyusun perangkat ajar yang disesuaikan dengan materi pokok, mempersiapkan alat dan media digital pendukung, serta merancang kuis interaktif melalui platform *Quizwhizzer*. Selama proses pelaksanaan, siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias melalui kegiatan bermain kuis yang interaktif, yang dikemas secara edukatif dan menyenangkan.
2. Media pembelajaran *Quizwhizzer* terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi kalimat transitif dan intransitif. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan kompetitif secara sehat. Respon siswa sangat positif, terlihat dari semangat mereka menjawab kuis, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kelebihan utama dari penggunaan *Quizwhizzer* antara lain: meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, praktis digunakan oleh guru, serta mendukung pengembangan keterampilan abad 21.

4. Sementara itu, kelemahan yang ditemukan meliputi ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil, keterbatasan kemampuan digital siswa, serta ketersediaan perangkat pendukung yang masih terbatas.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran *Quizwhizzer* dapat dikatakan berhasil dan efektif dalam membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya pada pokok bahasan kalimat transitif dan intransitif di kelas 4 SD.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan simpulan penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *Quizwhizzer* guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Guru juga perlu melakukan pelatihan mandiri atau kolaboratif untuk meningkatkan keterampilan dalam mengelola media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Bagi siswa, penting untuk terus dilatih dalam hal literasi digital agar lebih terbiasa menggunakan perangkat dan aplikasi pembelajaran secara mandiri. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk belajar aktif dan bukan hanya sekadar bermain.
3. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil, perangkat teknologi yang

cukup, serta pelatihan teknis bagi guru dan siswa. Dukungan institusional sangat penting agar pembelajaran inovatif seperti ini dapat berjalan dengan optimal.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan fokus pada efektivitas penggunaan *Quizwhizzer* dalam berbagai mata pelajaran lainnya, atau dalam pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan media digital secara lebih luas. Penelitian kuantitatif juga dapat dilakukan untuk mengukur dampak penggunaan *Quizwhizzer* terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara statistik.

Dalam proses penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Banjarsari 02, ditemukan sejumlah kelebihan dan kekurangan yang dapat menjadi refleksi terhadap efektivitas serta tantangan penggunaan media digital berbasis game dalam proses belajar mengajar. Analisis terhadap aspek kelebihan dan kekurangan ini diperoleh melalui triangulasi data berupa observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan guru wali kelas 4, serta tanggapan dari siswa yang mengalami pembelajaran secara langsung menggunakan media tersebut.