

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di depan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.
2. Media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bahwa penggunaan media digital interaktif, khususnya media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz*, merupakan strategi praktis yang mampu mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional. Kehadiran media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta peningkatan hasil belajar siswa.

Bagi guru, media ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif inovatif dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis. Sementara itu, bagi sekolah, temuan penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam merumuskan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi

yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Dengan demikian, penerapan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* tidak hanya relevan sebagai media pembelajaran, tetapi juga memiliki kontribusi strategis dalam mendukung transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berkelanjutan.

C. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Guru perlu merancang soal berbasis HOTS yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta mengintegrasikan diskusi reflektif setelah kegiatan kuis agar pemahaman siswa semakin mendalam.
2. Sekolah disarankan untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai, seperti perangkat digital, jaringan internet yang stabil, dan pelatihan bagi guru. Dukungan kelembagaan ini penting agar inovasi pembelajaran berbasis *Game Based Learning* dapat berjalan optimal dan menjadi bagian dari budaya pembelajaran di sekolah.
3. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan kajian lebih lanjut mengenai efektivitas media *Game Based Learning* pada mata pelajaran lain atau

jenjang pendidikan yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi variabel lain, seperti motivasi belajar, kreativitas, kolaborasi, atau keterampilan komunikasi, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran.