

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Maospati 3, dengan menggunakan model *pembelajaran deep learning* berbantuan media digital *quizwhizzer* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Argumentasi menunjukkan peningkatan signifikan dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap prasiklus rata rata nilai siswa adalah 64,82 dengan ketuntasan belajar hanya sebesar 25%. setelah menerapkan model pembelajaran *deep learning* berbantuan media digital *quizwhizzer* pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 77,14 dan presentase ketuntasan nilai naik menjadi 53,57%. Selanjutnya, pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 83,04 dengan tingkat ketuntasan sebesar 92,86%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *deep learning* berbantuan media digital *quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan menggunakan media digital *quizwhizzer* yang disediakan oleh peneliti untuk berlatih mengerjakan soal-soal secara mandiri dirumah. Siswa dianjurkan lebih aktif dalam aktivitas kelompok. Siswa disarankan lebih tertib saat guru menjelaskan.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *deep learning* berbantuan media digital *quizwhizzer* untuk melaksanakan tes evaluasi di tiap akhir pembelajaran. Model dan media ini terbukti dapat meningkatkan

ketertarikan siswa, motivasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan fitur yang menyenangkan bagi siswa membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendalam.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk memfasilitasi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti *quizwhizzer*. Penggunaan media *quizwhizzer* gratis hanya dapat diakses 10 kali batas maksimal membuat soal tes evaluasi. Dukungan dana untuk berlangganan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mencakup ranah afektif dan psikomotorik agar hasil lebih menyeluruh. Responden sebaiknya diperluas, dan media digital *quizwhizzer* dikembangkan secara lebih interaktif dengan menambahkan fitur audio dan video