

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan presentase 95,33% yang berarti Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar.
2. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* pada pembelajaran kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis pada praktikalitas guru dengan presentase 94,27% dan dinyatakan sangat praktis pada praktikalitas siswa dengan presentase 97,93%. Dari data yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas sekolah dasar dapat digunakan dan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Sekolah Dasar dapat dijadikan sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya.
2. Bagi guru kelas IV Sekolah Dasar, berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan, Media Pembelajaran Interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternative untuk pendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV.
3. Bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar, diharapkan Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* dapat membantu siswa untuk meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, diharapkan dengan penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnnya negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal penelitian pendidikan*, 20(2), 185-198.
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik:Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 6230-6238.
- Batubara, F. A., Tambunan, N., & Rahayu, N. A. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran PAI Di MAS Amaliyah Sunggal. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2136-2146.
- Cahyaningtyas, R., & MintoHari, M. P. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis quizizz pada pembelajaran benda dan kegunaannya mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Faizah. S. S. (2017). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Islam Lamongan. Vol.1 no 2. 179
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Firmansyah, Aa (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Mi Al-Islah Sidowayah Pasuruan (Disertasi Doktor, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*..
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.

- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Kemendikbudtristek.2022. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97-111
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Nanincova, N. (2019). Pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pelanggan noach cafe and bistro. *Agora*, 7(2).
- Prasetyo, W. H., Sahnan, M., & Nora, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sdn 13 Kinali. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1).
- Putra, A. A. I. A., Rohmani, L. A., & Sajidah, H. B. N. (2024). Perbandingan Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Ngawi. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 55-63.
- Rudyanto, H. E. (2016). Model discovery learning dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(01).
- Rusdah, I. A. (2022). Studi Komparasi Media Game Edukasi Quizizz dan Media Paper Test terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA

Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).

Saputri, L. I., Har, E., & Deswati, L. (2015). Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(5).

Setiawan. M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115

Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Susilowati, D. 2023 Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui implementasi Metode Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal ilmiah kependidikan*. Vol 17, No 1. Hal 189.

Widiyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). Posisi Mata Pelajaran IPA dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196-211.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. 1–21.