

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah mengkaji temuan dan diskusi dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas 4 sekolah dasar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *quizizz* setelah dilakukannya tiga kali tes yaitu mengalami peningkatan dari kategori nilai rendah dengan nilai rata-rata 50,1 menjadi nilai tinggi dengan nilai rata-rata 84,7.
2. Respon siswa kelas 4 sekolah dasar terhadap aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masuk ke dalam kategori setuju dan positif dengan rata-rata skor 65,05%.

5.2 Implikasi

Menyusul dari temuan dan diskusi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berikut beberapa implikasi hasil yang dapat diambil:

1. Pentingnya memilih media pembelajaran yang tepat, seperti aplikasi *quizizz*, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Penggunaan aplikasi *quizizz* dapat memberikan peningkatan yang signifikan dalam hal ini.
2. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa telah menimbulkan respon dari para siswa. dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pembelajaran akan lebih efektif, efisien, dan kreatif. Siswa juga mengikuti pembelajaran dengan baik dan tertib serta mendapatkan respon baik terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas.

5.3 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diambil dari temuan dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, sebagai arahan untuk penelitian lanjutan:

1. Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dapat diperluas ke materi pembelajaran lainnya untuk pengembangan lebih lanjut.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih memaksimalkan penggunaan fitur-fitur lainnya yang terdapat pada aplikasi *quizizz*.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan tidak hanya berfokus pada satu aplikasi pembelajaran saja, tetapi dengan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa peneliti dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran lainnya agar lebih kreatif, inovatif, serta memotivasi anak dalam kegiatan belajar anak.
4. Peneliti diharapkan untuk selanjutnya juga membuat lembar angket guru agar dapat mengetahui respon guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.