

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Kesimpulan diambil dari hasil penelitian sebelumnya tentang pengaruh model gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi warisan budaya pada kelas V Sekolah Dasar, dengan subjek penelitian siswa kelas V di SDK Pasundan. Berikut adalah kesimpulan yang diambil untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun.

1. Kegiatan proses pembelajaran menggunakan model gamification dinilai sangat baik sesuai dengan indikator berpikir kritis yang telah peneliti rancang. Hal ini mempengaruhi pada peningkatan tes berpikir kritis yang telah dilakukan pada pertemuan pertama dan pertemuan ketiga secara keseluruhan serta pada setiap indikator berpikir kritis. Kemampuan berpikir peserta didik mengalami peningkatan rata-rata sebesar 33,1%, dengan nilai rata-rata pretest awal sebesar 52,3% meningkat menjadi 85,4% pada nilai rata-rata posttest. Selain itu, analisis terhadap indikator berpikir kritis menunjukkan peningkatan pada setiap indikator.
2. Kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model gamification, yang terbukti dari data yang menunjukkan terdapat pengaruh setelah menggunakan model *gamification* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil uji regresi, di mana besarnya pengaruh terlihat dari hasil uji koefisien determinasi regresi dengan nilai $0,00 < 0,05$ dan R Square sebesar 59%. Selain itu, uji N-gain juga dilakukan untuk melihat peningkatan nilai dan kategori berpikir kritis. Peningkatan tersebut diperoleh dari perhitungan keseluruhan dan peningkatan pada tiap indikator berpikir kritis, dengan nilai uji N-gain sebesar 0,73 yang berada pada interpretasi $g > 0,7$. Berdasarkan hasil perhitungan N-

Gain ini, dapat disimpulkan bahwa model gamification memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan berpikir kritis.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan-temuan yang disebutkan di atas, diharapkan penelitian ini akan memiliki arti penting bagi bidang pendidikan, khususnya di bidang gamifikasi dan potensinya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini juga akan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya. Temuan penelitian ini memiliki aplikasi teoritis dan praktis.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat memberikan bukti terkait penerapan dan pengaruh model gamifikasi pada siswa. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan mendorong perbaikan yang dapat menyempurnakan penelitian di masa depan.

5.2.2 Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian dengan penerapan model gamifikasi diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang interaktif antara guru dan siswa. Hasil praktis lainnya menunjukkan pengaruh yang cukup baik, diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

5.2.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, model gamifikasi terbukti mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam penerapannya, guru harus memperhatikan sintaks yang digunakan serta mengatur alokasi waktu dengan baik, karena perencanaan, perancangan, pembuatan, dan penerapan model gamifikasi memerlukan ketepatan waktu.