

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5. 1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

5. 1. 1 Proses pengelolaan pembelajaran berbasis gamifikasi digital melalui platform *Quizziz* menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Dengan fitur-fitur seperti poin, level, dan tantangan, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Melalui pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa diajak untuk menjawab pertanyaan yang membutuhkan analisis mendalam terhadap cerita, karakter, atau ide utama dalam sebuah narasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan literasi mereka terhadap suatu teks. Sedangkan dalam konteks numerasi, penggunaan soal matematika yang bervariasi dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan komputasi dan pemahaman terhadap konsep matematika dasar. Dengan demikian, pembelajaran berbasis gamifikasi digital ini dapat memberikan manfaat kepada siswa dalam menghadapi tantangan akademik di masa depan dan juga dapat mengembangkan keterampilan yang penting dalam kehidupan mereka.
5. 1. 2 Keterlibatan siswa pada saat pembelajaran berbasis gamifikasi bisa dilihat dari respon mereka yang semangat dan antusias ketika pembelajaran berlangsung. Mereka tidak hanya menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kolaborasi dengan teman-teman mereka. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dimana siswa merasa nyaman untuk berbagi pendapat dan mengajukan pertanyaan.

## **5. 2 Implikasi**

Implikasi dari penelitian mengenai proses pembelajaran berbasis gamifikasi digital sebagai upaya peningkatan literasi dan numerasi siswa secara teoritis adalah penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi dalam pengembangan teori pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan gamifikasi dalam pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini dapat membantu para guru dan peneliti dalam memahami mekanisme dan dinamika gamifikasi dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa di sekolah. Sedangkan secara praktis, implikasi dari penelitian ini adalah untuk membantu guru membuat dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi yang lebih efisien untuk mengatasi masalah literasi dan numerasi siswa. Kemudian para pemangku kepentingan pendidikan, termasuk sekolah dan dinas pendidikan, dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk membuat kebijakan dan program pendukung untuk penerapan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi.

## **5. 3 Rekomendasi**

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, yaitu:

### **5. 3. 1 Untuk Dinas Pendidikan**

Dinas pendidikan diharapkan menyediakan pelatihan terkait pembelajaran berbasis gamifikasi untuk guru-guru di sekolah, serta mengembangkan kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

### **5. 3. 2 Untuk Kepala Sekolah**

Kepala sekolah diharapkan membantu guru dengan memfasilitasi infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung penerapan gamifikasi.

### **5. 3. 3 Untuk Pendidik**

Para pendidik diharapkan menggunakan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam rencana pembelajaran, serta membuat materi interaktif menggunakan umpan balik berbasis gamifikasi untuk membantu siswa lebih memahami materi.

Rohendi, 2024

*PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

#### **5. 3. 4 Untuk Siswa**

Siswa diharapkan aktif terlibat dalam pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, serta memanfaatkan fitur-fitur gamifikasi untuk mengasah kemampuan dalam menggunakan teknologi.

#### **5. 3. 5 Untuk Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lanjutan terkait dampak gamifikasi dalam jangka panjang terhadap prestasi akademik siswa dan mengembangkan studi komparatif antara pembelajaran gamifikasi dengan metode pembelajaran konvensional untuk memahami kelebihan dan kekurangannya.