

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh pembelajaran kontekstual gamifikasi pada mata pelajaran matematika dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V di SD Negeri 007 Sejahtera Kota Bandung. Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, ditemukan bahwa pembelajaran kontekstual gamifikasi secara signifikan lebih berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai *pretest*, *posttest*, dan *gain* yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang lebih besar pada kelompok eksperimen. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kontekstual gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Adapun kesimpulan penelitian secara khusus disampaikan sebagai berikut.

- a. Pembelajaran kontekstual gamifikasi pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V di SD Negeri 007 Sejahtera Kota Bandung pada indikator memfokuskan pertanyaan.
- b. Pembelajaran kontekstual gamifikasi pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V di SD Negeri 007 Sejahtera Kota Bandung pada indikator menganalisis argumen.
- c. Pembelajaran kontekstual gamifikasi pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V di SD Negeri 007 Sejahtera Kota Bandung pada indikator menjawab pertanyaan dengan penjelasan.

5.2 Implikasi

Implikasi penelitian ini memiliki dampak yang signifikan dalam konteks pengembangan model pembelajaran serta peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Penggunaan pembelajaran kontekstual gamifikasi telah terbukti berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri 007 Sejahtera Kota Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara umum, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa dalam memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, dan menjawab pertanyaan dengan penjelasan yang lebih baik.

- a. Implikasi pertama dari penelitian ini adalah pentingnya mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi dalam model pembelajaran kontekstual. Memanfaatkan elemen-elemen seperti poin, level, pencapaian, dan penghargaan dalam pembelajaran, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Hal ini tidak hanya berdampak pada keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga memperkuat aspek-aspek keterampilan berpikir kritis yang diukur dalam penelitian ini.
- b. Implikasi kedua dari penelitian ini adalah memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Guru dan pengambil kebijakan pendidikan dapat mengadopsi pendekatan yang lebih dinamis dengan mengintegrasikan latihan-latihan yang memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa sejak dini. Model pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan kognitif dan motivasi siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris tentang pengaruh model pembelajaran kontekstual gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih adaptif dan berorientasi hasil di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan temuan ini, pendidik dapat lebih baik mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis dalam berbagai konteks, serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi dari penelitian ini mengarah pada beberapa pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, termasuk sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya.

- a. Bagi sekolah, disarankan untuk memfasilitasi sarana yang mendukung pembelajaran modern, seperti akses internet yang stabil dan penggunaan gadget di kelas. Hal ini akan memungkinkan implementasi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, sesuai dengan pendekatan kontekstual gamifikasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.
- b. Bagi para guru, penelitian ini menjadi bukti empiris yang mendukung penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran matematika. Guru diharapkan untuk mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, pencapaian, dan penghargaan dalam desain pembelajaran matematika mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Diharapkan ke depannya pendekatan seperti gamifikasi ini dapat diterapkan secara berkelanjutan di dalam pembelajaran matematika di kelas.
- c. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan landasan teoritis dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi variasi model pembelajaran kontekstual dan gamifikasi yang lebih jarang digunakan di sekolah, serta mengembangkan alat ukur tambahan untuk variabel keterampilan berpikir kritis yang lebih komprehensif. Penambahan alat ukur ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh pembelajaran kontekstual dan gamifikasi terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mengukur keterampilan berpikir kritis di tingkat yang lebih tinggi.

Dengan mengimplementasikan rekomendasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa dengan lebih baik untuk menghadapi tantangan di era pendidikan yang semakin kompleks dan dinamis.