

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil temuan, analisis statistik data, dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi *Classpoint* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di MTs Fatahillah Kota Cimahi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan fokus materi sistem pencernaan manusia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*, di mana rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan skor *pretest*. Nilai *gain* yang positif mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media gamifikasi *Classpoint*.

5.1.2 Simpulan Khusus

Penelitian ini secara khusus dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Penggunaan media gamifikasi *Classpoint* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada aspek *attention* (perhatian) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTs Fatahillah Kota Cimahi. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan perolehan nilai *gain* yang positif, di mana rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi *Classpoint* mampu menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Penggunaan media gamifikasi *Classpoint* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada aspek *relevance* (relevansi) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTs Fatahillah Kota Cimahi. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan perolehan nilai *gain* yang positif, di mana rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest*. Peningkatan ini

menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi *Classpoint* mampu membantu peserta didik memahami relevansi materi Ilmu Pengetahuan Alam dengan kehidupan sehari-hari.

3. Penggunaan media gamifikasi *Classpoint* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada aspek *confidence* (percaya diri) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTs Fatahillah Kota Cimahi. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan perolehan nilai *gain* yang positif, di mana rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi *Classpoint* mampu membantu peserta didik lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas dan tantangan pembelajaran.
4. Penggunaan media gamifikasi *Classpoint* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada aspek *satisfaction* (kepuasan) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTs Fatahillah Kota Cimahi. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan perolehan nilai *gain* yang positif, di mana rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi *Classpoint* membantu peserta didik merasa lebih puas dengan pengalaman belajar.

5.2 Saran

Hasil penelitian ini memberikan beberapa saran untuk pihak-pihak terkait dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik;

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendorong pendidik untuk meningkatkan dan memaksimalkan proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu upaya dorongan yang diberikan oleh pihak sekolah kepada pendidik adalah dengan menyelenggarakan sebuah pelatihan berupa pengembangan dan pemanfaatan

media pembelajaran, khususnya media gamifikasi *Classpoint*. Selain itu, pihak sekolah juga dapat menyediakan fasilitas yang memadai, seperti menyediakan proyektor di setiap kelas untuk menunjang proses pembelajaran agar pendidik dapat mengeksplorasi penggunaan media khususnya media digital seperti *Classpoint*.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan media interaktif seperti media gamifikasi *Classpoint* dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang sulit dipahami, seperti Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini dikarenakan *Classpoint* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dengan elemen-elemen gamifikasi yang ada, seperti penghargaan, tantangan, dan umpan balik langsung, peserta didik akan lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dapat meningkat. Selain itu, penggunaan *Classpoint* juga memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian berikutnya disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media gamifikasi dalam konteks pembelajaran yang berbeda, baik pada mata pelajaran lain maupun pada tingkat pendidikan yang berbeda. Penelitian lebih lanjut juga dapat mencakup analisis mendalam mengenai penggunaan media gamifikasi *Classpoint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang efektivitas media ini dalam berbagai situasi pembelajaran.