

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan pendekatan pembelajaran *gamification* berbasis *marczewsky's framework* di sekolah dasar dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Rancangan pembelajaran Matematika melalui pendekatan *gamification* berbasis *Marczewski's framework* di Sekolah Dasar yaitu RPP yang didalamnya dirancang games rules dan alur game play sebagai inovasi pembelajaran agar lebih menarik. Selain itu LKPD sebagai petunjuk siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *marczewski's framework*, dan media pembelajaran (peta permainan berupa lembar *mission achievement*, *badge*/trofi) sebagai bentuk self assesment peserta didik.
- 2) Validitas rancangan pembelajaran melalui pendekatan *gamification* berbasis *Marczewski's framework* di Sekolah Dasar divalidasi oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan terhadap produk yang akan diuji cobakan. Pengembangan rancangan oleh peneliti memenuhi kriteria sangat valid untuk RPP, LKPD dan lembar *mission achievement* sedangkan *badge*/tropi dengan kriteria cukup valid.
- 3) Uji coba rancangan produk pengembangan pembelajaran menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *marczewsky's framework* di Sekolah Dasar dilaksanakan sebanyak dua kali di dua sekolah dengan masing-masing dua kali tatap muka di kelas. Hasil uji coba pertama secara keseluruhan menunjukkan bahwa produk sudah berada pada kategori baik hingga baik sekali. Namun masih ada beberapa kendala pada saat pelaksanaan akibat beberapa gangguan. Maka peneliti melakukan perbaikan di uji coba kedua untuk lebih mematangkan persiapan. Selain itu, uji coba kedua dilakukan untuk membandingkan respon siswa di kedua sekolah berbeda tersebut. Hasilnya, kedua sekolah menerima dengan antusias pembelajaran menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *marczewski's framework*. Hal ini selaras

dengan respon siswa yang diberikan berdasarkan isian angket respon siswa dimana siswa setuju hingga sangat setuju jika pembelajaran matematika dilaksanakan menggunakan pendekatan *tersebut*. Artinya, produk pengembangan pendekatan pembelajaran *gamification* berbasis *marczewski's framework* layak digunakan.

- 4) Bentuk akhir rancangan pendekatan pembelajaran *gamification* berbasis *marczewsky's framework* di Sekolah Dasar yaitu berupa perangkat pembelajaran yang meliputi RPP didalamnya dirancang games rules dan alur game play sebagai inovasi pembelajaran agar lebih menarik. Selain itu LKPD sebagai petunjuk siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *marczewski's framework*, dan media pembelajaran berupa peta permainan berupa lembar *mission achievement*, *bagde/trofi* sebagai bentuk *self assesment* sederhana bagi peserta didik. Produk-produk tersebut peneliti kembangkan menjadi model pembelajaran yang peneliti adopsi dari pendekatan *gamification* berbasis *marczewski's framework* yang bisa guru pilih pada saat melaksanakan pembelajaran matematika. Keseluruhan produk tersebut peneliti beri nama Model *Gamification Sysal*.

5.2 Implikasi

Implikasi pengembangan pembelajaran menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *marczewsky's framework* pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar, yaitu:

- 1) Pengembangan pendekatan *gamification* berbasis *marczewsky's framework* dapat menjadi bahan referensi dalam mengembangkan pendekatan atau perangkat pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, khususnya pada materi pecahan
- 2) Pengembangan pendekatan menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *marczewsky's framework* pada materi pecahan kelas IV Sekolah Dasar ini dapat menambah informasi tentang pendekatan pembelajaran *gamification* berbasis *marczewsky's framework* sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang bisa diterapkan.

- 3) Pengembangan pendekatan menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *marczewsky's framework* dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar, fokus dalam memahami materi, dan memunculkan sikap berani mencoba menyelesaikan soal-soal matematika khususnya materi pecahan.
- 4) Pengembangan pendekatan menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *marczewsky's framework* ini dapat menambah wawasan peneliti terhadap pendekatan pembelajaran *modern learning* sebagai referensi di masa yang akan datang.

5.4 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pendekatan *gamification* berbasis *marczewsky's framework* yang telah dilakukan, peneliti merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan pendekatan *gamification* berbasis *marczewsky's framework* menggunakan metode *Educational Design Resarch* (EDR) merupakan penelitian yang sangat membutuhkan waktu dan proses yang cukup panjang begitu pun persiapan yang lebih matang. Hal ini dikarenakan harus melalui berbagai proses tahapan yang begitu kompleks sehingga pada pelaksanaannya membutuhkan banyak waktu untuk mendapatkan hasil maksimal sesuai yang diharapkan.
- 2) Perancangan setting pembelajaran khususnya alur *game play* dan *game rules* harus sangat kreatif dan disesuaikan dengan kebutuhan serta keadaan siswa karena sangat berpengaruh besar dalam keberhasilan pembelajaran *gamification* di kelas. Hal ini karena akan mempengaruhi ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Guru harus dapat bertugas sebagai wasit atau pengatur permainan agar seperti game pada umumnya, pembelajaran bisa berlangsung dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran tetap bisa tercapai.
- 4) Penggunaan *leader board* lebih baik menggunakan bantuan teknologi agar lebih menarik siswa dan menambah unsur *modern learning*. Selain itu, penggunaan *leader board* menggunakan bantuan teknologi akan menambah kemudahan sehingga lebih praktis.