

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gamification Quizwhizzer* dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan emosional siswa kelas V SDN Karangantu. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil penelitian kemampuan kecerdasan emosional siswa kelas V SDN Karangantu mengalami peningkatan dengan melihat nilai rata-rata (mean) *pre-test* dan rata-rata (mean) *post-test* dengan peningkatan rata-rata (mean) sebesar 17,91 atau 17,91%. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* (uji t-test berpasangan) diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara perbedaan yang signifikan pada data *pre-test* dan *post-test*, hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan pada masing-masing data, hal tersebut dapat diartikan sebagai H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *gamification Quizwhizzer* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gamification Quizwhizzer* terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu” terdapat beberapa saran yang peneliti sampaikan, yaitu:

1. Dalam meningkatkan kemampuan kecerdasan emosional, penggunaan *gamification Quizwhizzer* dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam menciptakan dan mengenalkan berbagai emosi.
2. Media pembelajaran *Quizwhizzer* berbasis gamifikasi dapat diterapkan pada berbagai bidang kemampuan selain kecerdasan emosional, salah satunya adalah kemampuan pemahaman konsep.

3. Peneliti selanjutnya yang tertarik dengan penelitian gamifikasi yang berhubungan dengan kecerdasan emosional dapat memanfaatkan variabel penelitian yang lebih spesifik dalam mengkaji salah satu aspek kecerdasan emosional.
4. Bagi peneliti yang tertarik dengan penelitian media pembelajaran digital *Quizwhizzer* dapat memanfaatkan fitur bentuk pertanyaan yang lebih beragam seperti video, suara, *drop and drag*, *true or false*, dan mengeksplorasi *fitur board game* agar lebih menarik perhatian.