

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Didapat simpulan didasarkan pada temuan penelitian bahwa terdapat peningkatan penguasaan konsep serta motivasi belajar siswa setelah pengaplikasian pembelajaran berbasis gamifikasi yakni sebagai berikut:

1. Pada pelajaran IPA materi siklus air, penguasaan konsep akhir (*posttest*) siswa kelas V-B SDN Sukaraja II setelah pengaplikasian pembelajaran berbasis gamifikasi lebih baik dibandingkan dengan penguasaan konsep awalnya (*pretest*). Hal ini didasarkan pada temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pretest* 56,991 menjadi 80,191 pada saat *posttest*.
2. Motivasi belajar siswa kelas V-B SDN Sukaraja II pada pelajaran IPA materi siklus air sebelum dan setelah pengaplikasian pembelajaran berbasis gamifikasi tidak mengalami peningkatan. Sebagaimana yang ditunjukkan pada temuan penelitian berdasarkan hasil uji-t didapat $sig. = 0,593 \geq 0,05$ menunjukkan tidak terdapatnya perbedaan rata-rata, yang mana diperoleh nilai rata-rata 59,806 di kelas kontrol dan 60,580 nilai rata-rata di kelas eksperimen.
3. Penguasaan konsep siswa di kelas eksperimen pada materi siklus air dengan pengaplikasian pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan pengaruh yang lebih unggul dibanding pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Selaras dengan temuan penelitian, dari hasil uji-t *posttest* di kelas eksperimen nilai rata-rata $80,358 > 72,97$ nilai rata-rata *posttest* di kelas kontrol. Selain itu, didasarkan pada perhitungan N-Gain di kedua kelas terdapat peningkatan pada kriteria yang sama yaitu sedang. Walaupun begitu, peningkatan di kelas eksperimen lebih unggul dengan rata-rata 0,552 dibanding kelas kontrol dengan rata-rata 0,422.

5.2 Implikasi

Didasarkan pada temuan penelitian, pembelajaran berbasis gamifikasi pada pelajaran IPA materi siklus air memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

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

konsep serta motivasi belajar siswa kelas V. Maka, adapun implikasi berdasarkan temuan penelitian tersebut dengan catatan sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis gamifikasi yang diterapkan harus memuat kebaruan dan lebih kreatif. Aplikasi yang digunakan harus beragam agar tidak monoton dan membuat siswa bosan, sehingga motivasi belajar siswa tetap terjaga. Karena jika siswa termotivasi dalam belajar, maka besar kemungkinan mereka dapat memperoleh penguasaan konsep yang maksimal.
2. Pembelajaran berbasis gamifikasi bisa menjadi opsi untuk pendekatan yang lebih bervariasi dan menyenangkan, di mana siswa bisa merasa tertarik ikut serta dalam mengemukakan pendapat, memecahkan suatu persoalan serta berpartisipasi aktif dalam aktivitas kelas tidak hanya mencatat atau mendengarkan.

5.3 Rekomendasi

Didasarkan pada analisis temuan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dijalankan, termuat beberapa rekomendasi yang bisa menjadi pertimbangan untuk peneliti selanjutnya, yakni sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pembelajaran berbasis gamifikasi dapat guru kembangkan lagi dengan menyesuaikan pada keadaan serta kegemaran siswanya. Guru sebagai pendidik harus inovatif serta kreatif sewaktu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran bisa bermakna.

2. Bagi Siswa

Baiknya siswa dapat mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi dengan baik, jika dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi digital hendaknya digunakan dengan bijak. Tidak perlu takut saat belajar, tanamkan semangat untuk memotivasi diri agar pembelajaran dapat diserap dengan baik dan lebih bermakna.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian kedepannya pada kajian pembelajaran berbasis gamifikasi dengan

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

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

menggunakan metode selain kuasi eksperimen, misalnya metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan aplikasi digital yang akan digunakan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau metode penelitian lainnya.

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

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