

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang ada terkait bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode konvensional? bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media gamifikasi? dan bagaimanakah pengaruh media gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 06 Kota Batu?, maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media gamifikasi, dimana nilai data kelas Eksperimen lebih tinggi dari nilai data kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan rata rata kelas eksperimen 74,10 dan rata rata kelompok kontrol hanya 65,89. Tidak hanya itu dari nilai maksimum kelas juga memiliki kenaikan dimana kelas kontrol memiliki nilai maksimum 94,29 dan pada kelas eksperimen nilai maksimum mencapai 97,14.
- b. Pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan media game Aljabar untuk pemula memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat disimpulkan dari uji analisis yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dimana uji analisis menggunakan uji independent sampel t test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,033 < 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independen sampel t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata rata hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

B. Saran

Menyadari bahwa penulis masih jauh dari kata sempurna, namun harapan peneliti semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya, untuk menindaklanjuti hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut;

a. Peserta didik

walaupun hasil dari penelitian ini tidak mempengaruhi nilai siswa disekolah, namun tetap saja sebagai seorang siswa yang dapat membantu jalanya penelitian dengan baik merupakan hal yang diharuskan, karena hal tersebut juga akan memberi manfaat tersendiri untuk siswa, tidak hanya itu sebagai siswa tidak selamanya akan menjadi siswa, dimana suatu saat nanti akan memasuki jenjang yang lebih tinggi dan akan melaksanakan penelitian, maka saran yang terbaik dari kami peneliti agar tidak meremehkan dan mengikuti jalanya penelitian dengan sebaik baiknya.

b. Guru

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, tidak hanya itu untuk mengoptimalkan fasilitas sekolah dimana siswa dapat membawa alat elektronik, maka saran kami dari peneliti yaitu lebih memaksimalkan dan memanfaatkan hal tersebut untuk menggunakan media gamifikasi sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan minat jangka panjang untuk peserta didik.