

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan perhitungan terhadap data tentang pengaruh metode gamifikasi terhadap hasil belajar kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangsari dapat diangkat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada implemementasi metode gamifikasi berbantuan *Bamboozle* di kelas IV MI Miftahul Ulum Karangsari berdasarkan skor dari lembar observasi aktivitas guru yang mengacu pada klasifikasi presentasi skor hasil observasi. Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi *bamboozle* yaitu memperoleh 93%. Maka dapat diketahui bahwa implemementasi metode pembelajaran dalam kategori baik.
2. Pada hasil analisis deskriptif dari pretest hasil belajar mendapat hasil rata-rata yang tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan dan hasil posttest pada kemampuan berpikir kritis yakni yakni kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 55,58 sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 79,29. . Bahwa dari hasil menunjukan adanya peningkatan yang signifikan setelah dilakukannya perlakuan pada pembelajaran yang menggunakan metode gamifikasi berbantuan *bamboozle*.
3. Metode gamifikasi berbantuan *Bamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelaas IV di MI Miftahul Ulum Karangsari pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah *Independen sample T test* . Sebelum uji *Independen sample T test* dibutuhkan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogeny. Dari uji normalitas bahwa data kelompok tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai data heterogen atau grup memiliki varian yang berbeda atau dikatakan data berdistribusi tidak homogen. Apabila data berdistribusi normal dan memiliki varians yang tidak homogen, maka pengujian dilakukan menggunakan uji *Non Parametrik* yaitu uji *Man-Whitney*. dapat dilihat jika signifikansi (2-

tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima. Sedangkan jika signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima. Terlihat bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah $< 0,000$. Untuk hipotesis hasil belajar yaitu bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah $< 0,00$. Dengan demikian hipotesis kemampuan komunikasi dan berpikir kritis $< 0,05$ yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa metode gamifikasi berbantuan *Bamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangsari.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang dikemukakan diatas, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan dapat mengikuti dan melaksanakan proses belajar di kelas baik dengan optimal, memanfaatkan media dan metode pembelajaran yang diberikan oleh pengajar, guna mencapai tujuan yang diharapkan dan senantiasa menambah keilmuan.
2. Kepada guru khususnya pada walikelas diharapkan dapat senantiasa memanfaatkan penggunaan metode, media, pendekatan dan model pembelajaran sebagai alat/penunjang dalam proses penyampaian materi belajar sehingga tujuan pembelajaran yang melibatkan kemampuan komunikasi antara guru dan siswa dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan sehingga tercipta proses pembelajaran yang berpusat pada siswa.
3. Sekolah sebagai tempat terjadinya proses pembelajaran secara formal hendaknya mampu menyediakan fasilitas belajar yang memadai sebagai sarana dan prasarana dalam segala aspek kegiatan pendidikan, sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang baik dan kelak dapat berguna bagi dirinya , keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat serta menghasilkan lulusan sekolah dasar yang terbaik.
4. Penelitian ini dapat digunakan sebagai saran atau rujukan untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti dengan menggunakan metode gamifikasi *bamboozle*. Dapat menjadi penambah informasi terhadap penelitian yang akan dilakukan, untuk peneliti yang lain harapannya agar terlihat apakah

metode gamifikasi *bamboozle* ini berhasil juga pada penelitian yang lain dengan menggunakan variable terikat.

