

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengukuran aktivitas pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan Gimkit maupun tidak menerapkan Gimkit memperoleh hasil bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran itu cukup beragam, dimana hasil aktivitas mendapatkan perbedaan nilai rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama sampai keempat yaitu pada kelas eksperimen pertemuan pertama sebesar 70 kategori sedang, pertemuan keduanya 79 kategori sedang, pertemuan ketiganya 88 kategori tinggi dan pertemuan keempatnya 90 kategori tinggi sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai aktivitas siswa pada pertemuan pertama dengan presentase skor 63 termasuk dalam kategori sedang kemudian pada pertemuan kedua dengan perolehan nilai rata-rata 66 dengan kategori sedang, pertemuan ketiganya dengan perolehan nilai rata-rata 78 dengan kategori sedang dan pada pertemuan keempat dengan nilai rata-rata skor 88 termasuk dalam kategori tinggi.
2. Perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa terlihat signifikan pada penerapan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan Gimkit pada materi ekosistem dengan yang tidak menerapkan Gimkit. Hal ini dapat diketahui pada nilai rata-rata N-Gain dikelas eksperimen sebesar 0,47 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,23 (kategori rendah.) Perbedaan antara kedua kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat dari hasil uji T-Test yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000. yang artinya terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis antar siswa yang diterapkan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan Gimkit dengan yang tidak menerapkan Gimkit pada materi ekosistem di SMAN 1 Sukagumiwang.

3. Respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan Gimkit dalam pembelajaran biologi, khususnya pada materi ekosistem, dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, 83% siswa memberikan respon yang baik dan termasuk dalam kategori kuat terhadap penerapan metode ini, menunjukkan bahwa gamifikasi berbantuan Gimkit dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMAN 1 Sukagumiwang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah SMAN 1 Sukagumiwang, hendaknya melakukan pelatihan untuk para guru agar memahami lebih dalam mengenai metode pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya memperbaharui metode pembelajaran pada setiap materi yang berbeda. Dimana metode pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi sehingga nilai dan keterampilan siswa terus berkembang
3. Bagi siswa SMAN 1 Sukagumiwang, hendaknya lebih meningkatkan nilai keterampilan berpikir kritisnya dalam proses belajar sehingga akan mengalami perubahan dan dampak yang baik pada keterampilan berpikir kritis siswa.
4. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.