

BAB V KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

1. Pada implementasi gamifikasi berbantuan Kahoot di kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Cirebon berdasarkan skor dari lembar observasi aktivitas guru yang mengacu pada klasifikasi presentasi skor hasil observasi. Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi yaitu 93%. Maka dapat diketahui bahwa implementasi dalam proses pembelajaran pada kategori baik.
2. Penerapan gamifikasi berbantuan Kahoot dalam pembelajaran matematika mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa, dengan rata-rata persentase motivasi belajar sebesar 74,80% yang termasuk dalam kategori kuat. Capaian ini didukung oleh terpenuhinya delapan indikator motivasi secara optimal, di antaranya adanya hasrat dan keinginan sebesar 76,68%, adanya dorongan dan kebutuhan belajar sebesar 68,70%, adanya penguasaan materi dalam belajar sebesar 74,14%, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 76,68%, adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 78,63%, adanya rasa percaya diri dalam belajar sebesar 73,49%, adanya tujuan belajar yang jelas dan terencana sebesar 73,93%, dan adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sebesar 76,07%.
3. Pada hasil analisis deskriptif dari pretest hasil belajar mendapatkan hasil rata-rata yang tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan dan hasil posttest pada hasil belajar yakni kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 67,44 sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 86,38. Bahwa dari hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikansi perlakuan pada pembelajaran yang menggunakan gamifikasi pada pelajaran matematika. Penggunaan gamifikasi berbantuan kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri Kota Cirebon pada mata pelajaran matematika. Dari uji normalitas bahwa data kelompok tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai data homogen atau grup memiliki varian yang sama. Apabila

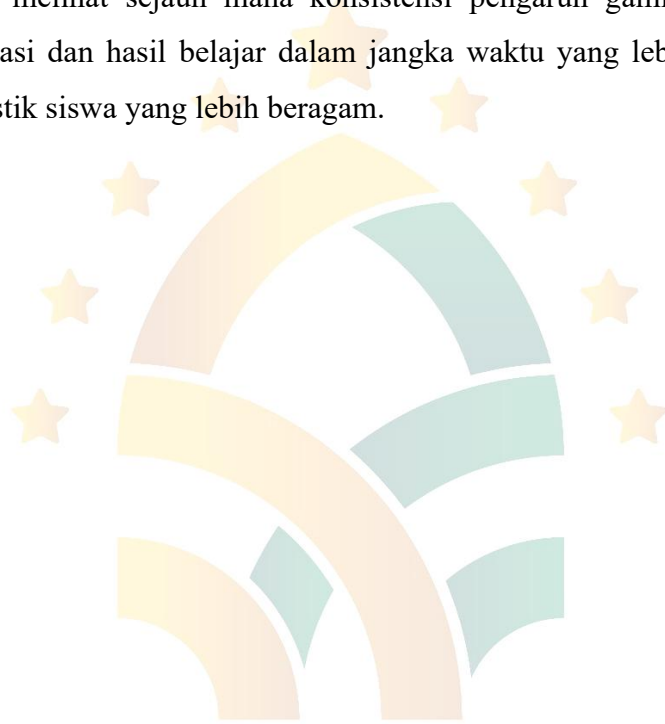
data berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama, maka pengujian dilakukan menggunakan uji *Parametrik* dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,125 berarti $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini bersifat homogen. Untuk hipotesis hasil belajar yaitu bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah $< 0,000$. Dengan demikian hipotesis hasil belajar $< 0,05$, yang berarti hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Selanjutnya pada uji Paired Sample T test hasil rata-rata nilai pretest pada kelas kontrol sebesar 39,25 sedangkan kelas eksperimen sebesar 49,25 dan hasil rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol sebesar 67,44 sedangkan kelas eksperimen 86,38. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada pelajaran matematika dan terdapat perbedaan antara kelas control dan dan kelas eksperimen.

4. Pada penggunaan gamifikasi berbantuan Kahoot di SMP Negeri 11 Kota Cirebon terbukti secara signifikan memberikan dampak positif yang menyeluruh terhadap siswa. Hasil uji MANOVA dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) memastikan bahwa penggunaan gamifikasi secara simultan memengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar matematika. Artinya, intervensi ini tidak hanya sekadar menghidupkan suasana kelas, tetapi secara empiris berhasil meningkatkan kualitas sikap (motivasi) yang berjalan selaras dengan peningkatan penguasaan materi (hasil belajar).

5. 2. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian, guru matematika disarankan untuk mulai mengintegrasikan penggunaan gamifikasi secara konsisten sebagai alternatif pembelajaran di kelas untuk mempertahankan kualitas aktivitas mengajar yang sudah mencapai kategori sangat baik. Mengingat motivasi belajar siswa berada pada kategori kuat, guru perlu terus berinovasi dalam mengajarkan materi matematika yang kompleks ke dalam tantangan permainan yang bervariasi agar antusiasme siswa tidak menurun..

Bagi siswa, diharapkan dapat terus mempertahankan keterlibatan aktif dan rasa percaya diri yang telah terbentuk selama proses pembelajaran berbasis gamifikasi ini untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal secara mandiri. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas jangkauan penelitian dengan menguji efektivitas gamifikasi pada cakupan materi matematika lainnya atau menggunakan platform digital yang berbeda sebagai pembanding. Hal ini penting untuk melihat sejauh mana konsistensi pengaruh gamifikasi terhadap variabel motivasi dan hasil belajar dalam jangka waktu yang lebih panjang dan pada karakteristik siswa yang lebih beragam.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON