

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berupa gamifikasi Educaplay, dapat meningkatkan hasil belajar matematika warga belajar pada materi perpangkatan. Hal ini di dasarkan pada pelaksanaan pengerjaan soal yang dilakukan sebanyak 2 siklus (4 pertemuan) dengan soal sebanyak 25 pilihan berganda . adapun tahapan yang dilakukan pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi yaitu diantaranya :
Perencanaan, yaitu tahapan pertama yang akan dilakukan pada saat menyusun rencana yang akan dilakukan seperti menyusun media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika, Pelaksanaan, yaitu melakukan kegiatan dalam menjalankan perencanaan yang telah dibuat, Pengamatan, yaitu mengamati jalannya pelaksanaan pada saat menggunakan gamifikasi educaplay dan Refleksi, yaitu menganalisis kembali apakah tahapan-tahapan tersebut berlangsung sesuai dengan tujuan atau tidak.
2. Hasil belajar pada warga belajar paket C pada pembelajaran matematika sebelum menggunakan gamifikasi educaplay terdapat 0% warga belajar yang mendapat nilai (81-100), 7,69% warga belajar mendapat nilai (61- 81), 30,76% warga belajar mendapat nilai (41-60), 61,53% warga belajar mendapat nilai (21-40). Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi perpangkatan pada warga belajar paket C di PKBM Al-Manar 0% warga

belajar yang memperoleh nilai KKM.

3. hasil belajar yang diperoleh oleh warga belajar sesudah menggunakan gamifikasi *educaplay* selama 3 pertemuan yaitu: pada siklus II pertemuan I terdapat 0 warga belajar memperoleh nilai (81-100), 2 warga belajar memperoleh nilai (61-81), 6 warga belajar memperoleh nilai (41-60), 1 warga belajar memperoleh nilai (21-40) dan 2 warga belajar memperoleh nilai (0-20) maka ketuntasan yang diperoleh pada siklus II pertemuan I terdapat 15,38% warga belajar yang mencapai KKM, pada siklus II pertemuan II terdapat 1 warga belajar memperoleh nilai (81-100), 5 warga belajar memperoleh nilai (61-81), 5 warga belajar memperoleh nilai (41-60), 2 warga belajar memperoleh nilai (21-40) dan 0 warga belajar memperoleh nilai (0-20) maka ketuntasan yang diperoleh pada siklus II pertemuan II terdapat 46,15% warga belajar yang mencapai KKM dan pada siklus II pertemuan III terdapat 3 warga belajar memperoleh nilai (81-100), 8 warga belajar memperoleh nilai (61-81), 2 warga belajar memperoleh nilai (41-60), 0 warga belajar memperoleh nilai (21-40) dan 0 warga belajar memperoleh nilai (0-20) maka ketuntasan yang diperoleh pada siklus II pertemuan I terdapat 69,23% warga belajar yang mencapai KKM

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran dengan pendekatan andragogi untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada warga belajar paket C di PKBM Al-Manar, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan gamifikasi sangat penting untuk dapat meningkatkan keterlibatan belajar, memberikan motivasi dalam pembelajaran, serta dapat menjadi kebijakan PKBM untuk dapat meningkatkan

media pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan gamifikasi Educaplay dalam pembelajaran andragogi matematika untuk meningkatkan hasil belajar warga belajar di PKBM Al-Manar, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Warga Belajar. Warga belajar diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan Educaplay hendaknya dimanfaatkan tidak hanya untuk bermain, tetapi juga untuk memahami materi dan melatih kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya pada materi bilangan berpangkat.
2. Bagi Tutor atau Pendidik Diharapkan para tutor di PKBM dapat memanfaatkan media Educaplay sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Media pembelajaran gamifikasi ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar warga belajar. Tutor juga perlu terus mengembangkan kreativitas dalam merancang permainan edukatif yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik warga belajar dewasa.
3. Bagi Lembaga PKBM Al-Manar. Lembaga diharapkan dapat memberikan dukungan fasilitas dan pelatihan teknologi pembelajaran kepada para tutor agar mampu dalam menggunakan media pembelajaran Educaplay. Dukungan berupa jaringan internet yang stabil dan perangkat komputer yang memadai akan menunjang keberhasilan penerapan gamifikasi dalam proses

pembelajaran. Dukungan berupa jaringan internet yang stabil dan perangkat komputer yang memadai akan menunjang keberhasilan penerapan gamifikasi

4. Bagi Peneliti Selanjutnya. Penelitian ini masih terbatas pada satu materi dan satu lembaga, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian pada materi matematika lainnya atau PKBM berbeda agar hasilnya lebih baik. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas Educaplay dibandingkan dengan platform gamifikasi lain dalam konteks pembelajaran.

