

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian pengembangan media gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Negeri 107398 Sei Rotan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan media gamifikasi yang dikembangkan dilihat dari penilaian yang dilakukan oleh ahli desain media dan ahli materi. Hasil akhir penilaian yang dilakukan oleh ahli desain media memperoleh nilai sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak". Begitu pula penilaian akhir dari ahli materi yang mendapatkan nilai sebesar 94,5% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media gamifikasi dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Kepraktisan media gamifikasi diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada praktisi pendidikan yaitu guru. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari praktisi pendidikan memperoleh hasil sebesar 96,3% dengan kategori "Sangat Praktis" dan dapat diimplementasikan secara mudah dalam proses pembelajaran. Media gamifikasi juga dapat melibatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan mudah untuk digunakan.
3. Keefektifan media gamifikasi diperoleh dari hasil soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 soal yang diberikan kepada 31 orang siswa. Pada tahap *pretest* yaitu sebelum menggunakan media gamifikasi diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 43,87 tetapi pada tahap *posttest* setelah menggunakan media gamifikasi nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84,03 serta memperoleh rata-rata skor N-Gain yaitu 72,14. Hal ini membuktikan bahwa media gamifikasi "Efektif" untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada keterampilan menyimak siswa.

5.2 Implikasi

Pengembangan media gamifikasi dapat diimplikasikan kemanfaatannya sebagai:

1. Salah satu media pendukung untuk mata pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu pemanfaatan teknologi sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu keterampilan menyimak kelas V.
2. Salah satu media dengan pemanfaatan teknologi yang dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti membuat beberapa saran sebagai berikut :

a. Bagi Siswa.

Media gamifikasi dapat digunakan oleh siswa sebagai alternatif metode lain untuk belajar. Oleh karena itu, siswa disarankan untuk menggunakan media gamifikasi sebaik mungkin

b. Bagi Guru

Media gamifikasi adalah alat yang membantu guru dalam proses belajar mengajar. Sebagai pendidik, guru disarankan untuk memanfaatkan media gamifikasi sebaik mungkin karena materi yang dimuat di dalamnya sudah jelas. Tugas guru hanyalah membantu siswa memahami materi yang dimuat di dalam media gamifikasi.

c. Bagi Sekolah

Media gamifikasi dapat membantu sekolah mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran, terutama media berbasis teknologi. Oleh

karena itu, sekolah harus mengembangkan media berbasis teknologi juga di masa depan.

d. Bagi Peneliti

Peneliti menyarankan penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk mengembangkan media pembelajaran yang fokus pada topik lain.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti selanjutnya agar penelitian ini dijadikan pertimbangan dalam proses pengembangan media gamifikasi selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi dan membantu peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media gamifikasi berbasis teknologi untuk memenuhi kebutuhan belajar mengajar siswa dan guru di dunia yang berkembang pesat saat ini.