

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Model pembelajaran berbasis proyek berbantuan strategi gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Rata-rata nilai keterampilan berpikir kritis pada kelompok PjBL dengan integrasi gamifikasi adalah $75,25 \pm 6,8$, sedangkan pada kelompok PjBL tanpa integrasi gamifikasi sebesar $61,6 \pm 8,9$, dengan hasil uji *independent samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$.
2. Model pembelajaran berbasis proyek berbantuan strategi gamifikasi berpengaruh sangat signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Rata-rata skor keterampilan kolaborasi pada kelompok PjBL dengan integrasi gamifikasi adalah $2,58 \pm 0,39$, sedangkan pada kelompok PjBL tanpa integrasi gamifikasi sebesar $1,84 \pm 0,30$, dengan hasil uji Mann Whitney yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, model pembelajaran berbasis proyek berbantuan strategi gamifikasi dapat diterapkan dalam materi pembelajaran biologi lainnya terutama yang membutuhkan analisis dan kerja kelompok, serta menambahkan elemen gamifikasi lainnya yang dirancang sederhana namun konsisten agar dapat menjaga motivasi tanpa mengganggu fokus belajar.