

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian mengenai penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran IPAS kelas 3 di SD Negeri 79 Kota Bengkulu menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar peserta didik. Pengaruh positif ini teramati baik pada fase awal maupun akhir proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji regresi sederhana yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis kerja (H_a) diterima, yang menegaskan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan dari metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

B. Implikasi

Hasil penelitian mengenai implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran IPAS menunjukkan dampak positif yang signifikan, khususnya pada materi metamorfosis hewan, terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih konkret, tetapi juga efektif dalam menstimulasi minat, rasa ingin tahu, serta partisipasi aktif peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa implikasi strategis sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penerapan metode gamifikasi memfasilitasi pendidik dalam mentransformasi konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi materi yang lebih konkret, sehingga lebih mudah diinternalisasi

oleh peserta didik. Materi metamorfosis hewan melibatkan siswa dan proses yang tidak terlihat langsung oleh Peserta didik.

- a. Guru perlu menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami metamorfosis hewan dengan mudah dan asik.
- b. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam merancang dan memodifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa.
- c. Penggunaan metode gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa.

2. Implikasi Bagi Siswa

Implementasi metode gamifikasi memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi metamorfosis hewan melalui pendekatan audio-visual sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

- a. Siswa menjadi lebih mudah memahami proses metamorfosis hewan karena dapat melihat langsung struktur organ melalui proses yang dijelaskan
- b. Ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa meningkat karena pembelajaran tidak lagi bersifat abstrak dan membosankan.
- c. Siswa terdorong untuk bertanya, mengamati, dan menjelaskan kembali proses metamorfosis hewan secara kelompok dengan menggunakan game pulpane konsentrasi.

3. Implikasi Bagi Sekolah

Temuan ini menunjukkan pentingnya peran sekolah dalam mendukung sarana pembelajaran yang inovatif:

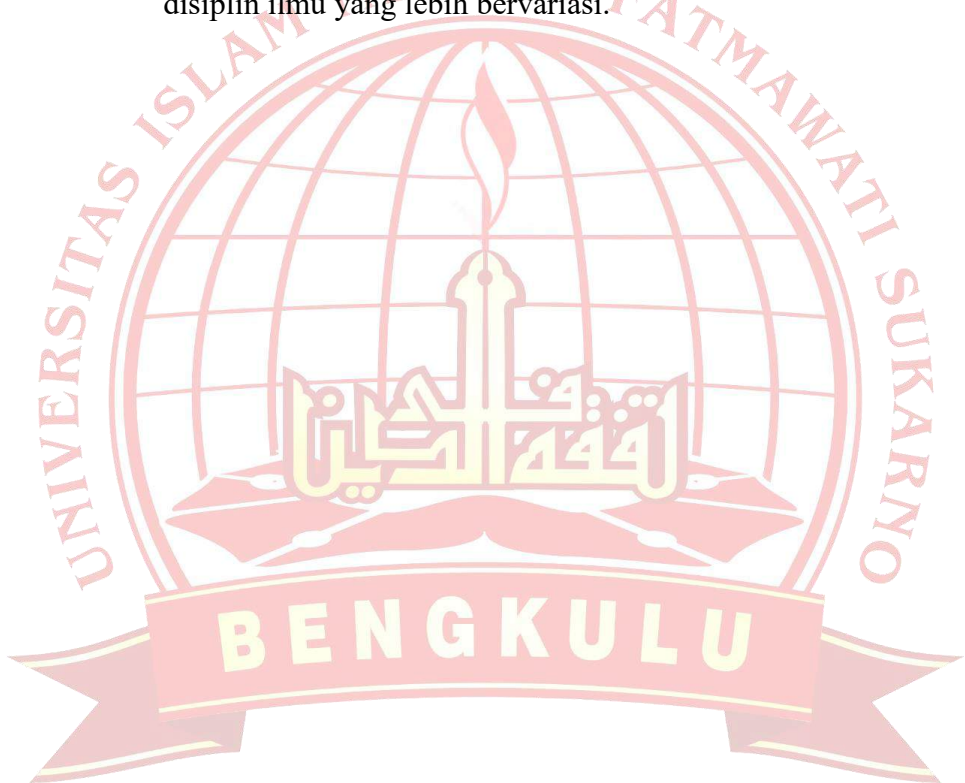
- a. Sekolah dapat mendukung penerapan metode gamifikasi melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
- b. Penerapan metode gamifikasi secara berkelanjutan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan mutu pendidikan di sekolah.
- c. Penguatan budaya pembelajaran sekolah aktif dan yang mendukung menyenangkan akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

C. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dari berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat.

- a. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan strategis terhadap implementasi metode gamifikasi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang representatif, sekaligus memotivasi tenaga pendidik untuk terus melakukan inovasi instruksional. Selain itu, temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan landasan evaluasi bagi sekolah dalam memformulasi kebijakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan berorientasi pada kepentingan peserta didik (*student-centered*).
- b. Guru sebaiknya lebih aktif dan kreatif dalam menerapkan metode gamifikasi sebagai metode pembelajaran, khususnya

- pada materi-materi yang sulit dipahami secara abstrak.
- c. Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi dengan aktif, disiplin, dan bertanggung jawab.
 - d. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan studi ini dengan meningkatkan jumlah sampel serta mengeksplorasi efektivitasnya pada jenjang kelas dan disiplin ilmu yang lebih bervariasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, P., Tentang, M., & Belajar, D. (2022). *Pemikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. Pemikiran Keislaman Dan Keimanan*, 37–48.
- Ananda, R., & Fadhil, M. (2018). *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik dalam pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 3(2), 144–149.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 53.
- Ayunita, D. (2018). *Modul Uji Validitas dan Reliabilitas*. Statistika Terapan, October, 1.
- Chang, S. J., Kim, G. M., & Kim, J. A. (2024). *The effects of flipped learning and gamification on nursing students' patient safety education: A mixed method study*. Heliyon.
- Ghullam Hamdu, Lisa Agustina . (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. jurnal Penelitian Pendidikan, 12 (1), 90-96.
- Deassy May Andini, & Endang Supardi. (2018). *Kompetensi pedagogik guru terhadap efektivitas pembelajarandengan variabel control latar belakang pendidikan guru*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3, No.1(1), 149–155.
- Deassy, (2024). *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 5(2), 1–23.
- Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, 5 (2),172.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). *Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Inovasi Kurikulum, 19(1), 33–43.

Gibson, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: Penerbit Andi: 2003). 24.

Glover, I. (2013). (2013). Play as You Learn Gamification as a Technique for Motivating Learners. In Herrington, J., Couros, A. and Irvine, V., Eds., *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*, AACE, Chesapeake, 1999-2008.

Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. 23.

Harahap, M. (2016). *Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam MUSADDAD HARAHAP*. Jurnal Al-Thariqah, 1(113), 2.

Hardani, dkk, (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. In Revista Brasileira de Linguística Aplicada (Vol. 5, Issue 1).

Hendri, M., & Jarnawi, M. (2021). *Development of nano-physics learning media (physics monopoly game) based on software*. Journal of Physics: Conference Series, 2126(1).

Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, Dan Inovatif* (Jakarta: Diva Perss, 2015). 146.

Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM, 5(1), 1–6. *Kurikulum dan Pembelajaran* (hlm.45) *Lantanida Journal*, 5(2), 172.

M. Mahmubi, Homaidi, (2025). *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2 (1), 1-9.

Mambang, M., Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Melda, M., Maulida, N. M., Putri, P., Ayuba, M. S., Rismawati, R., Wulandari, I., Fikri, R. M., Rahmini, R., Rinjani, H. S., & Maulida, R. (2022). *Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa*

Depan. Jurnat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 21–28.

Miles, M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Muhammad Dhais Firmansyah , (2020). Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework. 23

Nasution, H., & Murhayati, S. (2025). *Pengembangan Asumsi dalam Penelitian Kualitatif*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9, 13029–13036.

Program, A. R., Sarjana, S., Fakultas, G., Kesehatan, I., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2022). *Menentukan Modus, Median, Mean, Kuartil, Range, Deviasi dan Ragam*.

Rifa'i Abubakar. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. 52-53.

Srimuliyani, S. (2023). *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan, 1(1), 29–35.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 114.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 148.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 172.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 233.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 240.

Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ *Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .*” Penelitian Pendidikan INSANI, 20, 1–6.

Ummul Aiman, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. In Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Yasin, A. F. (2021). *Hakikat peserta didik*. Educational Journal: General and Specific Research, 1(1), 49–55.

Zain, S. F. (2022). *Peran Guru Terhadap Perubahan Akhlak Siswa Di SMK Triguna Ciputat*. In _SYAHIR FATTAH ZAIN water mark.

