

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perbandingan efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit dan alat peraga fisika sederhana terhadap pemahaman konsep siswa pada materi getaran di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran Gimkit dan siswa yang belajar menggunakan alat peraga fisika sederhana pada materi getaran di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. Hal ini berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,075 (Sig. > 0,05), sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran memiliki kemampuan yang relatif sama dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi getaran.
2. Berdasarkan rata-rata hasil posttest yang diperoleh siswa, media pembelajaran Gimkit menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan alat peraga fisika sederhana dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi getaran di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Bengkulu.

Rata-rata nilai posttest kelas yang menggunakan media Gimkit sebesar 86,67, sedangkan kelas yang menggunakan alat peraga fisika sederhana sebesar 80,86. Meskipun perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik, hasil ini menunjukkan bahwa media Gimkit memiliki kecenderungan lebih baik dalam membantu siswa memahami konsep getaran. Keunggulan tersebut didukung oleh karakteristik Gimkit yang interaktif, berbasis permainan (*gamification*), serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam memperkuat relevansi teori konstruktivisme dalam pembelajaran IPA. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung, baik melalui media digital seperti Gimkit maupun alat peraga fisika sederhana, mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran berbasis teknologi (*technology-enhanced learning*) yang menyatakan bahwa integrasi media digital

dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, khususnya pada aspek kognitif. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan teoretis bagi pengembangan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan pendekatan gamifikasi dan eksperimen langsung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran nyata bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi getaran. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran Gimkit sebagai alternatif inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, penggunaan alat peraga fisika sederhana tetap perlu diterapkan sebagai pendukung pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret melalui pengalaman langsung. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengambilan kebijakan untuk meningkatkan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi serta mendukung pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan media digital. Dengan demikian, implementasi hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA secara keseluruhan serta mendorong terciptanya pembelajaran

yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan media berbasis digital seperti Gimkit agar dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa. Selain itu, guru juga perlu mengkombinasikan penggunaan media digital dengan alat peraga fisika sederhana agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan bermakna. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Guru juga diharapkan mampu mengelola waktu dan strategi pembelajaran dengan baik agar penggunaan media dapat berjalan optimal. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik saat menggunakan media Gimkit maupun alat peraga fisika sederhana. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran akan membantu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana belajar mandiri di luar jam

pelajaran. Selain itu, siswa perlu meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Dengan sikap tersebut, hasil belajar yang diperoleh akan lebih optimal.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti jaringan internet dan perangkat pembelajaran digital. Selain itu, sekolah perlu memberikan pelatihan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran inovatif agar kompetensi guru semakin meningkat. Dukungan kebijakan dari pihak sekolah sangat penting dalam mendorong terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Sekolah juga dapat mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari inovasi pendidikan. Dengan demikian, mutu pendidikan di sekolah dapat terus meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau keterampilan proses sains. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan cakupan yang lebih luas agar hasil penelitian lebih general. Peneliti juga dapat mengkombinasikan berbagai media pembelajaran untuk melihat efektivitas yang lebih kompleks. Penggunaan metode penelitian yang berbeda

juga dapat dipertimbangkan untuk memperkaya hasil penelitian. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam bidang pendidikan.

5. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan model pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan digital dan eksperimen secara bersamaan. Pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan perlu terus dilakukan agar sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan berkelanjutan. Dengan demikian, kontribusi terhadap pengembangan pendidikan, khususnya pembelajaran IPA, dapat terus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyas, S. E., & Kuswanto, H. (2024). Analisis implementasi keterampilan proses sains di Indonesia pada pembelajaran fisika: Literatur review. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 153–166.
- Afkarina, I., & Yuliana, F. H. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 135–142.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484.
- Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 352–361.
- Angraini, F. (2022). *Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis STEM untuk HOTS*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Aodina, F. (2024). Identifikasi miskonsepsi siswa SMA pada konsep periode bandul. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika (JPPF)*, 10(1), 45–54.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Poerwati, C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). Teori Psikologi Konstruktivisme. Nilacakra.

- Avşar, G., Ozan, C., & Aydin, E. (2023). The effect of reinforcement using the Gimkit game. *Nurse Education in Practice*, 103595.
- Dewi, P. A. R. P. (2025). Development of Gimkit Media in Learning Pancasila. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2), 532–543.
- Faozi, A. (2024). *Manajemen Pendidikan Karakter Terintegrasi*. Universitas Islam Indonesia.
- Fathiani, F. (2025). *Penggunaan model Game Based Learning berbasis web Gimkit*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Fauziah, N. (2020). *Pengaruh Strategi Joyful Learning*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- FEBRIYANI, I. (2022). Studi Literatur tentang Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik SMP (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Handhika, J., Fatmaryanti, S. D., Khasanah, N., & Budiarti, I. S. (2020). *Pembelajaran sains di era akselerasi digital*. Cv. Ae Media Grafika.
- Haruna, H., Zainuddin, Z., Okoye, K., Mellecker, R. R., Hu, X., Chu, S. K. W., & Hosseini, S. (2023). Improving instruction and sexual health literacy with serious games and gamification interventions. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2392–2410.
- Hasibuan, P. A. R., & Sahal, M. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Pair Checks untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa pada Materi Cahaya dan Alat Optik. *Silampari Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 7(1), 99–112.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1),

328–340.

Irawan, E., Arif, S., Hakim, A. R., Fatmahanik, U., Fadly, W., Hadi, S., & Aini, S. (2020). *Pendidikan tinggi di masa pandemi: Transformasi, adaptasi, dan metamorfosis menyongsong new normal*. Zahir Publishing.

Janah, F. R., & Hidayati, S. N. (2025). Analisis pemahaman konsep IPA siswa SMP di Surabaya. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(1), 204-209.

Judijanto, L., Pranata, A., Yanuarti, M., Sari, N., Rahmawati, R., Hartoyo, T., & Erna, A. (2025). *Metode Penelitian Ilmiah: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. PT. Green Pustaka Indonesia.

Khotimah, S. H., & Risan, R. (2019). Pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 48–55.

Kristianto, A., Widodo, S., & Lestari, T. (2023). Penerapan eksperimen bandul sederhana dalam pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan pemahaman konsep getaran dan gelombang. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 112–120.

Kristianto, K., Kii, O. A., & Dewa, E. (2023). Penerapan Simulasi PhET Sebagai Virtual Laboratorium Pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 1(1), 37–44.

Leksono, S. M., & Alamsyah, T. P. (2025). Gamifikasi Pembelajaran IPA di Jenjang SMP Menggunakan Platform Gimkit: Studi Literature Review. *Kosmologi: Jurnal Pendidikan IPA Dan Sains*, 1(2), 59–73.

Lestari, F., Vega, N., Sudharsono, M., Riansyah, T. R., Aliifah, S. N., & Saphira, V. N. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI

BELAJAR SISWA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 237-250.

Marpaung, T. C., Nopitasari, P., Simbolon, R. N., Suyanti, R. D., & Pardosi, S. M. (2025). PEMANFAATAN SIMULASI PHET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI GETARAN DAN GELOMBANG. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(11).

Meyvita, I., Lestari, P. G., Ahmad, S. F., Fatin, N. F., & Rahmadhar, Y. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 244–254.

Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9610–9615.

Mukaromah, N., & Cholil, N. K. (2025). Level Up Pembelajaran Melalui Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Game Edukatif Berbasis Gimkit dan Quizwhizzer. *Asskruie: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 39–46.

Mutmainnah, A., Panjaitan, R. L., & Sujana, A. (2025). Pengaruh Gimkit terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Materi Perubahan Bumi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 175–186.

Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Nurhikmah, M. (2020). *Pengaruh Komik Fisika Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Hukum-hukum Newton*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Rahmadani, A. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran*

AssembledEdu Berbasis Web Materi Binatang Halal dan Haram. Universitas Islam Negeri Palopo.

Ramadhanti, D. (2022). *Pengembangan Modul IPA Berbantuan Augmented Reality pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Rismawan, H., & Aisiyah, M. C. (2023). Menentukan Nilai Periode, Amplitudo, Frekuensi Dan Memvisualisasi Getaran Harmonik Pada Pegas Dalam Bentuk Gelombang. *Jurnal Fisika: Fisika Sains Dan Aplikasinya*, 8(1), 25-29.

Rohimat, S., Solfarina, S., Samsiah, S., Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229.

Sangadah, N. L. (2019). Analisis kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa introvert dalam menyelesaikan masalah matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 1(1), 79–91.

Sari, L. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Siregar, R., Hutagalung, D., & Simanjuntak, T. (2023). Efektivitas penggunaan Gimkit dan alat peraga fisika sederhana terhadap hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 5(1), 33–42.

Supardi, C. A. (2025). *Pengaruh Perencanaan Pembelajaran dan Keterampilan Mengajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Universitas Islam Raden Rahmat.

Syahidah, I. (2024). *Penerapan Pendekatan STEM Berbantuan PhET Simulation untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Wahdaniyah, W. (2025). *Pengembangan Modul Ajar Digital IPAS*

Materi Gaya Terintegrasi Permainan Tradisional.
Universitas Islam Negeri Palopo.

- Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devy, N. P. L. (2019). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa SMP pada pembelajaran IPA. *JPPSI*, 2(1), 47–58.
- Wulandari, N., & Perdana, R. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe stad dengan metode praktikum. *DIFFRACTION*, 5(1), 17–23.
- Yulianto, D., Junaedi, Y., Juniawan, E. A., & Anwar, S. (2024). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Teorema*, 9(1), 57–76.
- Yunus, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar berbasis Contextual Teaching and Learning Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi. *Journal of Education Research*, 5(4), 5507-5520.
- Yusuf, M., & Anshori, M. (2021). Pengaruh penggunaan alat peraga terhadap minat dan hasil belajar siswa. *JPFT*, 7(2), 145–152.

