

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN Karyamakmur III, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan ketika menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran dengan tidak menggunakan metode gamifikasi. Dengan ini dibuktikan hasil uji-t yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 47,228$ dan $t_{tabel} = 1,687$ dengan jumlah sampel 38 pada taraf signifikansi 0,05 yaitu 1,687 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($47,228 > 1,687$) yang artinya hipotesis (H_0) di tolak dan (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh metode gamifikasi terdapat kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN Karyamakmur III. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis positif terbukti bahwa adanya pengaruh metode pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sehingga siswa lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah SDN Karyamakmur III diharapkan terus mendukung serta meningkatkan profesional para guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih beragam diantaranya metode gamifikasi di dalam pembelajaran.

2. Bagi seorang guru hendaknya melakukan penerapan metode pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan adalah penggunaan metode gamifikasi dengan memadukan elemen permainan kedalam pembelajaran agar pembelajaran di kelas lebih aktif antara siswa dengan murid.
3. Bagi peserta didik hendaknya lebih memperhatikan pembelajaran guru dengan mendengarkan intruksi ketika pembelajaran berlangsung untuk menumbuhkan kretivitas dalam belajar serta melatih kekompakan dalam bekerja sama dalam *team* yang diterapkan dalam metode pembelajaran gamifikasi.

