

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Umum

Pendidikan sering diabaikan, terutama dalam konteks prioritas pembangunan, di mana fokus lebih sering diberikan pada aspek ekonomi dan infrastruktur. Akibatnya, investasi dalam pendidikan seringkali tidak mendapatkan perhatian yang seharusnya, meskipun pendidikan adalah fondasi bagi pertumbuhan jangka panjang dan kesejahteraan sosial. Kurangnya perhatian ini dapat mengakibatkan rendahnya kualitas pendidikan dan terbatasnya akses bagi kelompok yang kurang mampu. Salah satu hambatan yang dapat terjadi adalah kurangnya implementasi media yang cocok untuk anak, hal ini bisa menjadi salah satu cara untuk mengatasi kemalasan dan mendorong prestasi siswa. Gamifikasi membuat anak menjadi lebih kreatif, mandiri, dan berpikir kritis dalam satu waktu. Platform Gamifikasi adalah salah satu inovasi yang baru-baru ini menjadi sorotan di dunia Pendidikan. Hal ini bisa menjadi wahana sekolah untuk penerapan butir-butir penting dalam Profil Pelajar Pancasila yang bisa membantu siswa meraih karakter dan representatif pelajar Pancasila sesungguhnya. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi merupakan salah satu pendorong bagi siswa oleh guru, untuk mengupayakan aktivitas belajar yang berbeda dengan aktivitas belajar

konvensional atau ceramah. Penguatan Profil Pelajar Pancasila menjadi lebih efisien dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi di mata pelajaran PPKn.

2. Kesimpulan Khusus

Sebagaimana hasil penelitian dan pembahasan pada IV, maka peneliti akan menarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran PPKn

Dalam mempersiapkan media berbasis gamifikasi, guru dipersiapkan untuk menelaah materi yang bisa dipakai di platform gamifikasi, materi bisa berupa gambar, tulisan, yang disertai dengan kalimat perintah menjawab soal ataupun mendengarkan materi. Media pembelajaran gamifikasi ini dapat membantu siswa melewati kejemuhan dalam belajar, selain itu media pembelajaran ini dapat memberikan ruang ekspresi tersendiri bagi siswa untuk kreatif dalam menvisualisasikan jawaban berdasarkan perintah. Setelah semua siap, guru bisa bebas memberikan materi atau tugas sekalipun dalam media pembelajaran tersebut.

2. Hambatan atau kendala dalam implementasi media pembelajaran gamifikasi, seperti yang sudah diuraikan pada bab IV. Setiap anak mempunyai cara belajarnya masing-masing, untuk mengatasi hal tersebut guru harus menyiapkan media yang cocok untuk anak belajar. Adapun bagi guru, media pembelajaran gamifikasi bukanlah hal yang

dapat dipelajari dengan cepat, semua platform gamifikasi pembelajaran mempunyai perbedaan dan jenis *game* yang beraneka macam. Media Pembelajaran Gamifikasi adalah bentuk kemajuan teknologi, yang memang tidak semua lapisan masyarakat bisa menikmati karena membutuhkan gawai yang bisa mengakses internet. Jika dikelas pun maka resiko siswa untuk terdistraksi sangat besar, mengingat semua siswa mempunyai gawai yang bisa saja sewaktu-waktu tidak digunakan sebagaimana fungsinya dan berakibat mengganggu konsentrasi dan belajar siswa.

B. Saran

Temuan diatas memungkinkan peneliti untuk memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pembelajaran **PPKn** dengan media gamifikasi ini dapat mengatasi masalah siswa yang mengalami turunnya semangat belajar, maka pentingnya ada arahan dari sekolah untuk mewajibkan seorang guru berinovasi dalam hal mengajar. Upaya ini bisa didukung untuk mendapatkan lingkungan belajar yang nyaman untuk siswa.

2. Bagi Guru

Guru merupakan profesi mulia, dan merupakan inspirasi untuk siswa. Pembelajaran akan terasa mudah dan menyenangkan apabila guru memahami karakter dan peka terhadap siswa. Media pembelajaran yang

membosankan bisa jadi pemicu siswa mengalami penurunan performa akademiknya, meskipun itu hanya segelintir kecil dari berbagai faktor yang ada.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk memperkuat profil pelajar Pancasila khususnya mata pelajaran PPKn, semoga penelitian ini dapat memberikan referensi, dan bisa dijadikan bahan untuk penelitian selanjutnya.

