

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan metode *Gamifikasi* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 03 Buak Limbang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (pretest) di SDN 03 Buak Limbang. Berdasarkan hasil pretest, terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol memperoleh total nilai sebesar 835 dengan rata-rata 55,67, sedangkan kelas eksperimen memperoleh total nilai sebesar 630 dengan rata-rata 45,00. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen sebelum diterapkannya metode *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPAS.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (posttest) di SDN 03 Buak Limbang. Berdasarkan hasil posttest terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 66,67, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 88,21. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_a terdapat perbedaan hasil

belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya metode Gamifikasi dalam pembelajaran IPAS.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) di SDN 03 Buak Limbang. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen antara pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 45,00 dan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88,2, sedangkan hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 78,79% yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) di SDN 03 Buak Limbang. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol antara pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 55,67 meningkat menjadi 66,6 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas kontrol tetap memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, namun peningkatannya lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan metode Gamifikasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti

memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat menerapkan metode *Gamifikasi* dalam proses pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya karena metode ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. **Bagi Siswa**

Siswa diharapkan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

3. **Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti *Gamifikasi* dengan menyediakan fasilitas dan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai metode *Gamifikasi* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta menggunakan variabel lain agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, A. M., Abidin, Z., Saifuddin, & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *IJoEd: Indonesian Journal on Education Volume 1 Issue 4*, 316-322.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: LITERATUR REVIEW. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol. 8, No. 3, Agustus DOI: 10.36312/jime.v8i3.3800/<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>, 2476-2482.
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPAS di era digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>, 44–52.
- Akhmadi, A. S., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Elemen Olahraga Hasil Hewani. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 18(2) DOI: <https://doi.org/10.20961/jiptek.v18i2.92714>, 225-238.
- Ardinata, Y. D. (2024). *Efektivitas Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Siswa Kelas V*. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
- Ariani, D., Isnaeni, W., Djuniadi, Rusilowati, A., & Sukaesih, S. (2025). Systematic Literature Review: Tren Penelitian Literasi Sains Siswa SMA Berorientasi PISA di Indonesia Periode 2016-2025. *Jurnal Pendidikan MIPA* Volume 15. Nomor 4, Desember <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i4.3683>, 1771-1782.
- Aulia, M., A. J. S., Helmia, I., & Siswoyo, A. A. (2025). Penerapan Asesmen Autentik Berbasis Tertulis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa SDN Tagungguh 2. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 5(2), <https://doi.org/10.51878/action.v5i2.5774>, 230-240.
- Azman, M. (2024). Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 853-862.
- Badruddin, S., Halim, a., & Gazaly, H. (2024). *Dasar-Dasar Statistik Sosial: Teori dan Praktik serta Petunjuk Praktis Pengolahan Data Sosial dengan*

SPSS. Zahir Publishing.

- Diniarti, N., & Sulianto, J. (2023). aliditas dan Reliabilitas Instrumen Critical Thinking pada Pemanfaatan Media SIGUPIS di Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 17, No. 1, Juni, 53-58.
- Fauziyati, K. A., & Sriyanto. (2024). Media pembelajaran gamifikasi Wordwall labelled diagram berbasis STEM untuk berpikir kritis siswa SD dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.62031>, 91– 98.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>, 61–68.
- Fitriana, A., & Indriyani, D. (2024). PBL Berbantuan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik . *In Proceeding Seminar Nasional IPA*, 407- 418.
- Fitriyani, W. (2025). Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS. *Journal Of Pedagogical Perspectives In Education (J-PPE) Volume 1 (2)*, Oktober, 145-155.
- Forester, B. J., Khater, A. I., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 4 No 3, 1812-1820.
- Herayati, Zahra, Wasliman, L., Wasliman, E. D., & Gaffar, M. A. (2026). Analisis Permendikbudristek No 5 Tahun 2022: Implementasi Kurikulum Merdeka terhadap Prestasi Siswa. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) Volume 9, Nomor 2, Februari*, 2632-2636.
- Jailani, M. (2026). Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Di Era Digital. *jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 3 No. 2, Januari, 49-56.
- Jatawitika, I., Warpala, I., & Tegeh, I. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia DOI :10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112* Volume 14 Nomor 2, 159-168.
- Lumowa, V., Sobon, K., Mandolang, E., Kasiahe, E. M., Tiwow, D. N., Mangundap, J. M., . . . Walewangko, S. A. (2025). *PENDIDIKAN DASAR: Teori & Praktik*. Cv Get Press Indonesia.
- Mahbubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis

- Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* DOI: <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>, 1-9.
- Mardasela, S. (2026). Menggali Kreativitas Guru Smp Dengan Pemanfaatan Teknologi Gamifikasi: Sebuah Pendekatan Pembelajaran Yang Inovatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 7.1, 156-169.
- Mislia, Riatmaja, D. S., Ikhlas, T. R., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *EDU RESEARCH*, 6(1) <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>, 461- 470.
- Mulyono, & Budi, K. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi: Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar. *PEKA*, 13(1), 25-40.
- Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., T. R., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Communnity Development Journal* Vol.6 No. 3, 4334-4340.
- Nurhayati, S., Liana, W., Judijanto, L., Lumbu, A., Asmara, A., Khotimah, K., . . . Tumober, R. T. (2025). *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Prasetyo, A. R., Wulandari, D., Fajarianto, O., Aruna, A., Marcelliantikal, A., & Surya, E. P. (2025). *GAMINATE: Gamified Animation Literacy for the Digital Era*. Kreatifa Publishing House.
- Pratama, R. Y., Andriani, N., Anwar, K., Yusufi, A., & Lathifah, A. (2024). *Teknologi Pendidikan : Teori Implementasi Dan Inovasi*. Padang: Umepublishing.
- Rahmadania, O., Sultan, M. A., & Ilmi, N. (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* Vol. 8. No. 1. March DOI: <https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v8i1.4072>, 20-28.
- Ramdani, D. (2025). *Analisis Dampak Elemen Gamifikasi terhadap Keterlibatan Pengguna pada Platform E-Learning di Kalangan Siswa SMP Bina Harapan Jatigede*. Universitas Sebelas April.
- Rojabi, M. A. (2025). *Strategi Gamifikasi: Mengubah Tugas Menjadi Tantangan*. Afdan Rojabi Publisher.
- Shaliha, Amila, M., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar

dengan gamifikasi. *novasi Kurikulum*, 19(1), 79-86.

- Shofiyah, A., & Anwar, K. (2024). Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 8(1), <https://doi.org/10.30587/jtiee.v8i1.7059>, 73–83 .
- Sibuea, P., Andini, Mubina, F., Alfiris, R. R., Matondang, J. D., & Fatika, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Di SMA Taman Siswa Medan Pada Materi Reaksi Redoks Dan Elektrokimia. *Journal of Research and Education Competence*. VOL 7 NO 1 BULAN 04, DOI : 10.25299/jrec.2025.vol7(1).20612, 21-33.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* DOI: <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>, 29-35.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supit, D., Melianti, Lasut, E. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa . *Journal on Education Volume 05, No. 03, Maret-April*, 6994-7003 .
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>, 24–36.
- Syukur, A., Zahir, A., & Supriad. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi untuk Pembelajaran Differensiasi pada Guru SDN 223 Balantang. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 5, No. 1, 196-202.
- Wahiddin, S., & Santosa, S. (2025). Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Sistematis Terhadap Hasil Belajar. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS* DOI: <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v8i2.39830>, 160-163.
- Wardah, A., Wulandari, K. D., Nurirrohman, S. M., & Bakar, M. Y. (2025). Mengidentifikasi Pembelajaran Berbasis Kemampuan Awal: Menyesuaikan Pengajaran Dengan Potensi Siswa. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* Vol.2, No.3 DOI: <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4642>, 830-841.

- Yandi, A., Putri, A. N., & Putri, Y. S. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review) . *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>, 13–24.
- Zulkarnain, I. (2020). Pengaruh Kemampuan Awal terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara* Volume 11, No. 2, Januari DOI: <https://doi.org/10.37640/jip.v11i2.94>, 88-94.
- Zulpan, Syafi, A., Alfansuri, D. U., Salsabila, Hasibuan, S. W., Azizah, N., & Mustikawati, D. L. (2025). Kualitas Soal: Tingkat KesukaranDaya PembedaPengecoh Soal. *Teaching and Learning Research Journal* Volume: 1, Nomor 1, 93-101.