

BAB V

SIMPULAN

A Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh strategi gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika materi pecahan pada peserta didik kelas 3 SD Negeri Kesugihan 01, serta berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh strategi gamifikasi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas 3 pada materi pecahan di SD Negeri Kesugihan 01. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep matematika peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan strategi gamifikasi dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional.
2. Besar pengaruh strategi gamifikasi terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika pada materi pecahan siswa kelas III SD Negeri Kesugihan 01 berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis menggunakan N-Gain Score, kelas

eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5387 atau 53,87% dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,0137 atau 1,37% dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi gamifikasi memberikan peningkatan pemahaman konsep matematika yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga strategi gamifikasi efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa pada materi pecahan.

B Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi

Guru

Guru disarankan untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya melalui strategi gamifikasi dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep seperti pecahan. Penggunaan unsur permainan seperti pemberian poin, tantangan, penghargaan, dan aktivitas kelompok dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami konsep matematika. Selain itu, guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi

digital sebagai pendukung pembelajaran agar kegiatan belajar tidak hanya berpusat pada guru.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif mengikuti proses pembelajaran serta memiliki sikap positif terhadap pembelajaran matematika. Melalui penerapan strategi gamifikasi, siswa diharapkan mampu membangun rasa percaya diri, meningkatkan motivasi belajar, serta lebih mudah memahami konsep-konsep matematika melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran inovatif berbasis teknologi, salah satunya melalui strategi gamifikasi. Dukungan tersebut dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai, seperti perangkat teknologi, media pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan pengembangan media dan strategi pembelajaran kreatif sehingga kualitas pembelajaran matematika di sekolah dapat meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan beberapa sekolah berbeda agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas

- b.** Melaksanakan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengetahui pengaruh strategi gamifikasi terhadap perkembangan pemahaman konsep matematika siswa secara berkelanjutan.
- c.** Mengembangkan penerapan strategi gamifikasi pada materi matematika lainnya maupun mata pelajaran berbeda dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik pada setiap jenjang pendidikan.
- d.** Mengkaji variabel lain yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran, seperti motivasi belajar, minat belajar, keterlibatan siswa, gaya belajar, maupun faktor lingkungan belajar agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.