

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Implementasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *gimkit* di dapat keputusan bahwa H_0 diterima dengan hasil tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan *gimkit* dengan hasil belajar siswa kelas kontrol tanpa menggunakan *gimkit* jadi dapat di simpulkan bahwa penggunaan media *gimkit* sebagai gamefikasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SDN Sogaten tidak evektif.

B. Saran

1. Bagi siswa, diharapkan lebih lagi dalam menjelajahi hal baru terutama dalam pembelajaran karena banyak media media pembelajaran yang dapat di akses oleh siswa melalui aplikasi terbaru dan kekinian, seperti *Gimkit*, *Quiziz* ataupun lainnya. Peneliti berharap siswa jangan ragu untuk aktif berpartisipasi dalam pencarian materi pembelajaran tertama dalam penyampaian materi siswa juga mampu mengakses media-media yang lebih seru dan mengasikkan untuk menemani belajar siswa ,sehingga pembelajaran mereka dapat maksimal dan menghasilkan hasil belajar yang baik dan semangat belajar yang tinggi.
2. Bagi guru, Diharapkan guru lebih lagi meningkatkan pengetahuan dan kekreatifan mereka dalam penyampaian dan penggunaan media pembelajaran untuk siswa dengan media –media terbaru dan modern, namun sebelum mengimplementasikan dalam pembelajaran pastikan untuk memahami fitur-fitur dan cara penggunaannya dengan baik. Persiapkan diri untuk menghadapi

kemungkinan teknis atau logistik yang mungkin timbul saat menggunakan teknologi ini diharapkan juga melalui penelitian ini guru dapat memanfaatkan *Gimkit* sebagai media pembelajaran seperti penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

3. Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan penyusunan penelitian selanjutnya.