

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Penerapan metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang terlihat nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen memperoleh skor 86,25 lebih besar dibandingkan kelas kontrol memperoleh skor 77,89. Pengujian hipotesis menggunakan *Teknik Independent Sample T-Test* dihasilkan nilai $t_{hitung} 3,524 > t_{tabel} 2,026$. Pada temuan ini menunjukkan bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Selain berpengaruh terhadap hasil belajar, penggunaan aplikasi *Baamboozle* juga membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran dilaksanakan. Pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan edukatif menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

B. SARAN

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan aplikasi *Baamboozle* dapat membantu guru menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan karena materi dibuat dalam bentuk permainan edukatif, kuis, dan tantangan yang mampu menarik perhatian siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif, semangat, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu memanfaatkan penggunaan media pembelajaran seperti aplikasi Baamboozle dengan baik sebagai sarana belajar yang menarik sehingga kegiatan belajar tidak terasa membosankan.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas agar hasil penelitian menjadi lebih bervariasi dan mendalam. Pengembangan penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan materi pembelajaran yang berbeda, tidak hanya pada satu mata pelajaran tertentu, tetapi juga pada mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, maupun Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian juga dapat diterapkan pada jenjang pendidikan yang berbeda, misalnya di kelas rendah, kelas tinggi sekolah dasar, maupun jenjang SMP sehingga dapat diketahui efektivitas metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* pada berbagai tingkat usia siswa.