

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri, kesimpulan dirumuskan sesuai rumusan masalah yang diajukan. Kesimpulan berikut menegaskan jawaban atas setiap pertanyaan penelitian dan wajib diselaraskan dengan angka hasil analisis final.

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Pare 2 terlaksana melalui rangkaian pembelajaran yang memanfaatkan mode permainan kuis digital. Peserta didik bergabung menggunakan kode, menjawab pertanyaan seputar materi Indonesia Kaya Raya, serta memperoleh umpan balik seketika, sehingga pembelajaran berlangsung interaktif dan berpusat pada peserta didik.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik. Uji paired sample t test pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor minat dari rata rata 45,47 menjadi 62,50 dengan nilai t hitung 24,216 dan signifikansi 0,000, sehingga hipotesis peningkatan minat belajar diterima.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Uji paired sample t test pada kelompok eksperimen

menunjukkan peningkatan nilai dari rata rata 54,44 menjadi 83,06 dengan nilai t hitung 37,575 dan signifikansi 0,000, sehingga hipotesis peningkatan hasil belajar diterima.

4. Media pembelajaran interaktif Gimkit efektif terhadap minat belajar IPAS peserta didik. Uji independent sample t test memperlihatkan perbedaan minat yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan t hitung 4,642 dan signifikansi 0,000, diperkuat skor N Gain kelompok eksperimen kategori sedang serta effect size Cohen d sebesar 1,110 kategori besar, sehingga media dinyatakan efektif.
5. Media pembelajaran interaktif Gimkit efektif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Uji independent sample t test memperlihatkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antar kelompok dengan t hitung 7,451 dan signifikansi 0,000, diperkuat skor N Gain kelompok eksperimen kategori sedang serta effect size Cohen d sebesar 1,782 kategori besar, sehingga media dinyatakan efektif dalam meningkatkan capaian kognitif peserta didik.

## B. Implikasi Penelitian

### 1. Implikasi Teoretis

Secara teoretis, penelitian memperkaya kajian tentang keterkaitan antara media berbasis gamifikasi, minat belajar, dan hasil belajar pada jenjang pendidikan dasar. Temuan menguatkan penerapan Cognitive Theory of Multimedia Learning, Cognitive Load Theory, ARCS Motivation Model, Self Determination Theory, serta konstruktivisme dalam konteks nyata pembelajaran IPAS di sekolah dasar Indonesia. Penelitian menegaskan bahwa peningkatan

aspek afektif dan kognitif bukan proses yang terpisah, melainkan saling menopang dalam satu rancangan pembelajaran yang bermakna. Penautan lima belas kerangka teori pada pembahasan memberi sumbangan integratif yang memperluas cara pandang terhadap efektivitas media pembelajaran.

## 2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian memberi dasar bagi guru untuk memanfaatkan media Gimkit sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang menumbuhkan minat sekaligus meningkatkan hasil belajar. Guru dapat merancang kuis yang selaras dengan tujuan pembelajaran, memanfaatkan umpan balik seketika untuk asesmen formatif, serta mengoptimalkan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah. Penerapan yang terencana menjadikan media ini bagian yang menyatu dengan proses pembelajaran, bukan sekadar selingan. Pengelolaan yang menyeimbangkan kompetisi dan penguasaan materi menjadi kunci agar manfaat media terjaga.

## 3. Implikasi Kebijakan

Secara kebijakan, penelitian mendorong sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan untuk memfasilitasi transformasi pembelajaran digital melalui penyediaan infrastruktur yang memadai serta pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media interaktif. Kebijakan yang mendukung pengembangan kapasitas pendidik dan pemeliharaan sarana teknologi memperbesar peluang keberhasilan penerapan media berbasis gamifikasi secara berkelanjutan pada pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain. Dukungan

kebijakan yang konsisten menjadi prasyarat agar inovasi media tidak berhenti pada tataran uji coba, melainkan menjadi budaya pembelajaran yang lestari.

#### C. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberi kontribusi pada tiga ranah yang saling terkait. Pada ranah keilmuan, penelitian menambah bukti empiris dari sekolah dasar Indonesia melalui desain eksperimen semu dengan pembuktian ganda berupa uji beda, N Gain, dan effect size, sehingga memperkuat basis rujukan pembelajaran tergamifikasi yang selama ini didominasi konteks internasional. Pada ranah pengembangan media, penelitian memberi arah konfigurasi elemen permainan yang efektif untuk materi IPAS sekolah dasar. Pada ranah praktik pembelajaran, penelitian menyediakan model penerapan media interaktif yang menyatukan penumbuhan minat dan peningkatan hasil belajar dalam satu proses.

#### D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil. Cakupan penelitian terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel tujuh puluh peserta didik kelas V, sehingga generalisasi pada konteks yang lebih luas perlu dilakukan secara berhati-hati. Materi yang diteliti terbatas pada Bab 6 Indonesia Kaya Raya, sedangkan efektivitas media pada materi IPAS lain belum tentu menghasilkan pola yang sama. Durasi perlakuan yang relatif singkat menyebabkan dampak jangka panjang penggunaan media belum terukur, dan ketergantungan media pada koneksi internet serta ketersediaan perangkat menjadi faktor teknis yang dapat memengaruhi kelancaran pembelajaran. Faktor di luar

variabel penelitian seperti kondisi psikologis peserta didik, dukungan keluarga, dan kemampuan awal telah diupayakan setara, namun tidak diteliti secara mendalam.

#### E. Saran

##### 1. Bagi Guru

Guru disarankan menjadikan Gimkit sebagai bagian dari strategi pembelajaran IPAS yang terencana, bukan sekadar hiburan sesaat. Guru perlu menyusun kuis yang selaras dengan tujuan pembelajaran, menyeimbangkan unsur kompetisi dengan penguasaan materi, serta memanfaatkan data capaian peserta didik untuk tindak lanjut pembelajaran yang lebih terarah.

##### 2. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan mengoptimalkan fasilitas teknologi yang tersedia serta memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Dukungan kebijakan dan pemeliharaan sarana memperkuat budaya pembelajaran digital yang mendorong inovasi di seluruh kelas.

##### 3. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya disarankan memperluas cakupan sampel, menambah durasi perlakuan, serta menguji efektivitas media Gimkit pada materi dan jenjang yang berbeda. Penelitian lanjutan dapat memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif agar diperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai dinamika minat dan hasil belajar peserta didik.

#### 4. Bagi Pengembang Media

Pengembang media disarankan memperhatikan keselarasan elemen permainan dengan tujuan belajar, aksesibilitas pada perangkat dengan spesifikasi terbatas, serta dukungan mode luring untuk mengatasi kendala koneksi internet. Rancangan yang mengutamakan keseimbangan antara keseruan dan nilai edukatif memperbesar manfaat media bagi pembelajaran di sekolah dasar.