

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dikelas V SD Negeri 2 Purwawinangun pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial BAB II "Harmoni dan Ekosistem" diperoleh hasil yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diberikan *treatment* berbeda. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep IPAS antara peserta didik yang menerapkan metode gamifikasi berbasis media pajama (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar (kelas kontrol) setelah perlakuan peserta didik dikelas V SD Negeri 2 Purwawinangun. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis t_{hitung} sebesar 2,971 dengan t_{tabel} sebesar 2,024 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} (2,971) > t_{tabel} (2,024)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rata-rata pemahaman konsep IPAS dikelas eksperimen sebesar 83,63% yang kategori sangat baik dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 74,95%.
2. Terdapat peningkatan pemahaman konsep IPAS antara peserta didik yang menerapkan metode gamifikasi berbasis media pajama pada kelas eksperimen dan metode ceramah berbasis media kartu gambar pada kelas kontrol setelah perlakuan. Hal tersebut terbukti berdasarkan perhitungan n-gain pada kelas eksperimen meningkat dengan memperoleh nilai n-gain sebesar 0,57 dengan kriteria "Tinggi". Sedangkan, pada kelas kontrol memperoleh nilai n-gain sebesar 0,35 dengan kriteria "Sedang".

Kesimpulan dari peneliti ini yaitu terdapat pengaruh pada penggunaan metode gamifikasi berbasis media pajama terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik dikelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

- a) Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, khususnya metode gamifikasi berbasis media pajama agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- b) Pembinaan dan pelatihan yang intensif terhadap para guru juga perlu dilakukan oleh pihak sekolah, dimaksudkan agar dapat meningkatkan kemampuan mengajar dalam rangka inovasi pembelajaran dikelas.

2. Bagi Guru

- a) Guru disarankan dapat mengkondisikan peserta didik ketika menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama agar waktu pembelajaran efektif.
- b) Sebagai fasilitator guru harus mampu mengubah cara mengajar yang sebelumnya hanya tertuju pada guru menjadi suatu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik yang lebih aktif dan mau berpartisipasi di dalam kelasnya agar tujuan pembelajaran tercapai.

3. Bagi Peserta Didik

- a) Peserta didik hendaknya lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan tentunya menyenangkan bagi semua peserta didik.
- b) Peserta didik yang tidak mengerti atau tidak paham pada materi yang diajarkan sebaiknya bertanya langsung kepada guru.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Subjek penelitian ini masih terbatas, baik dari segi jumlah maupun karakteristiknya. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam dan dalam

jumlah yang lebih besar, agar hasil penelitian yang diperoleh memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi serta mampu mencerminkan kondisi yang lebih luas.

- b) Ruang lingkup materi yang dikaji dalam penelitian ini masih terbatas pada materi harmoni dalam ekosistem. Dengan demikian, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan mencakup materi lain dalam pembelajaran IPAS, guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.