BAB V
SIMPULAN

A. Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Ciporang terkait efektivitas gamifikasi berbasis Zep Quiz dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keterampilan membaca pemahaman antara peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz dengan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan STAD berbasis PowerPoint interaktif.
2. Terdapat peningkatan keterampilan membaca pemahaman antara peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz dengan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan STAD berbasis PowerPoint interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berbasis Zep Quiz efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

   Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai seperti perangkat digital dan akses internet. Selain itu, kepala sekolah juga dapat mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Bagi Guru

   Guru disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran membaca pemahaman dengan menyesuaikan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah. Apabila terdapat keterbatasan perangkat

dan jaringan internet, guru dapat menerapkan gamifikasi secara fleksibel, misalnya dengan memadukan media non-digital.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang agar dapat mengamati kestabilan dan keberlanjutan peningkatan keterampilan membaca pemahaman. Peneliti juga diharapkan mempertimbangkan kesiapan fasilitas dan infrastruktur teknologi sebelum pelaksanaan penelitian. Penggunaan variasi media atau platform gamifikasi lain juga dapat menjadi alternatif untuk dibandingkan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran.