

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas penerapan gamifikasi berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis pada materi bilangan bulat, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Nurul Huda Limboro. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 41,62 menjadi 58,24 pada posttest di kelas eksperimen. Selanjutnya, hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,038 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran berbasis gamifikasi, peneliti menyarankan agar siswa kelas VII MTs Nurul Huda Limboro terus mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka, baik dalam konteks pembelajaran berbasis game maupun dalam pembelajaran konvensional. Siswa diharapkan mampu lebih aktif

dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan permasalahan matematika secara mandiri dan kreatif. Bagi para guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya yang memanfaatkan unsur gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Guru juga diharapkan dapat mengadaptasi berbagai media pembelajaran digital secara bijak dan sesuai dengan karakteristik siswa serta materi ajar. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut penggunaan media atau aplikasi gamifikasi lainnya dalam pembelajaran matematika, serta memperluas cakupan penelitian untuk mencakup aspek-aspek lain seperti kreativitas, pemecahan masalah, atau kolaborasi siswa. Selain itu, pengujian lebih dalam terhadap efektivitas gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran yang berbeda juga penting untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif terkait kontribusi pendekatan ini terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.