

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI SMA Negeri 15 Ambon. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 40,2 menjadi 85,6 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 2,24% yang termasuk kategori tinggi. Keterlaksanaan pembelajaran juga berlangsung dengan sangat baik sesuai dengan rencana, sementara respon siswa berada pada kategori senang dan sangat senang yang menunjukkan antusiasme, motivasi, dan minat belajar yang tinggi. Dengan demikian, gamifikasi ular tangga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi biologi

#### **B. Saran**

Saran yang ditujukan pada penelitian ini ditunjukan kepada guru, siswa dan peneliti selanjutnya yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses belajar mengajar, terutama pada materi yang dianggap sulit oleh siswa, guna meningkatkan keefektifan belajar siswa terhadap materi pelajaran.
2. Bagi Sekolah, hendaknya memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan, fasilitas, dan waktu bagi guru untuk mengembangkan media

pembelajaran inovatif seperti gamifikasi agar tercipta pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas jumlah sampel, menerapkan pada materi pelajaran lain, atau membandingkan beberapa jenis media gamifikasi untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.
4. Bagi Siswa, penggunaan gamifikasi diharapkan dapat membantu proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta memanfaatkan media ini untuk meningkatkan nilai kognitif anda.