

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata pelajaran IPA Kelas VII di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan terdapat permasalahan dalam pembelajaran, yaitu salah satu mata pelajaran yang sering menghadapi tantangan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran IPA dimana siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga menghambat pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. Oleh karena itu, dengan adanya gamifikasi pembelajaran materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan dan termotivasi.
2. Desain Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Classpoint* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, meliputi perancangan gamifikasi pembelajaran, penyusunan materi dan latihan soal, pembuatan *storyboard*, serta mengumpulkan komponen yang akan ditampilkan dalam gamifikasi pembelajaran.
3. Hasil validasi ahli media dan materi terhadap gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* ini layak digunakan serta uji kepraktisannya dari respon guru dan siswa terhadap gamifikasi pembelajaran praktis untuk digunakan.

## B. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* ini adalah sebagai berikut:

1. Gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada materi zat dan perubahannya ini diharapkan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas VII di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao.
2. Untuk mendukung kelancaran penggunaan media pembelajaran, sekolah perlu menambah sarana dan prasarana pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya, perlu dikembangkan lagi aplikasi *classpoint* pada mata pelajaran lainnya.