

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa dengan penggunaan teknik gamifikasi maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan. Dalam penelitian diperoleh nilai rata-rata skor motivasi belajar pada siklus I sebesar 67,57% dengan kategori tinggi dan pada siklus II sebesar 84,18% dengan kategori sangat tinggi. Jadi peningkatan hasil angket motivasi siswa dari siklus I ke siklus II adalah 16,61%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah diperoleh, maka dapat diberikan beberapa saran pada pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Guru

Bagi para guru, hendaknya guru dalam melaksanakan pembelajaran tidak hanya pembelajaran konvensional tetapi dapat menggunakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, disarankan juga untuk meningkatkan proses pembelajaran yang aktif, efektif menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan motivasi sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan motivasi siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan agar siswa lebih memperhatikan penjelasan materi dari guru dan ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat memfasilitasi proses pembelajaran lebih maksimal lagi dengan memperlengkapi media pembelajaran demi terlaksananya suatu tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat melakukan penelitian yang sama dengan teknik atau metode yang berbeda, agar hasil pembelajaran yang akan datang menjadi lebih baik lagi