

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan gamifikasi berbasis *Educandy* dengan model *Discovery Learning* dan siswa yang belajar dengan model *Discovery Learning* berbasis *Wordwall*.
2. Terdapat perbedaan peningkatan resiliensi matematis yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan gamifikasi berbasis *Educandy* dengan model *Discovery Learning* dan siswa yang belajar dengan model *Discovery Learning* berbasis *Wordwall*.
3. Terdapat korelasi positif yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis dengan resiliensi matematis siswa.

Penelitian ini mengungkap bahwa tidak semua platform gamifikasi memiliki dampak yang sama terhadap aspek kognitif dan afektif. Temuan ini menegaskan bahwa pemilihan teknologi dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik. Kombinasi penggunaan kedua platform secara bijaksana dalam model *Discovery Learning* berpotensi memberikan dampak holistik, baik pada ranah kognitif maupun afektif siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk berbagai pihak yaitu:

1. Bagi Guru Matematika
  - a. Pilih penggunaan platform gamifikasi sesuai dengan pembelajaran yang spesifik.
  - b. Memanfaatkan fitur leaderboard dan system poin di *Wordwall* sebagai alat untuk mengembangkan motivasi intrinsik melalui pengalaman keberhasilan

- c. Merancang aktivitas gamifikasi secara bertahap mulai dari level yang mudah ke sulit untuk mengurangi timbulnya rasa frustrasi yang berlebihan
2. Bagi Sekolah dan Pengembang Kurikulum
  - a. Membuat sosialisasi mengenai integrasi gamifikasi dalam pembelajaran termasuk pemilihan platform yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran khususnya melalui workshop atau pelatihan guru
  - b. Menyediakan fasilitas yang mendukung gamifikasi dalam pembelajaran seperti akses internet dan perangkat yang memadai agar pelaksanaan berjalan dengan optimal
  - c. Mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi desain pembelajaran berbasis gamifikasi dan pengalaman implementasi di kelas.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a. Lakukan penelitian serupa dengan durasi yang lebih panjang untuk melihat dampak jangka panjang gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis dan resiliensi matematis
  - b. Mengembangkan model pembelajaran *Blended Gamification* yang menggabungkan keunggulan *Educandy* dan *Wordwall* dalam satu rangkaian pembelajaran yang terstruktur.
  - c. Perluas variasi platform gamifikasi yang diteliti, seperti Quizizz, Kahoot!, atau Gimkit, untuk melihat perbedaannya terhadap aspek kognitif dan afektif.
  - d. Lakukan penelitian dengan populasi yang lebih beragam untuk menguji konsistensi temuan tentang efektivitas gamifikasi pada aspek kognitif dan afektif.

### **C. Implikasi Kebijakan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan gamifikasi berbasis *Educandy* dan *Wordwall* dengan model *Discovery Learning*, diperoleh implikasi kebijakan sebagai berikut:

1. Pemilihan platform gamifikasi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
2. Integrasikan literasi digital dan pedagogi gamifikasi dalam kurikulum pelatihan guru maupun pengembangan keprofesian berkelanjutan.

3. Menyertakan indikator afektif seperti resiliensi matematis dalam standar penilaian pembelajaran matematika, di samping kemampuan kognitif.
4. Mendukung penelitian tindakan kelas (PTK) berbasis gamifikasi melalui fasilitas publikasi, untuk memperkaya referensi praktis bagi guru di Indonesia.