

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 2 Lembah Gumanti mendapatkan respons positif dari siswa. Pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa merasa lebih berani menjawab pertanyaan, aktif bertanya, serta tidak takut melakukan kesalahan karena kesalahan dipandang sebagai bagian dari proses belajar. Gamifikasi juga berdampak positif terhadap pemahaman materi IPS. Melalui aktivitas kuis, teka-teki, dan tantangan, siswa terlibat langsung dalam proses berpikir, mengingat, dan menerapkan konsep IPS. Keterlibatan aktif tersebut mendorong terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi mampu memahami dan mengaitkan konsep IPS secara lebih mendalam. Namun demikian, penerapan gamifikasi belum dilakukan secara rutin dan sistematis. Gamifikasi masih digunakan secara situasional pada materi tertentu karena keterbatasan waktu pembelajaran, kesiapan media, serta beban persiapan guru.

2. Desain Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS

Desain gamifikasi dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 2 Lembah Gumanti disusun dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru terlebih dahulu menganalisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran, kemudian memilih materi IPS yang relevan untuk dikemas dalam bentuk permainan. Tidak seluruh materi dijadikan gamifikasi, melainkan hanya materi tertentu yang membutuhkan penguatan pemahaman konsep, penguasaan istilah, serta latihan dan pengulangan. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dirancang secara terencana dan selektif, sehingga tetap selaras dengan tujuan pembelajaran IPS. Gamifikasi tidak menggantikan pembelajaran utama, tetapi berfungsi sebagai media pendukung untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, desain gamifikasi bersifat pedagogis dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, bukan sekadar hiburan.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Gamifikasi

Faktor pendukung utama dalam penerapan gamifikasi adalah dukungan kepala sekolah dan ketersediaan sarana prasarana. Dukungan kepala sekolah tercermin dari kebijakan yang mendorong guru untuk berinovasi dalam pembelajaran serta sikap terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, keberadaan fasilitas seperti proyektor, ruang TIK, komputer, dan jaringan internet menjadi faktor penting yang menunjang kelancaran pelaksanaan gamifikasi. Adapun

faktor penghambat implementasi gamifikasi meliputi kendala teknis dan keterbatasan kompetensi guru. Kendala teknis berupa jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat sering menghambat kelancaran pembelajaran. Sementara itu, keterbatasan kompetensi guru disebabkan oleh belum adanya pelatihan khusus terkait pembelajaran berbasis gamifikasi, sehingga guru masih mengembangkan media secara mandiri dan penerapannya belum optimal serta belum konsisten.

Secara keseluruhan, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Namun, agar gamifikasi dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan, diperlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran yang lebih sistematis dengan mengintegrasikan gamifikasi secara berkelanjutan pada materi IPS yang relevan. Selain itu, guru perlu terus meningkatkan kompetensi dalam merancang dan

mengimplementasikan gamifikasi agar pembelajaran menjadi lebih variatif, efektif, dan bermakna.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal melalui penyediaan sarana dan prasarana, khususnya terkait perangkat pembelajaran dan kestabilan jaringan internet. Sekolah juga disarankan untuk memfasilitasi pelatihan atau workshop terkait pembelajaran berbasis gamifikasi guna meningkatkan kompetensi guru.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis gamifikasi secara positif dengan meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan motivasi belajar. Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan dan diskusi akan membantu tercapainya pemahaman IPS yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan gamifikasi dalam jangka waktu yang lebih panjang serta pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas gamifikasi secara kuantitatif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Yusri, A. A., & Zainal, M. Z. (2025). Unleashing gamification: a systematic review in primary schools. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(4), 2313–2321.
- Alfionita. 2018. *Model Pembelajaran Gamification dalam Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Daniel, Moehar. 2012. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deci, Edward L. dan Richard M. Ryan. 1985. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla, dan Nacke, Lennart. 2011. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." *Proceedings of the International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Dichev, Christo dan Dicheva, Darina. 2017. "Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain." *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9).
- Firmansyah, Dhais. 2020. *Gamifikasi dalam Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, Rudi. 2013. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, Asep. 2020. *Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Hidayat, Asep. 2022. "Pendidikan sebagai Pilar Pembangunan Bangsa." *Jurnal Pendidikan Nasional*, Vol. 5 No. 2.

- Ibrahim. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Iskandar. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial. Jakarta: Referensi.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: a systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639.
- Jusuf, Herman. 2016. "Penggunaan Gamification dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8 No. 1.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, Karl M. 2013. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*. San Francisco: Pfeiffer.
- Maskur. 2018. Analisis Data Penelitian Kualitatif. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pangestu, A., Aminah, A., Wulandari, G. A., Noto, M. S., & Tarmidzi, T. (2024). Trends and challenges of gamification in elementary education. *Publikasi Pendidikan*.
- Purhantara, Wahyu. 2010. Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Raharjo. 2012. Pembelajaran IPS Berbasis Lingkungan. Yogyakarta: Ombak.
- Rahmatullah. 2021. "Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif." *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 6 No. 1.
- Rinaldi, R. (2025). Systematic literature review: pemanfaatan gamifikasi digital meningkatkan kualitas pembelajaran. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studies*.
- Rosmalah. 2012. Nilai-Nilai dalam Pembelajaran IPS. Makassar: UNM Press.
- Salfianti. 2024. "Penerapan Game-Based Learning dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 10 No. 1.

- Salsabila, T. N., Prasetya, D. D., Ichwanto, M., Samodra, J., & Prasetya, L. A. (2025). The power of play! Gamification design trends and impact on learning outcomes. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3).
- Sandusky, Robert J. 2018. "Gamification in Education." *Journal of LearningDesign*, Vol. 11 No. 2.
- Savage, Tom V. dan David G. Armstrong. 1996. *Effective Teaching in Elementary Social Studies*. New Jersey: Prentice Hall.
- Sinaga. 2021. "Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Online." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7 No. 2.
- Somantri, Muhammad Numan. 2012. *Pengembangan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursid. 2013. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Werbach, Kevin dan Dan Hunter. 2012. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Zichermann, Gabe dan Christopher Cunningham. 2011. *Gamification by Design*. Sebastopol: O'Reilly