

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum diterapkannya metode *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle*, mayoritas siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk berada pada kategori “Kurang” dalam keterampilan berpikir kritis. Hanya sedikit siswa yang mencapai kategori “Cukup” dan “Baik”, serta tidak ada yang masuk kategori “Baik Sekali”. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah sebelum pembelajaran dengan metode tersebut.
2. Setelah diterapkannya metode *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle*, sebagian besar siswa berada pada kategori Cukup, Baik, dan Baik Sekali, dengan hanya sedikit siswa yang masih berada pada kategori Kurang. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan pada kategori sedang dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk dalam

mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi “Norma dalam Kehidupanku”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Bagi guru dan pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif melalui penerapan *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle*, guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
2. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada berbagai materi pelajaran, jenjang pendidikan yang berbeda, atau dalam jangka waktu yang lebih panjang.