

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian yang dilakukan, maka penelitian Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, model pembelajaran yang digunakan di MI Riyadlotut Thalabah Sedan sudah sesuai sintaks Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan sintaks Gamifikasi, meliputi; tahap pertama Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yakni pengenalan masalah, tahap kedua Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yakni mendesain perencanaan, tahap ketiga Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yakni penyusunan jadwal, tahap keempat Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yakni pelaksanaan dan *monitoring*, dalam pelaksanaan terdapat proyek menyelesaikan gamifikasi dan dilanjutkan oleh sintaks gamifikasi, langkah pertama pada gamifikasi yakni menentukan tujuan pembelajaran, langkah kedua pada gamifikasi yakni menentukan ide besar permainan, langkah ketiga yakni membuat skenario, langkah keempat yakni membuat desain aktivitas pembelajaran, langkah kelima yakni membentuk kelompok, langkah terakhir pada gamifikasi yakni

menerapkan dinamika permainan, tahap kelima Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yakni menguji hasil, sintaks terakhir Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yakni evaluasi dan refleksi. Proyek yang ada pada penelitian ini yakni proyek penyelesaian gamifikasi.

Kedua, kemampuan berpikir kritis siswa yang terbentuk pada peserta didik kelas IV meliputi; memberikan penjelasan sederhana, memberikan penjelasan lanjut, membangun kemampuan dasar, mengatur strategi dan taktik, dan menyimpulkan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya mempertahankan pemakaian model pembelajaran bervariasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas, agar pembelajaran di kelas tidak monoton dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mempertahankan dan terus meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dengan model pembelajaran yang bervariasi.

