

BAB V

KESIMPULAN

1.1 Kesimpulan

Model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi untuk meningkatkan literasi spiritual serta pemahaman IPAS yang dikembangkan merupakan gamifikasi dalam pembelajaran dengan materi perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah menggunakan model penelitian ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implentation dan Evaluation*) yang telah dilakukan dengan langkah penelitian sesuai tahapan.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh data bahwa nilai rata-rata siswa sebelum tindakan sebesar 68 dan jumlah siswa tuntas 12 orang dengan ketuntasan klasiskal 40%. Sedangkan jumlah siswa tidak tuntas sebanyak 18 orang dengan ketuntasan klasikal 60%. Setelah diterapkan gamifikasi dalam pembelajaran, nilai rata-rata posttest yang diperoleh yaitu 95 dengan jumlah siswa tuntas 30 orang siswa dengan klasikal 93%. Sehingga peningkatan ketuntasan klasikal yang terjadi sebanyak 53%. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi untuk meningkatkan literasi spiritual serta pemahaman IPAS SD IT Hafizul Ilmi adalah sebagai berikut:

1. Model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi yang dikembangkan valid dan dibuktikan dari hasil validasi ahli Media 91% dengan kategori sangat valid, ahli materi 89% dengan kategori sangat valid dan ahli Bahasa 100% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan kevalidan model *adaptive learning*

berbasis AI dan Gamifikasi yaitu 93% dengan kategori keseluruhannya sangat valid.

2. Model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi efektif untuk meningkatkan literasi spiritual siswa dibuktikan dengan hasil keefektifan dengan uji N-Gain skor yang memperoleh rata-rata nilai 83,7349 dengan kategori $> 0,7$ maka kategori yang diperoleh yaitu efektivitas tinggi. N-Gain persen diartikan yang diperoleh dari 2yste adalah 83,7349 dan nilai tersebut lebih besar dari 80% yaitu ($83\% > 80\%$) maka dapat diartikan model *adaptive learning* berbasis 2system gamifikasi efektif untuk di implementasikan dan dapat meningkatkan literasi spiritual siswa kelas V SDIT Hafizul Ilmi.

Dengan demikian model *adaptive laeraning* berbasis AI dan Gamifikasi terbukti dapat meningkatkan literasi spiritual siswa dengan pengembangan gamifikasi dalam proses pembelajaran yang sangat valid praktis dan efektif.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan dan mengimplementasikan model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah untuk meningkatkan literasi spiritual serta pemahaman IPAS kelas V SDIT Hafizul Ilmi dengan gamifikasi dalam pembelajaran yang telah dikembangkan untuk menjadi referensi atau pegangan guru.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan gamifikasi dalam pembelajaran berbasis AI yang efektif dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan gamifikasi sesuai dengan kebutuhan.

