

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan dari penelitian tentang penerapan *QuizWhizzer* dengan Metode gamifikasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung di SMK Negeri 5 Bandung menghasilkan beberapa kesimpulan berikut:

1. Gambaran secara umum mengenai penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung termasuk ke dalam kategori baik sekali. Artinya pembelajaran yang diterapkan di kelas telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan perolehan rata-rata nilai dari dua pertemuan sebesar 3,80 atau setara dengan 95,13% terlaksana.
2. Gambaran secara umum mengenai hasil belajar yaitu terdapat perbedaan hasil belajar yang dilihat dari *pretest* dan *posttest*. *Posttest* yang diberikan setelah perlakuan (*treatment*) memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Adapun perolehan rata-rata *pretest* sebesar 56,43 berkategori cukup dan rata-rata *posttest* sebesar 80,14 berkategori baik sekali.
3. Hasil dari penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung. Berdasarkan uji *N-Gain* menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 0,54 dalam kategori sedang yaitu jumlah peserta didik yang tuntas lebih setengahnya dari jumlah keseluruhan peserta didik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan pada penelitian, terdapat beberapa implikasi pada penelitian penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung di SMK Negeri 5 Bandung, diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi membuat peserta didik lebih merasa senang dan lebih antusias serta tampilan dari *QuizWhizzer* tidak membuat bosan dalam mengerjakan kuis dibandingkan saat mengerjakan kuis dengan media kertas berdasarkan pengamatan selama di kelas.
2. Adanya tingkatan level pada *QuizWhizzer* membuat peserta didik merasa tertantang dalam mengerjakan kuis, sehingga peserta didik ingin mendapatkan nilai kuis yang terbaik.
3. Penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi secara tidak langsung membuat peserta didik mengingat materi yang disampaikan dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan atau merasa santai sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pelaksanaan penelitian serta temuan-temuan yang didapat dari penelitian ini, maka peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah dan Guru

Bagi sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi yang menunjang dalam pembelajaran berbasis teknologi, sehingga membutuhkan internet dalam pembelajaran. Diharapkan guru dapat beradaptasi dengan teknologi pendidikan atau media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar di kelas. Ini akan membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan santai.

2. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik, disarankan untuk lebih aktif menanyakan materi pembelajaran yang kurang dipahami baik kepada guru ataupun kepada teman sekelas, serta memiliki motivasi dalam belajar. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan dapat mengambil pelajaran pada penelitian ini, serta dapat menyiapkan penelitian yang lebih maksimal. Peneliti perlu mengkaji ulang media yang diteliti yaitu *QuizWhizzer* agar lebih memahami terkait media

pembelajaran yang sedang diteliti. Adapun untuk peneliti selanjutnya, khususnya yang sedang meneliti dengan topik yang sama yaitu mengenai pembelajaran gamifikasi dengan berbantu aplikasi *QuizWhizzer*, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan atau referensi untuk peneliti selanjutnya serta lebih menyesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat penelitian.