

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran secara umum mengenai mengenai metode Gamifikasi menggunakan *Genially* pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya pembelajaran yang diterapkan di kelas telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan perolehan nilai rata-rata dari tiga pertemuan sebesar 3,92 atau setara dengan 98,35% telah terlaksana.
2. Gambaran secara umum mengenai keterampilan kolaborasi siswa yaitu terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi yang dilihat dari hasil observasi sebelum *treatment* dan sesudah *treatment*. Skor setelah *treatment* memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan skor sebelum *treatment*. Adapun perolehan rata-rata skor sebelum *treatment* sebesar 13,19 dan rata-rata skor setelah *treatment* sebesar 18,25. Kemudian hasil dari skor angket, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan dari kelima indikator sebesar 3,33 atau setara dengan 83% dan termasuk dalam kategori Sangat Kuat.
3. Hasil dari penerapan metode gamifikasi menggunakan *Genially* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan kolaborasi sebesar 0,74 dalam kategori tinggi, dilihat dari hampir seluruh siswa termasuk pada level 4 dengan kemampuan terlatih.

## 5.2 Implikasi

Sebagai hasil dari pelaksanaan penelitian, peneliti menyampaikan beberapa hal mengenai penerapan metode gamifikasi menggunakan *Genially* terhadap keterampilan kolaborasi siswa, yakni sebagai berikut:

1. Penerapan metode gamifikasi menggunakan *Genially* membuat siswa menunjukkan peningkatan keterampilan kolaborasi antar siswa karena adanya elemen *game* terhadap proses pembelajaran diskusi kelompok sehingga membuat siswa lebih antusias.
2. Adanya kompetisi antar kelompok membuat siswa lebih aktif dan berani untuk menyampaikan hasil diskusi sebaik mungkin dan peneliti dapat memahami sejauh mana kemampuan keterampilan kolaborasi siswa setelah menerima *treatment* yang disampaikan oleh peneliti.
3. Penerapan metode gamifikasi secara tidak langsung membuat siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya sehingga siswa mempelajari kembali materi untuk dapat memenangkan *tournament*.

## 5.3 Rekomendasi

Selama pelaksanaan penelitian peneliti mendapatkan temuan-temuan yang dapat dijadikan acuan untuk merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan dapat memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, dan senantiasa aktif menanyakan materi yang kurang mengerti kepada guru dan teman sekelas, sehingga pembelajaran dapat berlangsung aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan

### 2. Bagi Guru

Metode pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Namun perlu diperhatikan dalam penerapan metode pembelajaran gamifikasi menggunakan *Genially* diharapkan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran seperti faktor materi yang harus disesuaikan, harus adanya persiapan yang matang seperti RPP, daftar kelompok, *game*, dan soal tantangan. Selain itu

yang terpenting adalah merencanakan alokasi waktu pembelajaran dengan cermat sehingga waktu cukup hingga akhir tahapan metode pembelajaran Gamifikasi.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran di SMK Negeri 5 Bandung sehingga proses pembelajaran dapat lebih bervariasi dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 4. Bagi Calon Peneliti

Bagi calon peneliti dengan topik yang sama diharapkan dapat mengambil pelajaran dari penelitian ini dan dapat dijadikan bahan acuan atau referensi untuk penelitian berikutnya.