

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait penerapan metode gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumedang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode Gamifikasi pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Sumedang, pada pelaksanaannya dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu menentukan tujuan pembelajaran, membuat skenario permainan, membentuk beberapa kelompok, dan menerapkan dinamika permainan. Dengan demikian, metode gamifikasi ini terbukti efektif dan layak untuk digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Setelah penerapan pembelajaran dengan gamifikasi, hasil uji *N-Gain* dari nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa yang dilakukan pada kelas eksperimen termasuk ke dalam kategori sedang pada materi instalasi pembuangan air hujan.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dari rata-rata peningkatan pemahaman antara kelas eksperimen dengan menggunakan metode Gamifikasi dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Kelas eksperimen memiliki rata-rata peningkatan pemahaman yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, meskipun masuk dalam kategori yang sama (kategori sedang).

## 5.2 Implikasi

1. Penerapan metode gamifikasi dalam mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumedang memiliki implikasi yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dengan menggunakan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan interaksi yang menarik, siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Penerapan gamifikasi juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif, sehingga mendorong siswa untuk bekerja sama dan berbagi pengetahuan.
2. Dengan menerapkan gamifikasi, menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang materi ajar yang menarik dan kreatif. metode gamifikasi, dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, sehingga pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung meningkat secara signifikan.
3. Siswa di kelas eksperimen yang menggunakan gamifikasi, lebih mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dibandingkan dengan kelas kontrol. Karena siswa sering kali dihadapkan pada tantangan yang memerlukan pemecahan masalah dalam konteks permainan. Siswa pada kelas eksperimen memiliki retensi yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari karena keterlibatan aktif dalam proses gamifikasi.

## 5.3 Rekomendasi

Berikut ini merupakan beberapa rekomendasi atas penelitian yang telah dilakukan agar dapat di laksanakan oleh beberapa pihak berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Dalam penerapan metode gamifikasi, siswa diharapkan dapat memanfaatkan elemen-elemen gamifikasi, seperti tantangan, poin, sebagai sarana

memperdalam pengetahuan dan menguasai materi pelajaran dengan lebih baik.

- b. Siswa disarankan untuk mengelola waktu dengan baik, karena beberapa elemen gamifikasi dapat mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam berbagai aktivitas belajar yang interaktif.

## 2. Bagi Guru

- a. Guru-guru di SMKN 1 Sumedang sebaiknya mengikuti pelatihan dan workshop tentang penggunaan aplikasi gamifikasi seperti *Genially* untuk memperkaya metode pembelajaran yang efektif.
- b. Menyesuaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan format gamifikasi yang interaktif dan menantang, sehingga siswa lebih mudah memahami dan terlibat dalam proses belajar.
- c. Mendesain pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan elemen gamifikasi seperti level, poin, dan penghargaan, sehingga dapat membuat proses belajar menarik dan meningkatkan motivasi siswa.

## 4. Bagi Sekolah

- a. Menyediakan fasilitas dan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti komputer dan akses internet yang stabil, untuk mendukung penerapan gamifikasi di kelas.
- b. Mendorong dan memfasilitasi pengembangan profesional bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan dan metode gamifikasi.
- c. Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penerapan gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa dan menyesuaikan strategi berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

## 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Melakukan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi lebih dalam dampak gamifikasi terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti motivasi, partisipasi aktif, dan keterampilan berpikir kritis.

- b. Menyelidiki dan mengembangkan metode serta alat gamifikasi lainnya yang dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.
- c. Mengadakan studi komparatif antara berbagai metode gamifikasi untuk menentukan metode yang paling efektif dalam konteks pembelajaran yang berbeda-beda.