

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Berdasarkan hasil penelitian uji coba dan hasil pengolahan analisis data dalam penelitian ini mengenai penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa yang dikembangkan pada pembelajaran Tata Hidang kelas XI jurusan Kuliner di SMK Negeri 15 Bandung, menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Pengembangan metode pembelajaran ini dilaksanakan pada pembelajaran Tata Hidang kelas XI Kuliner 4 berdasarkan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Tata Hidang ini dengan cakupan materi mengenai Rancangan Menu, Perabotan di Restoran, Peralatan di Restoran, dan Linen di Restoran. Adanya dampak positif dari penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* ini dapat dibuktikan adanya perbedaan dan peningkatan motivasi belajar siswa dari hasil penyebaran angket motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions*.

5.1.2 Motivasi awal siswa berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari sebaran angket mengenai motivasi belajar siswa sebelum diterapkan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang masih cukup rendah sehingga kurangnya keterlibatan siswa dalam aktif mengikuti pembelajaran di kelas. Dapat dilihat berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS data sebelum perlakuan (*pre-respond*) menyatakan bahwa sampel valid 26, skor rata-rata 108,88, nilai rata-rata 113,00, nilai minimum 75, dan nilai maksimum 136.

- 5.1.3** Motivasi akhir siswa berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari sebaran angket mengenai motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* hasil yang di peroleh menunjukkan bahwa bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan motivasi belajar siswa dilihat dari perbedaan motivasi awal dan motivasi setelah diberikan perlakuan. Dari pengolahan data dengan menggunakan SPSS data setelah perlakuan (*post-respond*) menyatakan bahwa sampel valid 26, skor rata-rata 130,27, nilai rata-rata 127,00, nilai minimum 95, dan nilai maksimum 160. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam aktif dikelas dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas.
- 5.1.4** Data diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Pada hasil analisis data ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima yang artinya adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan metode *clash of champions* dengan sesudah menggunakan metode *clash of champions* pada mata pelajaran Tata Hidang kelas 11 di SMK Negeri 15 Bandung. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* terdapat perbedaan dan peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions*. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa interaksi antara guru dengan peserta didik sangat diperlukan. Peserta didik perlu terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik.

5.2 Implikasi

Implikasi dalam penelitian menjelaskan mengenai dampak atau manfaat dari penelitian yang dilakukan. Implikasi penelitian ini bagi sekolah sebagai bentuk masukan dan dedikasi untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya yaitu melalui kegiatan pembelajaran di kelas SMK Negeri 15 Bandung dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champions*.

Bagi guru, penelitian ini menjadi bahan referensi bagi para tenaga pendidik untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dengan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif. Dalam penyampaian materi yang diberikan kepada siswa dapat dioptimalkan dengan menerapkan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champions* dengan menciptakan pembelajaran yang interaktif antara guru dan peserta didik.

Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dapat meningkat dan mudah dalam memahami materi pelajaran yang dikemas dengan metode pembelajaran yang lebih menarik. Serta untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan suasana belajar kompetitif yang menciptakan pengalaman belajar yang baru.

5.3 Saran

1. Penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Sehingga peneliti merekomendasikan metode ini kepada para tenaga pendidik untuk dapat menerapkan metode ini. Tidak hanya pada satu mata pelajaran tertentu saja, tetapi metode ini dapat direkomendasikan pada mata pelajaran lainnya yang dalam upaya untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik.
2. Bagi lembaga pendidikan dapat memberikan arahan dan dukungan kepada para tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran digunakan di kelas yang inovatif dan kreatif salah satunya yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions*. Dalam pendidikan terdapat beberapa pencapaian pembelajaran yang perlu dipenuhi, untuk dapat mencapai capaian tersebut tentu perlu adanya kerja sama yang baik antara suatu lembaga pendidikan, tenaga pendidik, dan peserta didik yang memiliki semangat dan motivasi belajar yang baik dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan atau pembelajaran yang lebih berkualitas. Sehingga baik lembaga pendidikan maupun para tenaga pendidik perlu memperhatikan kondisi siswa

3. Bagi para akademisi untuk penelitian selanjutnya penelitian ini dapat menjadi acuan untuk dapat mengembangkan lebih baik lagi metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* ini.