

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran Gamifikasi merupakan metode yang sangat efektif digunakan dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Pemodelan Informasi Bangunan karena metode ini menyenangkan, aktif, dan efisien dalam pembelajaran. Gamifikasi dapat membangkitkan rasa penasaran siswa di setiap tahap permainan yang dilalui, terutama cocok diterapkan pada siswa SMK Negeri 5 Medan yang gemar bermain game. Selain itu, metode ini juga sangat relevan dengan kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan, yang mendorong siswa untuk belajar secara bebas, sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhan mereka, baik secara individu maupun kelompok.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode Gamifikasi dan yang mengikuti metode Konvensional. Hal ini terlihat dari persentase siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada metode Gamifikasi, 52,17% dari 23 siswa (yaitu 12 siswa) berhasil mencapai nilai tersebut, sementara pada metode Konvensional, hanya 8,70% (2 siswa) yang mencapainya.

Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai t-hitung (4,095) lebih besar daripada t-tabel (1,680) pada tingkat signifikansi 5% (H_0 ditolak). Rata-rata hasil belajar siswa pada metode pembelajaran Gamifikasi (Eksperimen) adalah 83,17 sedangkan pada metode Konvensional (Kontrol 1) dan (Kontrol 2) masing-masing hanya 57,91. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Gamifikasi menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dan lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah.

3. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan
4. Beberapa poin utama yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah
 - a. siswa yang belajar menggunakan metode gamifikasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep dan keterampilan teknis dibandingkan dengan metode ceramah
 - b. rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah
 - c. gamifikasi mendorong keterlibatan siswa melalui

- d. elemen, poin, tantangan, level dan penghargaan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, dibandingkan metode ceramah, metode gamifikasi siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
- e. Meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi, interaksi yang lebih tinggi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi membantu siswa lebih memahami materi secara mendalam dan lebih lama mengingatnya.

5.2 Implikasi

- 1) Bagi guru. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas pengajaran terutama dalam bidang desain dan permodelan
- 2) Diperlukan Penguatan dalam bagi guru untuk mengoptimalkan metode ini di dalam kelas
- 3) Bagi sekolah, Metode gamifikasi memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan keterampilan dan pengetahuan tentang materi dasar dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan
- 4) Siswa perlu di berikan adaptasi agar terbiasa dengan sistem pembelajaran ini

5.3 Saran

Berdasarkan temuan, kesimpulan, dan implikasi dari penelitian ini, sejumlah rekomendasi dapat diajukan sebagai berikut :

- 1) Para pengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan disarankan untuk sebaiknya

mengimplementasikan metode pembelajaran Gamifikasi sebagai pendekatan yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal belajar mandiri, menggunakan platform edukasi berbasis game agar lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

- 2) Kepala sekolah disarankan untuk memberikan dukungan penuh kepada guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan dalam penerapan metode Gamifikasi. Dukungan ini penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sesuai dengan rencana yang telah disusun, menyediakan fasilitas pendukung yang memadai seperti akses internet yang stabil dan pelatihan kepada tenaga pengajar untuk menerapkan metode gamifikasi tersebut.
- 3) Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya mengenai Efektivitas metode gamifikasi dalam berbagai mata pelajaran lain dan mata pelajaran terkait skripsi ini dan mengembangkan model gamifikasi yang lebih interaktif dan adaptif dengan kebutuhan siswa .atau dapat mengembangkan model gamifikasi yang lebih kompleks seperti realitas virtual (VR) ,mengembangkan Platform Gamifikasi Khusus untuk Pendidikan dan menganalisis pengaruh gamifikasi terhadap jenis siswa berdasarkan gaya belajar yang berbeda (visual.auditori.kinestik)