

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hasil belajar peserta didik meningkat seiring dengan meningkatnya aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran, yang pada awalnya peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen setelah diberikan tindakan yaitu metode gamifikasi aktivitas belajar peserta didik meningkat dan hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I sebesar 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 86% dan peningkatan aktivitas peserta didik ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang mereka peroleh. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 75% peningkatan ini sudah dalam kategori cukup tetapi masih belum mencapai kriteria keberhasilan 80%. Kemudian penelitian dilanjutkan pada siklus II dan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 94%. Dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II, maka hasil belajar yang diperoleh dinyatakan sudah mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu jika peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 80 mencapai 80%. Sehingga dari hasil

tersebut menunjukkan hipotesis penelitian sudah teruji dan disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen pada peserta didik kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Negeri 1 Talaud.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar mengajar agar guru bisa menerapkan metode yang lebih bervariasi, kreatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

Diharapkan untuk lebih meningkatkan profesionalitas dalam mendesain kegiatan belajar mengajar. Guru diharapkan dapat membekali diri dengan mempelajari berbagai metode yang ada dan tidak hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen guru direkomendasikan untuk dapat menggunakan metode gamifikasi sebagai salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian, metode gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, selain itu juga

metode gamifikasi dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik. Metode gamifikasi bisa dipilih karena bisa membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif serta menarik dan metode gamifikasi ini pun akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan untuk lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran serta lebih dapat memperhatikan berjalannya proses pembelajaran agar dapat memahami materi yang diajarkan.