

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli, diperoleh bahwa pendekatan gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X. Hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa pendekatan Gamifikasi berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pendekatan gamifikasi terhadap minat dan hasil belajar siswa. Yang dimana terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pelaksanaan pendekatan gamifikasi

5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini, adapun saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah SMK Negeri 1 Gunungsitoli, agar tetap terus memberikan motivasi kepada guru dalam merancang dan menyusun kegiatan pembelajaran, terlebih pada penerapan model-model pembelajaran.
2. Bagi guru mata pelajaran IPAS, supaya sering mengadakan model pembelajaran *Gamifikasi* ketika mengajar, yang tentunya dengan inovasi dan kreatif lebih dari yang telah peneliti lakukan agar siswa-siswa lebih semangat dan kreatif dalam belajar.
3. Bagi siswa, hendaknya lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran dikelas tanpa dimotivasi terlebih dahulu oleh guru.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi perbandingan untuk hasil penelitian selanjutnya, dengan penerapan model pembelajaran yang sama pada materi yang berbeda