

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI TKJ I SMK Negeri 2 Yogyakarta pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya perolehan persentase indikator dari tahap pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Hasil persentase keaktifan belajar peserta didik pada tahap pra-siklus sebesar 36%, pada siklus I meningkat menjadi 54,79%, kemudian pada siklus II meningkat kembali menjadi 60,94%.
2. Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ I SMK Negeri 2 Yogyakarta pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya perolehan persentase indikator dari siklus I ke siklus II. Hasil persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 77,06%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 78,27%.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat, penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ I SMK Negeri 2 Yogyakarta pada mata pelajaran

Administrasi Sistem Jaringan. Hal tersebut didasarkan pada hasil data yang menunjukan adanya peningkatan keaktifan dan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, pendekatan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! dapat diterapkan untuk membantu pendidik dalam mengumpulkan antusias dan fokus belajar peserta didik serta dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.

### C. Saran

Setelah penelitian di SMK Negeri 2 Yogyakarta dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan maupun perbaikan untuk penelitian di masa mendatang. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pendidik dapat menerapkan pendekatan gamifikasi dengan jenis aplikasi maupun media lain untuk menarik antusias dan minat belajar peserta didik. Jadi Kahoot! hanyalah salah satu contoh dari beragam aplikasi dan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik.
2. Pendidik sebaiknya tidak menerapkan pendekatan gamifikasi dengan aplikasi yang sama secara rutin dan terus menerus dalam jangka waktu yang berdekatan. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari kebosanan pada peserta didik.
3. Peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis dengan membahakan variabel hasil belajar dapat menggunakan pendekatan *game-based learning*. *Game-based learning* dapat membantu dalam penyampaian materi belajar, sedangkan gamifikasi efektif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar.