

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis data serta pembahasan menunjukkan bahwa *Gamification* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan pemahaman materi pada siswa ketika menerapkan *Gamification* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi di SMA Negeri 1 Bangsal. Dilihat dari hasil pengolahan data setelah penelitian sebagai berikut :

1. Penggunaan elemen *story* pada penerapan *Gamification* dalam pembelajaran teks negosiasi sangat berpengaruh pada ketertarikan siswa saat belajar. Saat pelaksanaan pembelajaran siswa merespon positif pemberian tugas saat menggunakan media pembelajaran *Gamification* terutama pada saat menyelesaikan tantangan pada setiap level. Sehingga elemen ini memberikan pemahaman yang berbeda dalam proses pembelajaran, jika biasanya soal disajikan secara sederhana. Namun ketika menggunakan *Gamification* soal disajikan dalam bentuk cerita yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan membuat suasana menegangkan sekaligus menyenangkan.
2. Penggunaan elemen *challenge* dalam proses pembelajaran *Gamification* membuat siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, tantangan tersebut membuat siswa merasa tertantang disetiap levelnya, dan ingin menyelesaikan tantangan pada setiap levelnya. Sehingga elemen ini memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak siswa yang menganggap jika tantangan dalam proses pembelajaran memberikan dorongan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
3. Penggunaan elemen *curiosity* dalam proses pembelajaran dilaksanakan secara bertahap, tentu saja muncul rasa keingintahuan mengenai tantangan dilevel selanjutnya. Perasaan tersebut membuat pembelajaran semakin menantang dan seru, karena siswa pasti akan menantikan tantangan apa

yang akan mereka dapatkan di pertemuan selanjutnya. Perasaan itulah yang membuat pembelajaran *Gamification* ini menarik untuk diterapkan pada pembelajaran teks negosiasi.

## 5.2 Saran

### 1. Bagi Guru

- a. Dalam proses pengajaran, disarankan bagi guru untuk mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi teks negosiasi.
- b. Guru dapat mencoba menerapkan teknik *Gamification* dalam mengajar materi teks negosiasi atau topik lainnya untuk menciptakan lingkungan belajar yang baru, menyenangkan, dan tidak tegang, sehingga minat dan pemahaman siswa dapat maksimal.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan desain penelitian yang lebih lanjut dan relevan.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama, terutama dengan memperluas variabel penelitian untuk mencapai tingkat akurasi yang lebih tinggi.