

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran dengan penerapan Guided Discovery Learning dengan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa materi animalia kelas X MA Yarobi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi pada materi Animalia kelas X MA Yarobi dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana, serta mendapatkan respon positif dari siswa. Dibuktikan dengan adanya lembar observasi keterlaksanaan sintaks dengan kategori data keterlaksanaan sintaks sangat baik sebesar 3,25, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi pada materi Animalia kelas X MA Yarobi tergolong sangat baik.
2. Partisipasi belajar siswa kelas X MA Yarobi memperoleh hasil yang sangat baik. Dibuktikan dengan adanya lembar observasi partisipasi belajar siswa untuk mengukur partisipasi belajar yaitu sebesar 84% pada kelas eksperimen dan 69% pada kelas kontrol. Sehingga partisipasi belajar siswa kelas X MA Yarobi tergolong baik.
3. Efektivitas *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas X MA Yarobi dapat dilihat pada hasil uji hipotesis dan n-gain yaitu uji hipotesis mendapatkan hasil 0,001 dimana hasil tersebut kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Untuk n-gainnya mendapatkan hasil 0,73 dimana hasil tersebut lebih dari 0,7 ($0,73 > 0,7$) yang artinya pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi efektif dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi berpengaruh dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dengan judul “Penerapan Guided Discovery Learning dengan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan

Partisipasi Belajar Siswa Materi Animalia Kelas X MA Yarobi”.

Peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Siswa

Bagi siswa diharapkan lebih aktif dengan berpartisipasi serta semangat dalam kegiatan belajar, sehingga dapat menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan.

2. Kepada Guru

Bagi guru diharapkan selalu *update* dalam model pembelajaran seperti pembelajaran menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi, pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa serta berpartisipasi dalam belajar sehingga siswa lebih semangat dalam pembelajaran di kelas.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan variabel sama diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini, serta dapat memperbaiki kekurangan pada penelitian ini.

