

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional siswa secara keseluruhan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gamifikasi digital dapat berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa sebesar 44,5% yang dapat dilihat pada tabel 4.7 hasil uji determinasi.
2. Kecerdasan emosional siswa yang diberikan perlakuan gamifikasi digital dengan kecerdasan emosional siswa yang tidak diberikan perlakuan memiliki perbedaan. Hal tersebut dilihat dari hasil skor pasca-tes terdapat perbedaan hasil dari kelas yang diberikan perlakuan gamifikasi digital dengan siswa yang tidak diberikan media pembelajaran berbasis gamifikasi digital.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan diatas makanya dinyatakan implikasi dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi digital dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

5.1 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka rekomendasi yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran gamifikasi digital dalam kegiatan pembelajaran siswa, karena tidak hanya dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa tetapi juga dapat meningkatkan aspek lainnya.
2. Hal ini dapat menjadi landasan dan referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, masih terdapat beberapa media pembelajaran berbasis

Aulia Rahayu Syakira, 2023

PENGARUH GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA DI SMP NEGERI 1 HAURGEULIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

gamifikasi digital yang belum diteliti guna meningkatkan kecerdasan emosional siswa.