

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa, penelitian desain dan pengembangan pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan kelas IV SD, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media gamifikasi dilakukan dengan aplikasi Wordwall yang dikemas dalam bentuk situs/*website* Ruberam (Ruang Belajar Alam). Situs tersebut berisikan beberapa kegiatan yang memuat unsur-unsur gamifikasi dan aplikasi Wordwall. Pada penerapannya pengembangan media gamifikasi didukung oleh beberapa kegiatan, serta materi yang dirancang dalam sebuah ruang belajar alam yang berisi materi siklus hidup hewan dan upaya pelestarian hewan dan tumbuhan terancam punah. Media gamifikasi dikembangkan dengan merancang beberapa *template game* yang ada di Wordwall, yakni *Anagram*, *Open The Box*, *Crosswords*, *Maze Chase*, *Find The Match*, *Matching Pairs*, *Missing Words*, dan *Group Sort*. Masing-masing *template* dibuat agar para siswa tidak merasa bosan dengan *template* yang sama serta untuk memenuhi salah satu unsur gamifikasi, yakni level. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengembangkan gamifikasi yang dikemas melalui situs dengan memuat unsur-unsur gamifikasi di dalamnya dan memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung terutama Wordwall sebagai media bantu utamanya.
2. Hasil uji kelayakan (validasi) dan uji realibilitas materi, 6 butir soal memperoleh kategori “Sangat Valid,” dan 4 butir memperoleh kategori “Sedang,” dan uji realibilitas memperoleh nilai 0.800. Nilai tersebut masuk dalam kategori tingkat realibilitas “Kuat.” Berdasarkan hasil uji kelayakan media, 6 butir soal memperoleh kategori “Sangat Valid,” dan 4 butir memperoleh kategori “Sedang,” dan uji realibilitas, memperoleh nilai 0.615. Nilai tersebut masuk dalam kategori tingkat realibilitas “Sedang.”

Berdasarkan hasil uji validitas bahasa, 5 butir soal memperoleh kategori “Sangat Valid,” dan 5 butir soal memperoleh kategori “Sedang,” dan uji realibilitas memperoleh nilai 0.400. Nilai tersebut masuk dalam kategori tingkat realibilitas “Lemah.” Berdasarkan hasil validasi pembelajaran di SD, 7 butir soal memperoleh kategori “Sangat Valid,” dan 3 butir soal memperoleh katgeori “Sedang,” dan uji realibilitas memperoleh nilai 0.783. Nilai tersebut masuk dalam kategori tingkat realibilitas “Sedang.” Walaupun demikian, dalam semua butir dan dari empat kategori ahli butir-butir tersebut tidak memiliki validitas yang kurang dan semuanya memiliki realibilitas sehingga dapat digunakan sebagai instrumen dalam uji kelayakan pengembangan yang dilakukan.

3. Hasil respons guru dan siswa antara lain, hasil respons guru wali kelas memperoleh nilai 86% dan masuk dalam kategori “sangat baik.” Sedangkan, siswa secara keseluruhan dari 17 siswa memperoleh hasil rata-rata 87,41% dan masuk dalam kategori “sangat baik.” Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka rata-rata hasil persentase respons guru dan 17 siswa adalah 86,70%. Hasil ini masuk dalam kategori “sangat baik.” Artinya, pengembangan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa dapat diterima dengan sangat baik oleh guru maupun siswa. Selain dari hasil angket respons guru, pada proses penilaiannya ditambah dengan teknik wawancara. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan guru berpendapat bahwa dengan pengembangan yang telah diterapkan sangat menarik perhatian para siswa sehingga para siswa tersebut menanggapi dengan antusias. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan gamifikasi dengan aplikasi Wordwall dapat diterima dengan baik oleh guru maupun siswa.
4. Hasil pelatihan pemahaman konsep siswa diperoleh hitungan N-gain berdasarkan tes awal dan tes akhir. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut tes awal dan akhir setelah dihitung dengan hitungan N-gain diperoleh nilai rata-rata 0,36. Nilai tersebut masuk dalam kriteria “sedang.” Adapun, jika dilihat sesuai dengan tingkatan/kategori pemahaman konsep menurut Bloom

para siswa kelas IV tersebut, memperoleh kriteria “sedang” untuk translasi, “rendah” untuk interpretasi, dan “rendah” untuk ekstrapolasi. Artinya dengan penerapan pengembangan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall, pemahaman konsep siswa dapat terlihat berada pada kriteria sedang atau kondisi yang baik. Dari ketiga tingkatan ini, pada tingkat/kategori interpretasi dan ekstrapolasi siswa masuk dalam kriteria rendah, siswa tersebut masih memerlukan pelatihan pemahaman konsep untuk mencapai kriteria baik bahkan sangat baik. Namun, jika dilihat dari selisih *post-test* dan *pre-test* banyak nilai perolehan dari *post-test* yang lebih tinggi dari *pre-test*. Selain itu, nilai rata-rata skor *post-test* lebih tinggi dari nilai-rata-rata skor *pre-test*, ini menunjukkan bahwa ada *impact* dikembangkannya gamifikasi dengan Wordwall bagi siswa kelas IV di salah satu SD Negeri 090 Cibiru Kota Bandung.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa sebagai berikut.

1. Pengembangan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan tersebut dapat diterima dengan baik oleh guru dan para siswa.
2. Pengembangan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan mampu menarik perhatian siswa, mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan, membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena pembelajaran dikemas menjadi suatu gamifikasi.
3. Pengembangan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran.
4. Pengembangan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dapat menjadi suatu kebaruan dalam kegiatan pembelajaran yang

unik dan menarik, serta mampu dijadikan kegiatan dalam melatih pemahaman konsep siswa.

5. Sajian materi yang dikembangkan menjadi salah satu kegiatan gamifikasi melalui Google sites yang dapat membuat sajian materi untuk pembelajaran terasa unik dan baru. Kegiatan pengembangan media gamifikasi yang memanfaatkan Wordwall dibuat dan dikemas secara digital sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dirumuskan beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan peneliti selanjutnya, serta pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa. Rekomendasi yang diberikan peneliti berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengenai siswa, untuk memperhatikan setiap pergerakan siswa agar siswa tidak melakukan kegiatan yang lain di luar kegiatan yang seharusnya.
2. Mengenai guru, saat penerapan berlangsung diharapkan mengikuti penerapan kegiatan di kelas sampai akhir dan ikut serta merasakan kegiatan tersebut agar guru juga bisa merasakan bagaimana cara kerja produk yang dikembangkan. Selain itu, guru perlu memperhatikan pemilihan *template* dikarenakan terdapat beberapa *template* Wordwall berbayar.
3. Mengenai sekolah, memperhatikan fasilitas yang sekiranya dibutuhkan untuk kegiatan di kelas.
4. Mengenai penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan metode eksperimen yang dapat mengetahui pengaruh dan metode lainnya untuk mengetahui secara detail dan fokus penelitian terhadap performa pemahaman konsep siswa.