

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Sesuai penelitian yang telah dilakukan, tentang pengembangan *AfL* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* untuk melatih pemahaman konsep materi Siklus Air pada siswa kelas V di SDN Kertajaya V dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rancangan *AfL* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi Siklus Air di kelas V dilakukan melalui tahapan dengan penyusunan GBPM, pembuatan *storyboard*, penyusunan RPP dan LKPD, penyusunan soal-soal *AfL*, penyusunan soal *pre-test* dan *post-test*, pemilihan aplikasi gamifikasi, pengumpulan dan perancangan objek *AfL*, pembuatan *AfL* dengan gamifikasi Genially. Terdapat tiga permainan/*games* yang digunakan, yaitu *Pinball quiz*, *Jumanlly*, dan *Genial Wheel Quiz*. Format akhir dari *AfL* dengan gamifikasi yaitu dalam bentuk link atau *html* yang harus diakses menggunakan koneksi internet.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator ahli terhadap *AfL* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* untuk melatih pemahaman konsep siswa materi siklus air di kelas V memperoleh persentase sebesar 1,17 dengan kriteria ‘Tinggi’ atau ‘Sangat Valid’.
3. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan *AfL* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* untuk melatih pemahaman konsep materi siklus air di kelas V mendapat respon dengan rata-rata persentase sebesar 88,41% dengan kategori ‘Sangat Baik’.
4. Pencapaian pemahaman siswa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *AfL* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* untuk melatih pemahaman konsep materi siklus air di kelas V terdapat peningkatan dengan skor 0,644 kategori ‘Sedang’. Adapun hasil *N-Gain* dari indikator interpretasi (menafsirkan) memperoleh skor sebesar 0,74 dengan peningkatan pada kategori ‘Tinggi’.

5.2 Implikasi

Penelitian desain dan pengembangan *AfL* dengan gamifikasi *Genially* terintegrasi model *Cooperative Learning* untuk melatih pemahaman konsep materi siklus air di kelas V juga memiliki implikasi yaitu.

1. Memperlihatkan dan menjelaskan suatu proses pengembangan *AfL* dengan gamifikasi *Genially* sehingga dapat dipakai pada kegiatan belajar mengajar di kelas V topik siklus air.
2. Bagian sekolah tidak mempunyai serta menggunakan *AfL* dengan gamifikasi *Genially* terintegrasi model *Cooperative Learning* terutama di kelas V pada topik siklus air. Kemudian dilaksanakan penelitian, *AfL* dengan gamifikasi *Genially* menjadi alternatif tambahan sebagai penilaian untuk pembelajaran digital berbasis gamifikasi pada kegiatan belajar mengajar.
3. Peserta didik merasa bahwa proses belajar yang dilakukan membosankan dan tidak menarik karena media pembelajaran yang digunakan monoton dan penilaian yang dilakukan masih konvensional. Setelahnya dilakukan implementasi penerapan *AfL* dengan gamifikasi *Genially* terintegrasi model *cooperative learning* pada materi siklus air. Peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk memahami materi terkait siklus air setelah uji coba produk selesai dilakukan. Selain itu, seperti yang ditunjukkan oleh hasil pengolahan data N-Gain dan reaksi pengguna, pengetahuan siswa meningkat.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menyampaikan rekomendasi sesuai hasil penelitian pengembangan *AfL* dengan gamifikasi *Genially* terintegrasi model *Cooperative Learning* untuk melatih pemahaman konsep materi siklus air di kelas V yaitu.

1. Untuk Sekolah

Diperlukan sarana dan prasarana misalnya laptop, tablet dan lainnya dalam mendukung kegiatan belajar terutama dengan penilaian untuk pembelajaran berbasis gamifikasi digital.

2. Untuk Guru

- a. Pada pengembangan penilaian dengan gamifikasi Genially, direkomendasikan memakai akun yang premium agar dapat memakai berbagai macam fitur, sehingga penilaian yang digunakan melalui gamifikasi Genially dapat ideal.
- b. *AfL* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* bisa diubah pada topik dan kesesuaian kelas.

3. Untuk Peneliti

Untuk mengevaluasi efektivitas *AfL* dengan gamifikasi Genially, diperlukan uji coba penilaian yang ekstensif dengan menyertakan pihak sekolah dengan berbagai karakteristik siswa yang beragam.

4. Untuk Pembaca

- a. Untuk menciptakan produk yang lebih berkualitas, pengembangan *Assessment for Learning* ini dapat dilanjutkan ke dalam bentuk yang lebih konkret, seperti aplikasi berbasis android atau tampilan lainnya.
- b. *Assessment for Learning* bisa dilebarkan menjadi bervariasi contohnya bisa digunakan tanpa internet dan dapat melihat hasil pengerjaan siswa menggunakan gamifikasi tersebut.