

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran secara umum mengenai penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran termasuk kedalam kategori baik sekali. Hal ini berarti pembelajaran yang diterapkan di kelas telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Gambaran secara umum mengenai hasil belajar yaitu terdapat perbedaan hasil belajar yang dilihat dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Posttest* yang diberikan setelah perlakuan (*treatment*) memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Hasil *pretest* menunjukkan hasil belajar dengan kategori kurang dan *posttest* dengan kategori baik sekali.
3. Hasil dari penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi. Berdasarkan uji *N-Gain* menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang yaitu jumlah siswa yang tuntas lebih setengahnya dari jumlah keseluruhan siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pada temuan dalam penelitian, terdapat beberapa implikasi yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* membuat siswa lebih merasa senang dan lebih antusias dalam mengerjakan soal kuis dibandingkan saat mengerjakan soal dengan media kertas.
2. *Wordwall* terdapat visual, audio, dan animasi yang dapat menarik siswa serta adanya tampilan langsung yang memperlihatkan jawaban benar atau salahnya dan terlihat melalui *leaderboard* membuat siswa merasa tertantang dalam mengerjakan kuis, sehingga siswa ingin mendapatkan nilai kuis yang terbaik.

3. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI DPIB mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini berimplikasi bahwa penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan jika didapat permasalahan dalam hasil belajar siswa secara individual.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pelaksanaan penelitian serta temuan-temuan yang didapat dari penelitian ini, maka peneliti menuliskan beberapa rekomendasi pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah dan Guru

Bagi sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan dalam menunjang pembelajaran berbasis teknologi, seperti kebutuhan internet dalam mengakses pembelajaran. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan atau media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas agar suasana pembelajaran di kelas dapat efektif dan menarik serta meningkatkan pemahaman siswa karena pembelajaran lebih terasa menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa, disarankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran seperti bertanya materi pembelajaran yang kurang dipahami baik kepada guru maupun kepada teman sekelas serta memiliki minat dan motivasi dalam belajar. Selain itu, siswa diharapkan dapat beradaptasi dengan menyesuaikan perkembangan teknologi.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan dapat mengambil pelajaran pada penelitian ini dan dapat menyiapkan penelitian dengan lebih maksimal. Peneliti perlu mengkaji ulang media/*platform* yang diteliti yaitu *Wordwall* agar lebih memahami terkait aplikasi tersebut. Adapun untuk peneliti selanjutnya, khususnya yang sedang meneliti dengan topik yang sama yaitu pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall*, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.