

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini menyajikan simpulan dan saran mengenai hasil penelitian yang telah disajikan pada bab IV.

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian yang dipaparkan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar. Secara rinci, simpulan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam penelitian disusun berdasarkan Kurikulum 2013 sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah sekarang telah digugurkan dengan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022. Sistematis rencana pembelajaran terdiri dari tiga komponen penting yaitu tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian pembelajaran namun pada penelitian ini mengembangkannya sehingga terdiri dari identitas satuan pendidikan, mata pelajaran, materi pokok, alokasi waktu, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode yang digunakan, media pembelajaran, sumber belajar, kegiatan pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran. RPP penelitian tindakan kelas pada setiap siklus tidak jauh berbeda dengan RPP pra siklus namun karena pada penelitian ini pembelajaran menerapkan media *wordwall*, maka terdapat perbedaan yang esensial pada kegiatan inti dan kegiatan evaluasi yang membutuhkan gawai dan internet.
2. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada sintak model *problem based learning* dengan menerapkan pendekatan gamifikasi dan *wordwall* sebagai media dan evaluasi pembelajaran. Pendekatan gamifikasi merupakan pendekatan yang menerapkan elemen *game* didalam pembelajaran sehingga menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif, aktif, menyenangkan dan kompetitif positif sehingga adanya peningkatan aktivitas belajar siswa.
3. Penerapan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SDN P. Hal tersebut dapat

dilihat dari peningkatan presentase hasil belajar kognitif sebelum tindakan atau pra siklus dan hasil belajar kognitif setelah dilakukan siklus.

4.1 Rekomendasi

Sebagai implikasi dari penelitian, berikut ini dikemukakan rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD, khususnya dalam menerapkan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi. Berikut rekomendasi beberapa langkah pembelajaran untuk menerapkan *wordwall* dalam pembelajaran

- a. Guru yang akan menerapkan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi
 - 1) Guru memahami cara penggunaan *wordwall*, baik pada saat pembuatan soal, pada saat implementasi saat pembelajaran, dan pada evaluasi pembelajaran.
 - 2) Guru mengorganisasi siswa untuk belajar dan memastikan seluruh siswa belajar baik secara individu maupun kelompok.
 - 3) Guru membimbing setiap aktivitas siswa dan selalu memberikan arah bahkan disaat keadaan mulai tidak kondusif dan siswa tidak fokus dalam menyelesaikan tugasnya seperti mengobrol dan bermain.
 - 4) Guru sebaiknya lebih memperhatikan siswa ketika penggunaan gawai sehingga siswa dapat mengoptimalkan penggunaan gawai pada saat pembelajaran.
 - 5) Guru dapat mengemas pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya ketika penerapan *wordwall* saja sehingga keberlangsung pembelajaran menjadi interaktif dan kompetitif positif.
 - 6) Pada saat penggunaan *wordwall* sebaiknya guru menggunakan akun pro untuk memudahkan merekap hasil dan penggunaan template.
- b. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini terbatas hanya dilaksanakan dikelas V dan berkenaan dengan materi sejarah pada mata pelajaran IPS, tetapi *wordwall* mungkin saja bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah dikelas lainnya dalam mata pelajaran atau materi yang lain karena itu kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian penerapan *wordwall* ini dikelas yang lebih tinggi atau lebih rendah dengan materi yang bervariasi. Namun tetap mempertimbangkan segala kendala atau kekurangan seperti karakteristik siswa, sarana dan prasarana, dan lingkungan sekolah karena akan berpengaruh pada penggunaan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi.

Pada penerapan gamifikasi tidak terbatas pada penggunaan *wordwall* atau media berbasis internet. Penggunaan bintang, sticky notes, atau stiker merupakan penerapan gamifikasi tanpa menggunakan gawai dan internet sehingga keberlangsungan pembelajaran dapat terus menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif positif.

c. Kepala Sekolah

- 1) Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah, kepala sekolah diharapkan memotivasi guru dalam pembelajaran untuk menerapkan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi.
- 2) Untuk dapat terlaksananya penerapan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi, kepala sekolah melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penggunaan *wordwall* seperti wifi, proyektor, *wordwall pro*, dan laptop.