

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh pada penelitian ini, secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan media *PowerPoint*. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan nilai *gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media gamifikasi *Wordwall* memiliki nilai *gain* yang lebih besar dibandingkan nilai *gain* kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini, minat belajar siswa terbagi menjadi beberapa aspek diantaranya perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Adapun kesimpulan secara khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan dengan media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada aspek perasaan senang. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada aspek perasaan senang antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *PowerPoint* pada mata pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan dengan media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada aspek ketertarikan. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada aspek ketertarikan antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *PowerPoint* pada mata pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan dengan media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada aspek perhatian. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada aspek perhatian antara yang

menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *PowerPoint* pada mata pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.

4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan dengan media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada aspek keterlibatan. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada aspek keterlibatan antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *PowerPoint* pada mata pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.

## 5.2 Implikasi

Implikasi yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media gamifikasi *Wordwall* terhadap minat belajar siswa adalah media gamifikasi *Wordwall* dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran Matematika. Dengan adanya unsur permainan pada *Wordwall*, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, membuat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan mengurangi rasa bosan siswa dalam mempelajari matematika.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media gamifikasi *Wordwall* dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari suatu materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran tersebut.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang sudah dijelaskan di atas, terdapat beberapa rekomendasi untuk pihak-pihak terkait. Adapun rekomendasi yang diberikan adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat terus mendorong para guru agar selalu menggunakan media pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan karakteristik siswanya. Pihak sekolah juga dapat menyelenggarakan sebuah pelatihan untuk mengajarkan penggunaan media gamifikasi *Wordwall* ini kepada para guru yang lainnya.

Selain itu, pihak sekolah harus menyediakan fasilitas yang memadai dan

lengkap seperti menyediakan proyektor di setiap kelas untuk menunjang proses pembelajaran.

## 2. Bagi Guru

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru untuk menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti media gamifikasi *Wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan media *Wordwall* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, guru juga perlu memiliki pemahaman mengenai prosedur pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran menjadi optimal.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan untuk peneliti selanjutnya di masa yang akan datang, dengan mengembangkan penelitian yang lebih lengkap dan spesifik. Selain itu, peneliti selanjutnya harus membuat media gamifikasi *Wordwall* ini dalam bentuk pdf agar tetap bisa digunakan oleh siswa yang terkendala jaringan.