

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pengolahan data yang telah dilakukan mengenai Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Usaha Layanan Wisata yang dilakukan pada kelas XI ULP 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI ULP 2 sebagai kelas konvensional, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Kelas eksperimen sebagai yang menerapkan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran elemen Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata, sesuai dengan rencana yang telah disusun pada modul pelajaran dan berjalan dengan baik. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran lebih interaktif yang menyenangkan, menghibur, dan menarik perhatian siswa. Hal ini dapat dibuktikan dalam perolehan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan, bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis *wordwall* untuk meningkatkan aspek kognitif siswa dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil kognitif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* dengan kelas konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari uji hipotesis *Independent Simple t-Test* menunjukkan angka 0,001 lebih kecil dari 0,005. Maka dari itu hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa.
3. Dalam penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada kelas eksperimen secara keseluruhan menunjukkan bahwa perolehan N-Gain skor 95,3% termasuk kedalam kategori efektif sedangkan pada kelas kontrol sebesar 43% termasuk dalam kategori

kurang efektif. Sehingga dapat disimpulkan dengan diterapkannya gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada elemen Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata berjalan sangat efektif.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian yang telah disimpulkan, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran Usaha Layanan Wisata, dapat lebih memanfaatkan dan menggunakan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dikelas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi pihak sekolah khususnya, dapat mengembangkan media pembelajaran yang ada dan dikemas dengan kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Dalam dunia akademis, bagi para peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih menggali secara lebih mendalam mengenai gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* dalam proses pembelajaran. Dan juga diharapkan mampu mengembangkan dan membandingkan dengan hasil temuan lain sehingga dapat menemukan keterbaruan yang lebih baik.

5.3 Implikasi

Dalam implementasinya penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata dapat meningkatkan aspek kognitif siswa hal ini karena dalam penerapannya, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan. Selain itu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan peserta didik mampu

memahami materi yang disampaikan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar khususnya aspek kognitif. Maka dari itu media pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu sebagai fasilitator pendidik dapat terbantu dengan adanya gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi wordwall karena dalam penerapannya memusatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam quiz dan tantangan permainan sehingga guru pun dapat menciptakan suasana kelas yang tidak monoton. Namun, disamping semua itu tentu harus adanya dukungan salah satunya dari lingkungan yang mendukung dan memadai seperti halnya koneksi internet, ruangan kelas yang rapih dan nyaman, dan ruang praktik yang memumpuni. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik dan sesuai dengan capaian pembelajaran jika adanya dukungan dari lingkungan sekolah dan akademisi.