

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan pengolahan data, simpulan umum dalam penelitian ini yaitu bahwa penggunaan Wordwall sebagai media *gamifikasi* berpengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung. Hasil tersebut dibuktikan dengan terdapat perbedaan skor (gain) *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di mana kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan Wordwall sebagai media *gamifikasi* dan memperoleh skor *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

5.1.2 Simpulan Khusus

Simpulan khusus bertujuan untuk menjawab setiap rumusan masalah khusus yang telah dirumuskan pada penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media *gamifikasi* dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C2 (memahami) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media *gamifikasi* dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C3 (menerapkan) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung.
3. Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media *gamifikasi* dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C4 (menganalisis) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, implikasi dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. SMP Negeri 1 Bandung dapat mengoptimalkan hasil belajar siswanya melalui penerapan media gamifikasi dalam proses pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam seperti Bahasa Indonesia.
2. Guru terstimulasi untuk menggunakan media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan seperti penggunaan Wordwall dan menyadari bahwa media gamifikasi memiliki potensi yang besar dalam memfasilitasi peningkatan ranah kognitif siswa. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi Sekolah

Rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pihak sekolah yaitu sekolah dapat menyediakan fasilitas yang optimal untuk menunjang media pembelajaran yang variatif, khususnya untuk mendukung penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran bisa lebih optimal dan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat lebih maksimal. Tentunya perlu ditunjang juga oleh pemberian pelatihan kepada guru agar dapat mengoperasikan penggunaan Wordwall pada proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Rekomendasi untuk guru yang dapat disampaikan yaitu guru perlu memerhatikan cakupan materi yang dapat disajikan pada penggunaan Wordwall agar konten permainan yang diberikan dapat relevan dengan apa yang siswa pelajari. Guru juga perlu mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, khususnya mempertimbangkan Wordwall sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif siswa.

3. Bagi Siswa

Rekomendasi untuk siswa yaitu siswa perlu fokus dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall.

Hal ini bertujuan agar pengetahuan yang didapatkan diperoleh secara utuh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.