

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

Bab terakhir ini menerangkan simpulan dari penelitian ini, implikasi dari penelitian, serta menyarankan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian mengenai pengaruh media gamifikasi Wordwall terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri, secara umum bisa diambil kesimpulan bahwa media gamifikasi Wordwall berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Kondisi itu dapat dilihat dari perbedaan skor hasil angket minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) berupa media gamifikasi Wordwall. Peserta didik merespons secara positif terhadap media gamifikasi Wordwall. Adapun kesimpulan secara khusus, diantaranya sebagai berikut:

1. Minat belajar peserta didik sebelum menerapkan media gamifikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS di kelas eksperimen termasuk dalam kategori rendah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar yang dimiliki peserta didik belum sepenuhnya berkembang dan membutuhkan intervensi yang tepat. Setelah menerapkan media gamifikasi Wordwall, minat belajar peserta didik berada pada kategori tinggi. Artinya, media gamifikasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas eksperimen.
2. Minat belajar peserta didik sebelum menerapkan media Google Form dalam pembelajaran IPS di kelas kontrol termasuk dalam kategori rendah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar peserta didik belum sepenuhnya berkembang. Setelah menerapkan media Google Form, minat belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Artinya, media Google Form dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa media gamifikasi Wordwall dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa media Google Form. Hasil uji *independent sample t-*

test yang dilakukan pada skor *posttest* kedua kelas menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar peserta didik yang signifikan antara kelas eksperimen yang diterapkan perlakuan berupa media gamifikasi Wordwall dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa media Google Form.

4. Penggunaan media gamifikasi Wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan pada hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Serta dibuktikan dengan hasil uji N-gain yang dapat diinterpretasikan bahwa media gamifikasi Wordwall dapat memengaruhi minat belajar peserta didik dengan kategori sedang atau cukup efektif.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, penerapan media gamifikasi Wordwall bisa meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan pada pembelajaran IPS di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur. Dengan demikian implikasi penelitian ini adalah:

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini berfokus juga pada bagaimana pengaruh penggunaan media gamifikasi Wordwall terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur. Meningkatkan minat belajar melalui media belajar merupakan faktor krusial untuk diperhatikan di abad 21 era generasi Z ini karena media pembelajaran yang bersifat tradisional sering dianggap kurang menarik oleh peserta didik saat ini. Hasilnya diperoleh bahwa penggunaan media gamifikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media gamifikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS berpotensi jadi strategi meningkatkan minat belajar peserta didik di era digital. Guru sebagai fasilitator

pembelajaran perlu lebih aktif dalam memanfaatkan media interaktif berbasis digital untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Efektivitas penggunaan media ini masih tergolong cukup efektif. Oleh karena itu, guru harus melakukan manajemen waktu yang lebih baik supaya semua tahapan pembelajaran bisa berjalan maksimal. Pemanfaatan media digital secara tepat, seperti penerapan media gamifikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan minat belajar peserta didik seperti yang terjadi di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur. Peserta didik merasa senang mengikuti pelajaran, merasa antusias dan mampu mengikuti aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain, mampu memberikan perhatian atau fokus terhadap pembelajaran, mampu melaksanakan tugas yang diberikan guru, mampu mendengarkan penjelasan materi dengan saksama, mampu mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, dan mampu terlibat aktif dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dirumuskan beberapa rekomendasi kebijakan sebagai berikut.

1. Guru

Guru diharapkan mampu memanfaatkan media gamifikasi seperti Wordwall dalam pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media gamifikasi yang interaktif sanggup mendorong keterlibatan dan minat peserta didik dalam mempelajari materi IPS. Lalu, guru juga perlu memberikan pendampingan dalam penggunaan media ini untuk memastikan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan efektif. Pengawasan terhadap penggunaan teknologi yang bijak diharapkan dapat memaksimalkan dampak positif media gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru agar dapat

mengoptimalkan penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. Sekolah juga perlu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

3. Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih dalam pengaruh media gamifikasi seperti Wordwall terhadap faktor lain yang memengaruhi minat belajar peserta didik, seperti kreativitas. Peneliti selanjutnya bisa melaksanakan penelitian dengan durasi yang lebih lama untuk dapat mengetahui sejauh mana media gamifikasi Wordwall berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik agar hasil penelitian dapat lebih maksimal. Penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya, serta menjadi bahan pertimbangan sebelum melakukan penelitian lanjutan agar hasilnya lebih inovatif dan memiliki nilai pembaruan.