BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan dalam bab IV , maka beberapa temuan yang dapat diambil dari penelitian tentang "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku di SLB E Handayani" adalah sebagai berikut:

1) Motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan strategi Gamifikasi dapat dikatakan rendah, hal ini dibuktikan dengan perilaku anak ketika belajar cenderung kurang antusias, kurang aktif, sering keluar masuk kelas, cenderung mengabaikan penjelasan guru, tidur selama pembelajaran berlangsung, mengganggu kelas lain, mengganggu teman saat belajar, mengganggu teman saat belajar, serta bersikap malas ketika diinstruksikan untuk mengerjakan tugas.
2) Motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan strategi Gamifikasi menunjukkan adanya kemajuan yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini dibuktikan dengan anak menunjukkan minat belajar, mau melaksanakan tugas-tugas yang diberikan dalam misi *game*, dan prestasi anak meningkat.
3) Berdasarkkan hasil analisis data dan pembahasan dikatakan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku di SLB E Handayani, ditunjukkan dengan adanya kenaikan skor rata-rata anak dengan hambatan emosi dan perilaku di SLB E Handayani melalui Uji Wilcoxon.

1.2 Implikasi

Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku kelas VII SLB E Handayani. Berdasakan hasil penelitian ini dapat memberikan implikasi diantaranya implikasi secara teoritis dan praktis, yaitu :

1) Implikasi teoritis
   a) Menambah referensi pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam dunia pendidikan khusus untuk anak dengan hambatan emosi dan perilaku, bahwa gamifikasi dapat memberikan peningkatan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku dalam pembelajaran
   b) Menambah wawasan baru pada pembaca mengenai salahsatu strategi pembelajaran dengan menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku pada mata pelajaran Matematika dan IPA
2) Implikasi praktis
   a) Memberikan alternatif baru pada pembaca khususnya guru yang ingin meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku melalui strategi pembelajaran dengan gamifikasi
   b) Dapat ditindaklanjuti oleh guru untuk menerapkan dan mengembangkan gamifikasi pada pembelajaran Matematika dan IPA di kelas.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah didapat maka peneliti memiliki rekomendasi kepada pihak-pihak yang dipandang perlu menindaklanjuti penelitian ini. Adapun rekomendasi yang diberikan adalah sebagai berikut:

1) Bagi sekolah

   Sekolah dapat merekomendasikan kepada guru bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran Gamifikasi dapat membantu guru untuk memenuhi tujuan-tujuan pengajaran dan cita-cita pendidikan.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi pengetahuan, alternatif, dan pelengkap strategi pembelajaran yang telah ada bagi guru sehingga strategi gamifikasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku disamping meningkatkan kemampuan akademik anak dengan hambatan emosi dan perilaku.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik dengan masalah penelitian mengenai penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku agar lebih mengkaji konsep gamifikasi misalnya dengan cara menggabungkan konsep gamifikasi dengan media pembelajaran atau dengan metode pembelajaran yang lainnya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini tidak hanya sebatas satu sekolah saja sehingga hasilnya digeneralisasikan lebih luas.