

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di lapangan dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. **Model Implementasi *gamification based learning* menggunakan aplikasi *wordwall game quiz* kelas x MA Islahiyah Kalitidu.**

Implementasi *gamifikasi* berbasis pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall Game Quiz* dapat dibuat dengan menciptakan model yang terstruktur dan melibatkan elemen-elemen kunci dalam proses pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah implementasi model tersebut:

1. Tujuan Pembelajaran yang Jelas: Tentukan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur agar siswa dapat melihat dan mendapatkan kejelasan dalam proses belajar mereka.

2. Penggunaan *Wordwall Game Quiz*: Gunakan aplikasi *Wordwall Game Quiz* sebagai platform utama untuk menyusun kuis dan permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran.

3. Desain *Kuis* yang Menarik: Buat kuis dan permainan yang menarik dengan variasi soal dan tantangan yang sesuai dengan tingkat pengetahuan dan kebutuhan siswa.

Perencanaan sebelum memulai suatu pembelajaran wajib dilakukan karena akan mempengaruhi hasil suatu pembelajaran. Pembelajaran Al-Quran Hadist sangat jarang bagi peserta didik untuk tertarik dalam mempelajarinya, maka dari itu guru berupaya dalam meningkatkan pemahaman sekaligus rasa ingi tahu peserta didik, seorang guru menerapkan metode *gamification based learning* menggunakan aplikasi *wordwall*.

**2. Hasil implementasi *gamification based learning* menggunakan aplikasi *wordwall* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas x MA Islahiyah Kalitidu.**

Ketidaksesuaian antara cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan tuntutan dan karakteristik siswa berdampak pada rendahnya minat belajar di kalangan siswa. Oleh karena itu, Ilmi berpendapat bahwa sejumlah faktor, antara lain lingkungan belajar yang kurang mendukung, strategi pengajaran yang tidak efektif, sarana dan prasarana yang tidak memadai, serta guru yang kesulitan mengenali sifat dan keterampilan bawaan siswa, dapat menyebabkan kurangnya semangat belajar siswa. Menemukan informasi yang dapat dipercaya tentang kemampuan dan sifat siswa, memetakan bakat, minat, dan kapasitasnya, serta mengidentifikasi desain atau taktik pembelajaran yang cocok bagi mereka adalah tujuan untuk mengenali karakteristik dan kemampuan awal siswa.

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media *WordWall* yang dipadukan dengan paradigma *Games Based Learning* meningkatkan pembelajaran siswa dengan menarik perhatian mereka, menggugah minat mereka, dan menjadikan proses pembelajaran lebih partisipatif. Selain itu, siswa mendapatkan manfaat pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui pembelajaran berbasis permainan. Keterlibatan dan kegairahan siswa dalam kegiatan belajar menunjukkan betapa meningkatnya minat belajarnya.

### C. SARAN

Penelitian yang baik adalah penelitian yang diselesaikan, maka penelitian harus mempunyai keseriusan dalam mengerjakannya sehingga penelitian itu akan memberikan manfaat ilmu pengetahuan bagi perseorangan, masyarakat maupun instansi. Adapun saran bagi peneliti selanjutnya yaitu:

1. Diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang lebih mendalam, dapat dilakukan juga dengan menggunakan metode kualitatif dengan melibatkan banyak subjek penelitian dan instansi yang berbeda.
2. Diharapkan mampu meneruskan dengan menggunakan literatur yang lebih banyak dan luas, sehingga penelitian tersebut memiliki *novelty*, dengan bertujuan menemukan ilmu pengetahuan baru