

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan temuan dan pembahasan dalam penelitian ini, antara lain:

- 5.1.1 Implementasi model *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital yang telah didesain terdapat pada sintak model *Two Stay Two Stray* sebagai sintaks utamanya yaitu pada bagian presentasi materi, kegiatan kelompok, evaluasi dan penghargaan tim. Penambahan unsur gamifikasi dalam model TSTS sebagai bagian dari unsur keterbaruan. Penerapan gamifikasi yang diterapkan dengan bantuan media gamifikasi digital seperti *Classpoint*, *Wordwall* dan *Quizizz*. Adapun elemen gamifikasi yang diterapkan adalah tantangan, poin, rencana dan papan peringkat. *Tools* yang digunakan diantaranya adalah *Class Point/Power Point* untuk penyampaian materi, *Wordwall* dan *Quizizz* untuk kuis, *Microsoft Word* untuk LKPD dan *Software Dev++* atau *Code Blocks* untuk *coding*.
- 5.1.2 *Self-efficacy* siswa yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital dengan *Self-efficacy* siswa yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional memiliki perbedaan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *t* dengan perolehan nilai signifikansi *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,047 yang berarti terdapat perbedaan *Self-efficacy* antara siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital (kelas eksperimen) dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model konvensional (kelas kontrol).
- 5.1.3 Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital berpengaruh secara positif pada *Self-efficacy* siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang berarti terdapat pengaruh

variabel model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital (X) terhadap variabel *Self-efficacy* siswa (Y). Adapun besarnya pengaruh dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital terhadap *Self-efficacy* adalah sebesar 41,2%. yang termasuk ke dalam kategori sedang.

5.2 Implikasi

Berikut ini beberapa implikasi yang didasarkan pada hasil temuan dari penelitian, antara lain:

- 5.2.1 Pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital memberikan kontribusi yang positif pada *Self-efficacy* siswa. Hal ini disebabkan karena dalam penerapan model TSTS terdapat persuasi verbal dalam interaksi teman sebaya yaitu siswa saling mempengaruhi dengan memberikan dorongan untuk secara bersama-sama menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya, saling membelajarkan satu sama lain dan bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing. Walaupun tugasnya dikerjakan secara berkelompok, namun setiap anggota memiliki bagian tugasnya masing-masing yang harus dilaksanakan. Sehingga pada akhirnya mereka harus berusaha menyelesaikan rangkaian kegiatan berkelompok tersebut.
- 5.2.2 *Self-efficacy* juga dipengaruhi oleh motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Adapun gamifikasi yang ditambahkan ke dalam model TSTS adalah untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan *Self-efficacy* atau keyakinan diri karena siswa merasa senang dan tertarik pada tugas yang dihadapi, sehingga lebih siap menghadapi tantangan dan berusaha lebih keras lagi.

5.3 Rekomendasi

Peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada guru dan peneliti berikutnya. Adapun rekomendasi yang diberikan antara lain:

- 5.3.1 Bagi guru yang hendak menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan gamifikasi digital sebaiknya mempersiapkan rancangan pembelajaran yang lebih matang dan perlu mempertimbangkan waktu

pelaksanaannya. Dikarenakan untuk menerapkan model ini membutuhkan waktu yang cukup banyak.

- 5.3.2 Disarankan bagi peneliti yang kedepannya akan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan gamifikasi digital mempunyai kemampuan manajemen waktu yang baik agar setiap langkah sintaksis pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan maksimal.
- 5.3.3 Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti pengaruh dari model ini pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan untuk mengetahui seberapa efektif model ini di berbagai konteks pendidikan.