

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan mengenai pengaruh *case method* dengan gamifikasi terhadap beban kognitif siswa diantaranya sebagai berikut :

- a) Nilai rata-rata komponen kemampuan menerima dan mengelola informasi (MMI) yang masih termasuk dalam kategori kurang menunjukkan beban kognitif intrinsik (ICL) siswa masih tergolong tinggi di kelas X PPLG. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa sebab seperti pengetahuan awal siswa dan muatan informasi dalam pembelajaran. Penyebab tersebut dapat diubah dengan mencoba menggunakan metode pembelajaran lainnya untuk menyesuaikan tingkat kesulitan materi
- b) Nilai rata-rata komponen kemampuan menerima dan mengelola informasi (MMI) masih masuk kategori kurang yang menandakan beban kognitif intrinsik (ICL) siswa masih tergolong tinggi sana seperti pembelajaran *case method* tanpa gamifikasi di kelas X PPLG. Kemudian dari penjabaran hasil uji rata-rata didapatkan jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata beban kognitif intrinsik siswa setelah pelaksanaan *case method* dengan gamifikasi. Untuk hasil uji hipotesis didapatkan jika tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara beban kognitif intrinsik tanpa gamifikasi dengan beban kognitif intrinsik dengan gamifikasi. Dan dari uji koefisien determinasi didapatkan jika hasil *case method* mempengaruhi beban kognitif dikategorikan lemah karena  $< 0,19$ , sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

a) Implikasi teoritis

- Metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan belajar, dan mata pelajarannya. Mata pelajaran yang diambil untuk penelitian adalah informatika bab berpikir komputasional menggunakan *case method* tanpa gamifikasi dan *case method* dengan gamifikasi.
- Beban kognitif siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, dikategorikan menjadi 3 komponen yaitu beban kognitif intrinsik, beban kognitif ekstrinsik, dan beban kognitif *germane*. Pembelajaran *case method* dengan gamifikasi dilaksanakan karena berdasarkan penelitian terdahulu, beban kognitif pada *case method* tergolong tinggi dan gamifikasi digunakan sebagai upaya mengurangi beban kognitif tersebut.

b) Implikasi praktis

Penelitian mengenai *case method* dengan gamifikasi masih cukup asing untuk siswa, hal ini dapat menjadi masukan kepada guru untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran lain yang mampu mengurangi beban kognitif namun tetap menghasilkan siswa yang dapat berpikir kritis.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti mengenai Pengaruh Case Method dengan Gamifikasi terhadap Beban Kognitif Siswa. Berikut beberapa hal yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya :

- a) Bagi peneliti selanjutnya, jumlah sampling pada penelitian perlu diperbanyak untuk mengurangi bias, meningkatkan akurasi dan presisi, dan sampel yang lebih besar memberikan bukti yang lebih kuat untuk cenderung menolak atau mendukung hipotesis yang diajukan. Penerapan *case method* dengan gamifikasi dapat dilaksanakan pada mata Pelajaran lainnya atau bahkan lintas disiplin ilmu untuk melihat perbedaan pada hasil beban kognitifnya. Penerapan gamifikasi yang lebih beragam dan inovatif dapat menarik perhatian siswa lebih besar. Selain itu pembelajaran dengan menerapkan gamifikasi memang memicu semangat siswa, namun beberapa siswa mungkin tidak terbiasa dengan adanya gamifikasi dan membutuhkan

waktu untuk beradaptasi dengan gamifikasi. Maka alangkah baiknya jika penelitian selanjutnya dilaksanakan untuk waktu yang lebih lama agar membuat siswa terbiasa dengan gamifikasi.

- b) Bagi guru, disarankan untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran yang beragam di kelas, menyesuaikan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari agar siswa mendapat pengalaman baru dalam pembelajaran dan lebih bersemangat.
- c) Bagi sekolah, sosialisasi kepada guru-guru tentang berbagai macam metode pembelajaran dan manfaatnya akan sangat membantu untuk menentukan apa yang ingin digunakan untuk metode pembelajaran di kelas.