

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dilakukan sebagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan *behavioral engagement* siswa selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Purwakarta. Di era digital saat ini, metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan terpusat pada guru tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang dinamis, kreatif, dan berbasis teknologi. Maka dari itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui penerapan *Game-Based Learning* (GBL).

Secara keseluruhan, kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.1.1 Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterlibatan perilaku siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas yang menerapkan *game-based learning*. Hal ini data dilihat dari skor rata-rata *behavioral engagement* siswa pada kelas eksperimen yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu dengan skor 43,17 pada kelas eksperimen dan 38,94 pada kelas kontrol. Dibuktikan dengan hasil uji Mann-Whitney U pada angket keterlibatan perilaku siswa dengan nilai signifikansi 0,004. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *game-based learning*.

5.1.2 Terdapat pengaruh yang signifikan pada keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*) siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *game-based learning*. Strategi ini mampu meningkatkan dalam partisipasi aktif, konsistensi kehadiran, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran sehingga *behavioral engagement* siswa menjadi lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan dan efektif dalam mengoptimalkan keterlibatan perilaku siswa, serta dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah kejuruan. Keberhasilan model ini tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada desain pembelajaran yang kreatif, kompetitif, dan mendorong kolaborasi aktif antara siswa dan guru.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, berikut adalah beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait:

5.2.1 Saran Untuk Guru

Guru disarankan untuk menerapkan strategi pembelajaran *Game-Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan perilaku siswa. Penggunaan media seperti Nearpod dan Kahoot! dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

5.2.2 Saran untuk Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi, pelatihan bagi guru, serta kebijakan pembelajaran yang mendorong penggunaan media digital berbasis gamifikasi. Hal ini bertujuan untuk membentuk lingkungan belajar yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan zaman.

5.2.3 Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya berfokus pada dimensi *behavioral engagement*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan pada dimensi keterlibatan siswa lainnya, seperti *emotional engagement* dan *cognitive engagement*. Selain itu, pengembangan model *Game-Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda juga dapat dijadikan objek kajian lanjutan.

5.2.4 Saran Teoritis

Berdasarkan temuan penelitian ini dan dukungan dari berbagai studi terdahulu (Srimuliyani, 2023; Wilyanum, 2024; Agraini et al., 2024), penerapan pembelajaran berbasis *game* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, baik dari segi partisipasi, motivasi, hingga hasil belajar. Oleh karena itu, secara teoretis, model pembelajaran seperti *Game-Based Learning* perlu terus dikembangkan dan dikaji ulang dalam konteks pendidikan masa kini. Para peneliti dan akademisi didorong untuk merumuskan pendekatan baru dalam teori keterlibatan siswa yang tidak hanya mengandalkan pendekatan tradisional, tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen digital, kompetisi, dan interaktivitas sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan generasi pembelajar saat ini.