

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh *gamified flipped classroom* terhadap keterlibatan emosional siswa, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran *gamified flipped classroom* terdiri dari tiga kondisi kelas pada desain ini yaitu *pre-class*, *in-class*, dan *post-class*. Dalam tiga kondisi tersebut terdapat enam aktivitas yang dilakukan menggunakan elemen game. Pada tahap *pre-class* terdapat aktivitas a) menyimak modul pembelajaran; b) mencatat pembelajaran; c) proses berpikir mengetahui dan memahami; d) kuis mudah. Pada tahap *in-class* terdapat aktivitas e) diskusi dan *problem solving*; f) kuis sulit.
2. Berdasarkan hasil pos-test seluruh siswa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata keterlibatan emosional siswa antara siswa yang telah melaksanakan pembelajaran *gamified flipped classroom* dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan *flipped classroom*.
3. Skor rata-rata keterlibatan emosional siswa yang telah melaksanakan pembelajaran *gamified flipped classroom* lebih baik daripada siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan *flipped classroom*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diungkapkan dapat diketahui bahwa keterlibatan emosional siswa yang menerapkan *gamified flipped classroom* lebih baik dari pada siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan *gamified flipped classroom*. Maka dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. *Gamified flipped classroom* dapat dijadikan bahan kajian untuk peneliti selanjutnya untuk mengkaji cara meningkatkan keterlibatan emosional.
2. *Gamified flipped classroom* dapat dijadikan sebagai pilihan alternatif guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional selama pembelajaran berlangsung.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka rekomendasi yang dapat diberikan adalah:

1. Ketika guru ingin meningkatkan keterlibatan emosional siswa, *gamified flipped classroom* dapat dijadikan solusi untuk memfasilitasinya.
2. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran yang dibalik ini adalah sesuatu yang dianggap baru, sehingga perlu usaha lebih dari guru untuk dapat memaksimalkan pembelajaran agar siswa dengan cepat beradaptasi dengan kebiasaan yang baru.
3. Penerapan *gamified flipped classroom* sebaiknya perlu memperhatikan kesiapan media dan alat apa yang dapat digunakan siswa ketika pembelajaran, karena hal tersebut dapat mempengaruhi mekanisme permainan yang dirancang atau akan dilakukan. Apalagi mekanisme ini adalah salah satu yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran.
4. Penelitian yang menghitung pengaruh *gamified flipped classroom* baru diterapkan pada jenjang sekolah menengah kejuruan, dan beberapa penelitian terdahulu menerapkannya pada tingkat perguruan tinggi. Langkah selanjutnya disarankan penelitian ini dilakukan pada jenjang pendidikan yang lebih rendah atau jenjang pendidikan lainnya.
5. Penelitian ini hanya berlangsung selama enam pertemuan dalam enam minggu, tidak diteliti sejauh mana efek positif ini akan bertahan pada pembelajaran jangka panjang. Sehingga disarankan untuk penelitian yang dapat memberikan gambaran sejauh mana efektifitas dari desain *gamified flipped classroom* ini. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk periode yang lebih lama.