

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan mengenai pengaruh gamifikasi pada model *flipped classroom* dan *cooperative learning* terhadap tingkat *cognitive engagement* siswa diantaranya sebagai berikut:

- 5.1.1 Rancangan pembelajaran gamifikasi pada model *flipped classroom* dan *cooperative learning* melibatkan sintaks dari *flipped classroom* yaitu *pra class*, *in class*, dan *post class*. Sintaks dari *cooperative learning* yaitu orientasi materi, kerjasama tim, kuis, dan skor kemajuan individu dan rekognisi tim. Elemen gamifikasi yang digunakan adalah *point*, *badge*, dan *leaderboard*. Sintaks utamanya adalah *flipped classroom* kemudian *cooperative learning* dan gamifikasi diadaptasikan ke dalamnya. Tools yang digunakan diantaranya *Google Classroom*, *Google Form*, *Google spreadsheet*, *Quizizz*, *Figma* dan kertas HVS.
- 5.1.2 Implementasi gamifikasi pada model *flipped classroom* dan *cooperative learning* lebih efektif dibandingkan hanya *flipped classroom* dan *cooperative learning*. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis dengan signifikansi *posttest* KE dan KK sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara KE dan KK. Namun, metode gamifikasi dengan FCCL tidak efektif, hal ini dilihat dari uji *N-gain score* dengan persentase kurang dari 40%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan implikasi secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoretis

- 1) Metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan lingkungan belajar sekolah, karakteristik siswa di kelas, dan mata pelajarannya. Berdasarkan penerapan pada mata pelajaran Informatika pada bab Dampak Sosial

Informatika menggunakan metode gamifikasi dengan *flipped classroom* dan *cooperative learning* untuk kelompok kelas eksperimen dan

menggunakan *flipped classroom* dan *cooperative learning* untuk kelas kontrol.

- 2) *Cognitive engagement* siswa dapat dipengaruhi dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Ada pun gamifikasi dikolaborasikan dalam *flipped classroom* dan *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga dapat mencapai seluruh rangkaian proses pembelajaran.

5.2.2 Implikasi Praktis

Penelitian mengenai metode gamifikasi dengan *flipped classroom* dan *cooperative learning* sangat asing bagi siswa. Hal ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk mengembangkan variasi metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman agar membantu siswa untuk menambah pengalaman belajar dan mampu beradaptasi dengan kecepatan perubahan di zaman teknologi ini.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 5.3.1 Bagi guru, metode pembelajaran yang digunakan di kelas sebaiknya beragam agar siswa terbiasa dengan variasi metode tersebut sehingga menambah pengalaman belajar dan proses adaptasi siswa.
- 5.3.2 Bagi siswa, dalam proses pembelajaran akan ditemukan banyak hal yang tidak diketahui dan masalah yang menghampiri. Jika dirasa sanggup menyelesaikan sendiri, tidak masalah tanpa bertanya orang lain. Namun, jika tidak kunjung menemukan solusi seharusnya ditanyakan kepada orang lain yang dirasa mampu membantu menyelesaikan kendala tersebut.
- 5.3.3 Bagi peneliti selanjutnya, beberapa kendala dasar dan minor baru ditemukan setelah proses pelaksanaan *treatment* selesai. Alangkah baiknya jika berdiskusi mendalam kepada beberapa pihak sekolah seperti wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru mata pelajaran, atau bahkan siswa mengenai lingkungan pembelajaran yang sudah terbentuk agar dapat membuat terobosan implementasi yang lebih baik untuk efektivitas metode pembelajaran.

5.3.4 Bagi perancang kurikulum, pembelajaran dengan tugas proyek tentunya perlu diimplementasikan. Namun, pemberian pada waktu yang bersamaan dapat membuat siswa kelelahan, sehingga tidak dapat melaksanakan tugas secara maksimal. Harapannya pemberian proyek dilaksanakan secara proporsional.