

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut kesimpulan dari efektivitas gamifikasi terhadap keterlibatan kognitif dan keterlibatan perilaku siswa.

1. Berdasarkan hasil *post-test* pada seluruh siswa dari kedua kelompok, yaitu kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa gamifikasi dan kelas eksperimen dengan pembelajaran gamifikasi, terdapat perbedaan rata-rata skor antara kedua kelompok tersebut, baik itu keterlibatan kognitif maupun keterlibatan perilaku.
2. Gamifikasi menghasilkan dampak positif pada pembelajaran. Gamifikasi efektif untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan keterlibatan perilaku siswa.
3. Rata-rata skor keterlibatan kognitif dan keterlibatan perilaku pada siswa dengan pembelajaran gamifikasi lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran tanpa gamifikasi.

5.2 implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa keterlibatan kognitif dan keterlibatan perilaku siswa dengan pembelajaran yang menerapkan gamifikasi lebih baik dari pada siswa dengan pembelajaran tanpa gamifikasi. Maka dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan implikasi pada teori pembelajaran gamifikasi yang menyatakan bahwa siswa dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi gamifikasi didalamnya. Dalam hal ini, penerapan gamifikasi pada pembelajaran dapat membantu siswa dan guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa, baik secara kognitif maupun perilaku.

5.2.2 Implikasi Praktis

Gamifikasi dapat menjadi bahan kajian penelitian yang menarik bagi peneliti di masa depan dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan perilaku siswa. Selain itu, gamifikasi juga dapat dianggap sebagai pilihan alternatif bagi para guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan perilaku dalam proses pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Ketika guru ingin meningkatkan keterlibatan kognitif dan keterlibatan perilaku siswa, gamifikasi dapat dijadikan inovasi untuk memfasilitasinya.
2. Sebelum menerapkan gamifikasi, guru harus memperhatikan kesiapan media dan alat yang digunakan siswa ketika pembelajaran. Karena hal tersebut merupakan salah satu hal utama untuk keberhasilan berjalannya pembelajaran dengan gamifikasi ini.
3. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan *platform* seperti *e-learning* adalah suatu hal yang dianggap baru bagi siswa. Maka dari itu, guru perlu berusaha lebih untuk memaksimalkan pembelajaran agar siswa cepat beradaptasi dengan penerapan strategi pembelajaran ini.
4. Penelitian ini hanya berlangsung selama tiga pertemuan dalam tiga minggu, tidak diteliti sejauh mana efektivitas gamifikasi ini bertahan. Sehingga pada penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan gamifikasi ini dengan periode waktu yang lebih lama untuk mengukur efektivitas gamifikasi pada pembelajaran dalam jangka panjang.