

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai *pengaruh model pembelajaran tipe gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Bina Insani Wonogiri dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini didukung oleh hasil uji instrumen yang menunjukkan bahwa seluruh butir soal (25 item) dinyatakan valid dengan nilai signifikansi $< 0,05$ dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361). Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,940, yang berarti instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.
2. Hasil belajar siswa kelas VII SMP Bina Insani Wonogiri yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata (*mean*) posttest kelas eksperimen sebesar 75,53, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 64,82. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran tipe gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII. Berdasarkan hasil uji-t menggunakan Independent Samples Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t sebesar 3,738. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (75,53) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (64,82), maka penerapan model pembelajaran tipe gamifikasi terbukti lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

A. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, maka penelitian ini memiliki beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,53 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 64,82, serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan secara empiris melalui uji statistik dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran tipe gamifikasi karena terbukti secara statistik memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran tipe gamifikasi, mengingat terbukti dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dari 64,82 menjadi 75,53.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel, subjek penelitian, atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengombinasikan model pembelajaran tipe gamifikasi dengan pendekatan atau media pembelajaran lainnya.