

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan fokus penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media gamifikasi dengan motivasi belajar siswa, melibatkan 34 responden dan mengimplementasikan elemen gamifikasi seperti pemberian poin, kompetisi, kerja sama tim, lencana, papan peringkat, dan pengatur waktu pada mata pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri, maka terdapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Karakteristik Penggunaan Media Gamifikasi (Variabel X): Mayoritas responden menunjukkan persepsi yang serupa terkait media gamifikasi, dengan skor yang terkonsentrasi kuat pada rentang rendah hingga menengah (67 hingga 71). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat interaksi atau persepsi yang relatif standar, tidak terlalu tinggi, terhadap implementasi media tersebut.
2. Karakteristik Motivasi Belajar (Variabel Y): Tingkat motivasi belajar siswa secara umum juga terkonsentrasi pada rentang skor yang lebih rendah (72 hingga 74), dengan skor tinggi jarang ditemui. Mayoritas responden (61,8%) memiliki skor 73,00 ke bawah, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung memiliki tingkat motivasi belajar yang berada pada kisaran awal data.
3. Hubungan Antar Variabel (Uji Hipotesis): Berdasarkan uji statistik

menggunakan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,688 ($p > 0,05$), disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara penggunaan media gamifikasi dengan motivasi belajar siswa. Hasil ini menyebabkan kegagalan dalam menolak Hipotesis 0 (H_0), yang berarti tidak ada bukti yang cukup untuk menyatakan adanya hubungan atau pengaruh yang berarti dari media gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks penelitian ini.

4. Hambatan yang dihadapi pengajar saat menggunakan media gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII yaitu : a) desain media pembelajaran yang kurang efektif, b) banyaknya siswa yang lebih fokus pada permainan dan c) keterbatasan dana dalam menggunakannya.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan pada penelitian ini, maka ada beberapa implikasi yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Implikasi Teoretis (Terhadap Ilmu Pengetahuan)

Temuan ini menunjukkan bahwa teori gamifikasi (seperti elemen poin, *leaderboard*, dll.) tidak selalu secara otomatis berbanding lurus dengan peningkatan motivasi belajar. Hal ini memperkuat pandangan bahwa motivasi bersifat kompleks dan dipengaruhi banyak faktor lain di luar media.

Penelitian ini juga memberikan bukti ilmiah bahwa efektivitas media pembelajaran digital/permainan sangat bergantung pada konteks

(seperti durasi penggunaan dan karakteristik siswa), sehingga teori gamifikasi tidak bisa dipukul rata untuk semua situasi.

2. Implikasi Praktis (Bagi Sekolah dan Guru)

- a. Evaluasi Strategi Gamifikasi: Guru tidak bisa hanya mengandalkan "elemen permainan" (poin/lencana) secara instan. Perlu adanya evaluasi apakah elemen tersebut justru dianggap sebagai beban atau sekadar hiburan semata bagi siswa tanpa menyentuh aspek motivasi intrinsik mereka.
- b. Pentingnya Durasi dan Konsistensi: Karena hasil menunjukkan skor motivasi tetap rendah, implikasinya adalah penggunaan gamifikasi tidak boleh dilakukan hanya sesekali. Guru perlu merancang integrasi gamifikasi yang lebih mendalam dan berkelanjutan untuk melihat perubahan sikap siswa.
- c. Pertimbangan Faktor Lain: Sekolah dan guru perlu menyadari bahwa untuk meningkatkan motivasi, mungkin diperlukan faktor lain selain media, seperti gaya mengajar guru, dukungan lingkungan keluarga, atau ketersediaan fasilitas yang lebih memadai.

3. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Eksperimen Jangka Panjang: Karena penelitian ini menunjukkan hasil tidak signifikan, peneliti berikutnya perlu melakukan penelitian eksperimen dengan durasi yang lebih lama (*longitudinal*) untuk melihat titik jenuh atau titik balik efektivitas

gamifikasi.

- b. Eksplorasi Variabel Lain: Perlu diteliti apakah variabel lain seperti *Self-Efficacy* (kepercayaan diri) atau kemampuan literasi digital siswa berperan sebagai variabel moderator dalam hubungan gamifikasi dan motivasi.

C. SARAN-SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, terkait hubungan penggunaan media gamifikasi dengan motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri, terdapat beberapa hal yang diharapkan menjadi masukan dan saran ditunjukkan bagi kepala sekolah, guru dan siswa, maupun menjadi arahan untuk penelitian yang akan datang.

1. Saran bagi Guru dan Praktisi Pendidikan

Guru disarankan tidak hanya berfokus pada elemen kompetisi (seperti papan peringkat atau poin) yang terkadang justru memicu tekanan (*pressure*) bagi siswa dengan skor rendah. Perlu dieksplorasi elemen lain seperti narasi (cerita), tantangan yang dipersonalisasi, atau sistem *feedback* yang lebih mendalam agar motivasi intrinsik siswa dapat tersentuh.

Mengingat motivasi belajar adalah aspek psikologis yang tidak bisa berubah secara instan, guru sebaiknya menerapkan gamifikasi secara konsisten dalam jangka waktu yang lebih panjang (tidak hanya beberapa kali pertemuan) agar siswa terbiasa dengan sistem tersebut.

2. Saran bagi Pihak Sekolah

- a. Pelatihan dan Fasilitas: Sekolah perlu memberikan pelatihan kepada guru mengenai cara mengintegrasikan gamifikasi yang tidak sekadar "bermain", tetapi selaras dengan tujuan pembelajaran (pedagogi). Dukungan fasilitas teknologi juga penting agar media gamifikasi dapat diakses dengan lancar oleh seluruh siswa.
- b. Evaluasi Karakteristik Siswa: Sekolah sebaiknya melakukan pemetaan terhadap karakteristik siswa sebelum menerapkan suatu media pembelajaran, karena efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada kesiapan digital dan minat siswa di jenjang tertentu.

3. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penggunaan Metode Eksperimen: Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan metode eksperimen (kelas kontrol dan kelas eksperimen) daripada korelasi, untuk melihat perbedaan motivasi secara lebih nyata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) gamifikasi dalam durasi yang lama.
- b. Analisis Variabel Moderator: Disarankan untuk meneliti variabel lain yang mungkin memengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan tersebut, seperti kemampuan literasi digital siswa, gaya mengajar guru, atau variabel kepribadian siswa (*introvert/extrovert*).
- c. Pendekatan Kualitatif: Peneliti selanjutnya dapat menggunakan

metode kualitatif (wawancara mendalam) untuk mengetahui alasan di balik rendahnya korelasi tersebut, misalnya apakah siswa merasa bosan dengan media yang digunakan atau merasa elemen kompetisi dalam gamifikasi terlalu berlebihan.