

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar 0.000 (< 0.05) pada uji *independent sample t-test*, sehingga menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan gamifikasi manual terhadap motivasi belajar siswa di SMP N10 Bengkulu Tengah, selain itu terlihat perbedaan yang signifikan pada hasil uji coba antara kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0.3904 (kategori sedang), yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi manual berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa penerapan gamifikasi manual memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran

Pendidikan Agama Islam. Berikut merupakan uraian implikasi berdasarkan hasil penelitian:

1. Bagi guru, dapat menjadikan metode dan media ini sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penggunaan *game* dalam pembelajaran membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta dapat mengurangi kejenuhan atau rasa bosan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, berpartisipasi, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama, berpikir cepat, serta berkompetisi secara sehat melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan.
3. Bagi sekolah, dapat menjadi pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mendukung penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif, seperti gamifikasi, guna meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat juga mendorong guru mengembangkan kreativitasnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini memberikan gambaran mengenai penerapan permainan dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variasi metode *game* yang

berbeda, serta mengkaji variabel lain yang relevan untuk memperoleh hasil yang lebih efektif.

Penelitian ini menegaskan bahwa pentingnya dukungan dari berbagai pihak, seperti guru, sekolah dan responden untuk mengoptimalkan penerapan metode ini dan memberikan dampak yang lebih luas dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

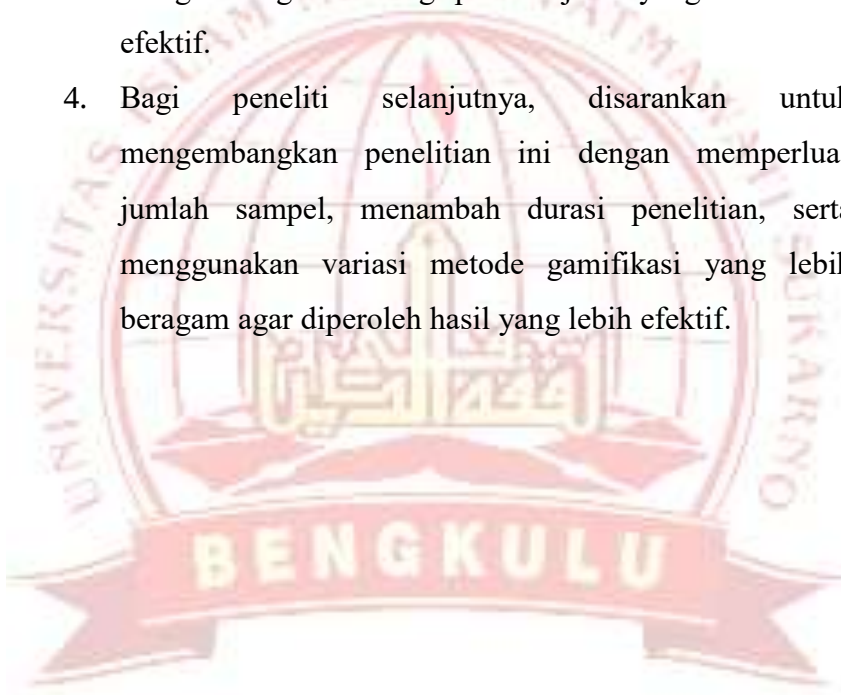
C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, besar harapan peneliti agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai saran untuk dijadikan bahan pertimbangan dan perbaikan kedepannya. Berikut pihak-pihak tersebut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti gamifikasi manual guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu mengembangkan dan menyesuaikan metode permainan dalam pembelajaran dengan materi yang akan dipelajari, agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
2. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam kegiatan yang melibatkan *gamifikasi*.

Dengan keaktifan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi.

3. Bagi sekolah, pihak sekolah disarankan untuk mendukung metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti metode gamifikasi manual ini dengan menyediakan fasilitas serta mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas jumlah sampel, menambah durasi penelitian, serta menggunakan variasi metode gamifikasi yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- ANANTASIA, G., & Rindrayani, S. R. (n.d.). METODOLOGI PENELITIAN QUASY EKSPERIMEN. *Adiba Journal of Education*, 5, 183–192. https://www.researchgate.net/profile/Muh-Fauzan-Nastiar/publication/388231347_METODOLOGI_PENELITIAN_QUASI_EKSPERIMEN/links/67905704ec3ae3435a74786d/METODOLOGI-PENELITIAN-QUASI-EKSPERIMEN.pdf
- Andriani, R., & Rasto. (2019). peran strategis motivasi dan pemberdayaan SDM dalam manajemen organisasi: tinjauan Teoritis. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Eka. (2024). alternatif kreatif penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tanpa menggunakan perangkat digital. *Jurnal Redaksi Guru Inovatif*. <https://guruinovatif.id/artikel/penerapan-gamifikasi-dalam-pembelajaran-tanpa-menggunakan-perangkat-digital>
- Gempita wati, G. (2025). *pengaruh penggunaan media teka teki silang terhadap semangat belajar santri kelas x pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist di MA Ja-alHaq Kota Bengkulu* [universitas islam negeri fatmawati sukarno bengkulu]. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/4295>
- Hendri. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTS N 01 Kuantan Singingi* [universitas Islam Kuantan Singingi]. <http://repository.uniks.ac.id/403/1/SKRIPSI HENDRA PAI.pdf>
- Hidayat, R. A., Askamiliati, P. R., Wijayanti, S. N., & Salsabila, S. D. (2024). *pendidikan Agama Islam* (U. Khasanah (ed.)). tahta media.
- hidayatullah, A. (2025). *No Title*. universitas islam negeri fatmawati sukarno bengkulu.
- Ishak, I. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam. *Fitua: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 167–178.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru

Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>

Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>

Prabawa. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>

Hake, R. R. (1998). INteractive-engagement Versus Traditional methods: A Six-Thousand-Student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of physics*, (66) 64. doi: 10.1119/1.18809.

Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 1–7. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI>

Qiao, S., Yeung, S. S. sze, Zainuddin, Z., Ng, D. T. K., & Chu, S. K. W. (2023). Examining the effects of mixed and non-digital gamification on students' learning performance, cognitive engagement and course satisfaction. *British Journal of Educational Technology*, 54(1), 394–413. <https://doi.org/10.1111/bjet.13249>

Saputra, A. (2022). Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 73–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811>

Sartika, A. (2022). *Pengaruh Penerapan Instrumen afektif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 171 Seluma* [Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu]. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/442>

Setyansah, R. K., Lusiana, R., Murtafiah, W., Suprpto, E., Apriandi, D., & Krisdiana, I. (2024). Pelatihan Peningkatan Kualitas Guru Dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dan Non Digital Di

Sd Negeri Panjang Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Abdi Insani*, 11(2), 1324–1331. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1348>

Sintia, S. (2023). *strategi guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan minat siswa belajar membaca alqur'aan di SDN 028 Bengkulu Utara* [universitas islam egeri fatmawati soekarno bengkulu]. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/2112>

Srimulyani. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2021&q=gamifikasi&btnG=#d=gs_qabs&t=1749801380644&u=%23p%3DYnj30RgS5h8J

Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 175. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>

Syahputri Zahra Addini, Fallenia Della Fay, & Syafitri Ramadani. (2023). kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 161–166. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>

Zahrah, N. F., Fijriah, lia lailatul, Safitri, Y., & Bachtiar, M. (2025). *Peran Strategis Motivasi dan Pemberdayaan SDM dalam Manajemen Organisasi : Tinjauan Teoritis Pendahuluan Metode*. 03(03), 114–127.

Uno, H. B. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ariani, Diana. 2020. Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 03(02): 144-149.

Muin, A. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif.

- Pratama, M. K., Rahman, Abdul., Asdar. 2026. Pengaruh Penerapan Strategi Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Issues in Mathematics Education*,10 (1): 79-89.
- Ulva Putri Ramadani, Raudhotul Muthmainnah, Nisa Uhlilma, Azzah Wazabirah, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*,3(2),574–585.
<https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Zanariyah, S. (2024). Teknik Observasi Yang Efektif Dan Efisien Pada Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(3), 2024.
- Irfan Syahroni, M. (2022). Prosedur Penelitian kuantitatif. *Ejurnal Al Musthafa*, 2(3),43-56.
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jural Pelita Nusantara*, 1(3), 430-448.