

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan penelitian yang berjudul pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Agama Kristen di kelas VB di UPT SD Negeri 5 Mengkendek, maka kesimpulannya yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan saat menggunakan metode *gamifikasi* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini di buktikan berdasarkan hasil dari perhitungan uji regresi linear sederhana bahwa nilai sig  $0,600 > 0,05$ . Dengan Tingkat ketidakberpengaruhannya yaitu sebesar 2%. Hal ini dikarenakan penggunaan metode gamifikasi yang tidak sesuai dan proses pengisian angket yang kurang maksimal karena keterbatasan waktu.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa, maka ada beberapa saran yang dikemukakan peneliti, sebagai berikut:

1. Siswa, siwa diharapkan siswa bisa memanfaatkan elemen gamifikasi agar meningkatkan keterlibatannya pada pembelajaran, sehingga dapat termotivasi untuk lebih giat dalam belajar.

2. Guru, guru diharapkan bisa mengadaptasi metode *gamifikasi* pada pembelajaran agar meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dan agama.
3. Sekolah, sekolah diharapkan bisa mendukung penggunaan alat-alat digital yang dapat membantu penggunaan *gamifikasi*, seperti aplikasi pembelajaran, atau platform online yang bisa melacak kemajuan siswa.
4. Perpustakaan, diharapkan perpustakaan dapat menyediakan koleksi buku atau sumber daya digital yang mendukung pembelajaran berbasis game dan aplikasi edukasi yang memfasilitasi *gamifikasi*, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
5. Peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan metode *gamifikasi* yang lebih terarah dan terstruktur yang dapat disesuaikan dengan konteks Pendidikan Agama.