

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak model pembelajaran gamifikasi terhadap minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran sekolah agama Islam. Sampel yang digunakan yaitu siswa SMAN 3 Bekasi kelas XI 1 (kelas eksperimen) s/d XI 4 (kelas kontrol). Kelas eksperimen akan mendapat perhatian khusus dengan menggunakan model pembelajaran gamifikasi. Kemudian kelas kontrol mengimplementasikan model pembelajaran konvensional berupa ceramah sebagai pembicaraan. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan pengujian hipotesis menggunakan uji T angket dan uji t paired sampel test, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen yaitu 74 dan kelas kontrol 64. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 89,33 pada pengujian pertama (post test), dan nilai kontrol adalah 75,10. Sehingga, skor rata-rata dalam kelas eksperimen cenderung lebih tinggi daripada kontrol kelas. Hasilnya, model gamifikasi memiliki efek yang signifikan lebih besar dibandingkan model konvensional yang dikembangkan oleh guru PAI berupa ceramah.
2. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan uji t angket minat belajar siswa diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,505 \geq 2,001$). Maka terdapat pengaruh yang signifikan

antara model pembelajaran *gamification* dengan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 3 kota Bekasi.

3. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan uji t paired sampel test kelas eksperimen diketahui hasil yang diperoleh yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($6,335 \geq 2,001$). Kemudian, pada kelas kontrol hasil menunjukkan uji t paired sampel test yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,253 \geq 2,001$). Dengan demikian keduanya didapatkan hasil mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa. Namun, model gamifikasi memiliki probabilitas keberhasilan yang lebih tinggi pada minat belajar siswa di kelas XI mata pelajaran agama Islam.

B. Saran

Peneliti memberikan sejumlah saran sebagai masukan atau pertimbangan setelah melakukan beberapa pengujian dan menarik kesimpulan yang telah dibahas sebelumnya:

1. Bagi Guru

Sebagai seorang guru, diharapkan harus menyesuaikan isi materi pembelajaran dan memahami berbagai model pembelajaran. Sehingga suasana pembelajaran tidak membosankan untuk siswa serta meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar serta mencapai hasil belajar yang diinginkan dari sebelumnya.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk lebih semangat dan ikut berpartisipasi pada saat pembelajaran berlangsung, agar siswa dapat memahami informasi yang disampaikan oleh guru dan mencapai hasil belajar yang positif.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya, diharapkan mengembangkan dan melanjutkan penelitian diluar penggunaan model pembelajaran model pembelajaran *gamification* untuk menemukan cara efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan begitu, peneliti selanjutnya juga dapat memperluas temuannya dan memaksimalkan hasil. Karena penelitian ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan kemampuan menulis.