

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin,” dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan gamifikasi berbasis *Quizizz* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Guru juga berperan penting sebagai perancang, fasilitator, sekaligus motivator dalam mengelola kegiatan gamifikasi dengan memberikan umpan balik positif serta penghargaan yang menumbuhkan semangat belajar siswa. Respon siswa terhadap penggunaan gamifikasi sangat positif, mereka menjadi lebih fokus, percaya diri, aktif, dan termotivasi baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara keseluruhan, gamifikasi terbukti dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
2. Faktor pendukung gamifikasi didukung oleh beberapa faktor, antara lain: dukungan penuh dari pihak sekolah, ketersediaan fasilitas teknologi seperti internet dan proyektor, serta kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambat gamifikasi meliputi kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan waktu dalam menggunakan media saat dilapangan, perbedaan karakter siswa, serta persepsi konservatif terhadap metode permainan dalam pembelajaran agama. Meskipun demikian, guru mampu mengatasi hambatan tersebut

dengan kreativitas dan adaptasi, seperti mengubah bentuk permainan digital menjadi manual agar kegiatan tetap berjalan efektif dan menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak:

1. Untuk guru PAI, disarankan agar terus memperkaya metode gamifikasi dengan variasi kegiatan yang lebih kontekstual dan sesuai karakter siswa, sehingga pembelajaran itu menjadi lebih berbobot dan tidak monoton.
2. Untuk pihak sekolah, itu juga diharapkan agar dapat memberikan suatu dukungan yang berupa peningkatan fasilitas digital serta pelatihan bagi guru agar penggunaan gamifikasi dapat diterapkan secara maksimal.
3. Untuk siswa, hendaknya menjadikan kegiatan gamifikasi sebagai wadah untuk belajar secara aktif, bekerja sama, dan memperkuat semangat religiusitas dalam memahami ajaran Islam.
4. Untuk peneliti berikutnya, disarankan meneliti pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar secara kuantitatif atau menerapkannya pada mata pelajaran lain, agar kajian tentang gamifikasi di dunia pendidikan menjadi lebih luas dan mendalam.