BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah di bab IV sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Wayground* terbukti berpengaruh signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media *Wayground* tidak hanya berdampak pada satu aspek pembelajaran, tetapi mampu meningkatkan aspek afektif berupa motivasi belajar sekaligus aspek kognitif berupa hasil belajar siswa secara bersamaan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dan gamifikasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam mendukung proses belajar siswa Sekolah Dasar.
2. Penggunaan media *Wayground* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Wayground* menunjukkan tingkat perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur

interaktif, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Penggunaan media *Wayground* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wayground* membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui penyajian informasi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI

   Guru PAI disarankan mengintegrasikan *Wayground* atau media pembelajaran interaktif sejenis secara berkala dalam pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Kepala Sekolah

   Kepala sekolah diharapkan mendukung implementasi pembelajaran digital melalui penyediaan sarana teknologi, pelatihan guru, dan kebijakan sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran.

3. Bagi KKG/K3SD

Kelompok Kerja Guru (KKG) dan K3SD dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar penyusunan program peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

4. Bagi Dinas Pendidikan

Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin dapat mempertimbangkan penggunaan platform pembelajaran interaktif sebagai bagian dari program digitalisasi pembelajaran Sekolah Dasar.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat menguji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap variabel lain seperti keterampilan berpikir kritis, literasi digital, karakter religius, dan retensi belajar dengan desain eksperimen yang lebih luas.

Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menyusun pilihan respons angket secara lebih spesifik dan disesuaikan dengan redaksi setiap butir pernyataan (*item-specific response options*). Misalnya, pada pernyataan mengenai rasa bosan dalam pembelajaran PAI, pilihan respons dapat disesuaikan menjadi “sangat bosan”, “bosan”, “tidak bosan”, dan “sangat tidak bosan”, bukan menggunakan pilihan respons umum berupa “sangat setuju” hingga “sangat tidak setuju”. Penggunaan pilihan respons yang sesuai dengan substansi item dapat membantu responden memberikan jawaban yang lebih tepat, mengurangi kecenderungan bias

persetujuan (*acquiescence bias*), serta berpotensi meningkatkan kualitas pengukuran instrumen.[107]

[107] Jan Karem Höhne dan Timo Lenzner, "New Insights on the Cognitive Processing of Agree/Disagree and Item-Specific Questions," *Journal of Survey Statistics and Methodology*, Vol. 6, No. 3, 2018, hlm. 401–417, DOI: 10.1093/jssam/smx028; Jennifer Dykema et al., "Towards a Reconsideration of the Use of Agree-Disagree Questions in Measuring Subjective Evaluations," *Research in Social and Administrative Pharmacy*, Vol. 18, No. 2, 2022, hlm. 2335–2344.