

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh metode gamifikasi terhadap semangat belajar Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara metode gamifikasi terhadap semangat belajar Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Bandar Lampung.
2. Besarnya pengaruh metode gamifikasi terhadap semangat belajar Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Bandar Lampung. Dapat terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa metode gamifikasi ini memberikan kontribusi positif pada pembentukan semangat belajar. Meskipun demikian, sebagian besar aspek semangat belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis, sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini mengandung implikasi bahwa metode gamifikasi memiliki peranan yang penting bagi Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Lampung, karena proses belajar yang dilakukan *feedback*, *construct*, *challenge* dan *story* akan memperlihatkan seberapa besar peningkatan semangat belajar.
2. Hasil penelitian ini memberi dampak yang begitu besar dalam konteks pembelajaran. Hal ini dapat diaplikasikan pada Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Lampung yang senantiasa belajar metode gamifikasi saat

sedang belajar atau mengerjakan tugas sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

C. Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh metode gamifikasi terhadap semangat belajarnya siswa, maka peneliti memberi saran yaitu:

1. Bagi STIAB Jinarakkhita Lampung agar dapat meningkatkan dalam mengikutsertakan segala kegiatan perkuliahan dengan menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan semangat belajar mahasiswa.
2. Kepada pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan pengaruh metode gamifikasi terhadap semangat belajar Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Bandar Lampung.
3. Bagi Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Bandar Lampung agar dapat meningkatkan dalam mengikutsertakan segala kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
4. Bagi guru Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Bandar Lampung diharapkan agar dapat memanfaatkan metode gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mendorong keaktifan siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa.
5. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan dan mengukur masing-masing variabel lebih mendalam serta meningkatkan penelitian yang sudah ada didukung dengan informasi terbaru, seperti faktor lain yang tidak diteliti didalam penelitian ini seperti metode pengajaran kreatif, lingkungan belajar dan peran guru sesuai dengan kondisi yang dialami sehingga manfaat dan hasil penelitian dapat dirasakan secara langsung oleh peneliti,

masyarakat maupun Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Bodhisattva Bandar Lampung.