

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh permainan congklak dana Buddhis dan pendekatan gamifikasi terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa SMB Sakyamuni, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Permainan Congklak Dana Buddhis memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan permainan tersebut dalam proses pembelajaran dengan peningkatan kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, semakin optimal penerapan Congklak Dana Buddhis secara konsisten dan terarah, maka semakin berkembang pula keterampilan kognitif yang dimiliki oleh siswa dalam memahami materi, menganalisis informasi, serta memecahkan masalah secara logis.
2. Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran juga memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan mampu berpikir secara logis dalam memahami materi.
3. Penerapan gabungan antara Congklak Dana Buddhis dan pendekatan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif siswa secara lebih optimal. Hal ini ditunjukkan oleh hasil koefisien determinasi (R^2) yang tinggi,

menandakan bahwa kombinasi kedua strategi tersebut memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan aspek kognitif siswa.

4. Penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi antara nilai-nilai Buddhis yang terkandung dalam Congklak Dana Buddhis dan elemen-elemen gamifikasi mampu menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong peningkatan fokus, kemampuan berpikir logis, dan kesadaran reflektif siswa. Oleh karena itu, strategi ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan media dan metode pembelajaran yang efektif, khususnya dalam konteks pendidikan agama.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting, baik secara teoritis maupun praktis, terkait dengan penerapan permainan Congklak dana Buddhis dan pendekatan gamifikasi terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa, khususnya di SMB Sakyamuni.

1. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan Congklak dana Buddhis serta pendekatan gamifikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa. Model pembelajaran berbasis permainan ini mendorong siswa untuk berpikir logis, menganalisis, serta mengambil keputusan, sehingga mampu mengembangkan potensi kognitif mereka secara optimal.
2. Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa pendekatan berbasis permainan serta integrasi nilai-nilai budaya dan spiritual, khususnya ajaran Buddhisme, dapat menjadi strategi pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Nilai-nilai karakter dalam ajaran Buddhis mampu memperkuat pembentukan karakter, kepribadian, dan etika

berpikir siswa, sekaligus mendorong peningkatan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan gamifikasi yang menitikberatkan pada elemen keterlibatan, tantangan, dan interaksi sosial, terbukti berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar serta capaian kognitif siswa. Dengan demikian, integrasi antara nilai-nilai Buddhis dan pendekatan gamifikasi dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan diterapkan dalam konteks pendidikan berbasis nilai.

3. Penelitian ini memberikan dampak signifikan dalam ranah kognitif. Penerapan permainan congklak dana Buddhis dan elemen gamifikasi mampu mendorong siswa untuk mengidentifikasi masalah, menyusun strategi, menyampaikan argumen, serta menarik kesimpulan secara logis dan sistematis.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh congklak dana Buddhis dan pendekatan gamifikasi terhadap keterampilan kognitif siswa, disarankan agar guru dan praktisi pendidikan mulai memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan tradisional. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan kognitif siswa setelah diterapkannya media tersebut. Oleh karena itu, penggunaan permainan seperti congklak dana Buddhis yang mengandung nilai-nilai keagamaan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta kemampuan berpikir logis mereka. Agar implementasi media ini berjalan secara optimal, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, khususnya dalam bentuk pelatihan bagi guru serta penyediaan sarana dan prasarana pendukung yang memadai. Selain itu, pendekatan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Bagi peneliti selanjutnya, perlu diperhatikan bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden, yaitu sebanyak 32 siswa, serta ruang lingkup variabel yang masih terbatas. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan memperluas cakupan variabel penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh dan dapat digeneralisasikan ke dalam konteks yang lebih luas.