

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan metode yang memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif melalui berbagai fitur yang menarik, seperti kuis, *leaderboard*, dan sistem poin salah satunya yaitu Quizizz. Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SMA di Surabaya menggunakan model ARCS dan SDT. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Ketiganya memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar melalui gamifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih termotivasi saat proses pembelajaran disampaikan melalui pendekatan gamifikasi yang mampu membangkitkan keterlibatan, keyakinan diri, dan kepuasan selama belajar. Sementara itu *Attention* dan *Relatedness* menunjukkan pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap motivasi belajar ketika menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

5.2 Saran

1. Skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model ARCS dan *Self-Determination Theory* (SDT) untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar model penelitian dikembangkan dengan mempertimbangkan pendekatan lain atau menambahkan faktor mediator atau moderator guna memperjelas hubungan antar variabel. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan variabel dengan mempertimbangkan faktor lain seperti *engagement*, *cognitive load*, atau faktor eksternal, yang mungkin berpengaruh terhadap keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi.
2. Sampel pada skripsi ini terdiri dari siswa di lima SMA terbaik berdasarkan peringkat per wilayah di Surabaya. Pemilihan sampel ini memberikan gambaran dari siswa yang bersekolah di institusi dengan prestasi akademik

tertinggi di setiap wilayah. Namun, untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan sampel diperluas dengan melibatkan sekolah dari berbagai kategori, baik dari segi prestasi akademik maupun wilayah, serta tingkat pendidikan yang berbeda, seperti SMP atau perguruan tinggi. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi di berbagai jenjang pendidikan dan lingkungan akademik yang lebih beragam.