

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas pendekatan gamifikasi berbasis *Blooket* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di MAN 1 Cirebon, dapat diberikan kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan metode gamifikasi berbasis *Blooket* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran melalui kuis yang menarik dan variatif.
2. Motivasi belajar siswa meningkat secara nyata dan bermakna, baik dari sisi keterlibatan emosional, minat belajar, maupun partisipasi aktif dalam kelas setelah penerapan gamifikasi berbasis *Blooket*. Hal ini ditandai dengan indikator kegiatan belajar yang menarik dan penghargaan dalam belajar, yang mencerminkan bahwa siswa lebih terlibat secara aktif dan merasa diapresiasi selama proses pembelajaran.
3. Efektivitas metode gamifikasi berbasis *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN 1 Cirebon terbukti efektif dengan adanya peningkatan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Adapun dampak yang dirasakan siswa setelah diberikan perlakuan, siswa menjadi lebih aktif bertanya dan menjawab di kelas, adanya peningkatan rasa percaya diri, meningkatnya semangat belajar, suasana kelas menjadi dinamis dan kolaboratif, serta terciptanya lingkungan belajar yang kompetitif dan menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan adalah

- a. Disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji aspek lain dari penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran, seperti

pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis atau kreativitas siswa. Dan juga dapat dilakukan pada subjek atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat apakah terdapat hasil yang sama dapat ditemukan dengan kondisi yang berbeda.

- b. Penggunaan media *Blooket* di kelas membutuhkan persiapan yang matang sebelum digunakan, termasuk menyiapkan materi kuis yang relevan dan memastikan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai. Selain itu menghadapi kendala teknis yang mungkin terjadi saat penggunaan *Blooket*, seperti masalah koneksi internet atau perangkat yang tidak berjalan dengan baik.
- c. Diharapkan untuk instansi atau madrasah lainnya dapat mendukung penggunaan media *Blooket* dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi yang cukup. Serta sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru-guru agar lebih terampil dalam memanfaatkan media digital seperti *Blooket* dalam proses pembelajaran.