

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* terhadap motivasi dan keaktifan belajar PAI di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon dilaksanakan melalui integrasi permainan edukatif pada kegiatan apersepsi, inti, dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, pelaksanaan pendekatan ini berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 36,58. Pembelajaran berlangsung lebih aktif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
2. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI mengalami peningkatan setelah diterapkannya pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game*. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai motivasi belajar pada kelas eksperimen dari 66,71 menjadi 81,89, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 65,47 menjadi 68,74. Hasil uji univariat menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.
3. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PAI juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game*. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai keaktifan belajar pada kelas eksperimen dari 61,26 menjadi 80,55, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 61,18 menjadi 64,24. Hasil uji univariat menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.
4. Pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa secara simultan. Hasil uji MANOVA menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai Partial Eta Squared sebesar 0,859 yang menunjukkan pengaruh dalam kategori sangat kuat. Dengan demikian, pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.