

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diatas, peneliti akan memaparkan kesimpulan tentang implementasi metode gamifikasi dalam motivasi belajar peserta didik pada mapel Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus, diantaranya sebagai berikut:

1. Implementasi metode gamifikasi dalam motivasi belajar peserta didik pada mapel Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus terdapat tiga langkah yang dilaksanakan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap perencanaan adalah tahap dimana guru mempersiapkan prosedur pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran terdapat tiga kegiatan, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka diawali dengan salam dan doa bersama, mengecek kehadiran peserta didik dan melakukan apersepsi. Pada kegiatan inti terdapat delapan tahapan, yakni yang pertama membagi materi menjadi beberapa bagian, membagi materi ke dalam beberapa level dan tingkatan, catat skor untuk setiap bagian, berikan penghargaan kepada peserta didik dengan lencana, membentuk kelompok tugas untuk memfasilitasi kolaborasi dan penyelesaian proyek, gunakan hitung mundur, hapus lencana atau penghargaan jika peserta didik tidak menyelesaikan tantangan tertentu, sajikan hasil keseluruhan dari masalah pembelajaran peserta didik dalam bentuk rangkuman kekuatan dan kelemahan sehingga peserta didik dapat melihat kesalahan mereka sendiri dan bakat yang telah mereka peroleh. Tahap ketiga guru melakukan evaluasi terhadap pekerjaan.
2. Dampak Implementasi metode gamifikasi dalam motivasi belajar peserta didik pada mapel Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid yang dapat dilihat dari keterlibatan aktif peserta didik, kemandirian, semangat belajar tinggi, serta dari

meningkatnya minat dan motivasi belajar peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.

## **B. Saran**

Peneliti memiliki beberapa saran sebagai akhir dari penulisan skripsi ini, diharapkan saran atau masukan yang peneliti tulis dapat menjadi pertimbangan dan evaluasi untuk terus memajukan pendidikan. Adapun saran-saran sebagai berikut:

1. Kepala MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus serta tenaga kependidikan untuk memastikan peserta didik terpenuhi sarana prasarana dan perhatian untuk mengembangkan prestasi peserta didik. Dan pada akhirnya dapat meningkatkan penilaian yang baik di mata masyarakat dengan adanya sarana fasilitas belajar yang memadai serta prestasi peserta didik yang luas.
2. Guru diharapkan menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan prosedur pelaksanaan pembelajaran secara profesional dan menerapkan kode etik pendidik yang baik. Memperhatikan peserta didik dalam penerapan pendekatan pembelajaran gamifikasi maupun diluar metode gamifikasi.
3. Peserta didik diharapkan semangat belajar dan menghormati guru dan pengajar karena mereka merupakan orangtua peserta didik di sekolah, tanpa mereka peserta didik tidak mampu mencapai prestasi dan kesuksesan pembelajaran.
4. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya mampu melakukan pengkajian mendalam dengan sumber dan referensi yang berkaitan dengan metode gamifikasi agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik.