

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran ritme musik menggunakan metode gamifikasi menunjukkan aktivitas pembelajaran yang tergolong baik. Hal ini ditunjukkan melalui respon siswa yang positif dalam setiap pelaksanaan pembelajarannya. Terbukti dalam setiap tahapan pembelajaran siswa mampu mengikuti dan menyelesaikan semua tantangan sehingga pembelajaran ini dapat terlaksana dengan baik.
2. Uji test t independent menunjukkan hasil pada kolom signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5%. Maka disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa kelas 3 SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta.
3. Perbandingan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen diukur menggunakan *paired t test*. Nilai signifikansi kelas eksperimen memperoleh hasil $0.049 < 0,05$, maka diperoleh

simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penerapan metode gamifikasi pada kelas eksperimen. Sementara kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi $0,974 > 0,05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan metode konvensional di kelas kontrol.

4. Perbandingan pengaruh metode gamifikasi pada kelas kontrol dan eksperimen diukur menggunakan effect size cohen's d. Diperoleh nilai cohen's d sebesar -1.255 yang berarti nilai tersebut termasuk dalam kategori *large effect*. Maka diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode gamifikasi berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan dengan penerapan metode konvensional.
5. Besarnya pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa diukur dengan uji N-Gain. N-Gain skor pada kelas eksperimen memperoleh nilai $0,2313 < 0,30$. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik anak tergolong dalam kategori rendah. Sementara pada kelas kontrol memperoleh nilai $0,2086 < 0,30$ yang termasuk dalam kategori rendah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sapan Yogyakarta dengan judul Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Ritme Musik Anak, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar musik siswa, peneliti hendaknya mencari tahu aktivitas yang disukai oleh siswa untuk dijadikan desain gamifikasi yang sesuai agar motivasi pada diri masing-masing siswa bisa meningkat signifikan.
2. Untuk mengukur motivasi pada masing-masing siswa, peneliti hendaknya mempersiapkan instrumen penelitian yang lebih tepat agar tidak terjadi bias.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, N., Lanjwani Jat, A. R., & Naaz, N. (2025). Effect of Gamification on Student Engagement and Academic Performance in Secondary Education. *Journal of Media Horizons*, 6(4), 1015–1024.
- Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Jamblang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2014), 14390–14395.
- Aras, L., Irfan, M., & Amran, M. (2023). Analisis Gambaran Lingkungan Kelas dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7.
- Aulia, A., Diana, & Setiawan, D. (2022). Pentingnya Pembelajaran Musik untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 160–168.
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4693>
- Balaka, M.Y. (2022). Metodologi Penelitian Teori dan Aplikasi. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Budi Prasetyo, R., & Abdul Aziz, T. (2025). Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Pendekatan Gamifikasi Sebagai Strategi Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 5, 4069–4084.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6582>
- Comeau, G., Huta, V., Lu, Y., & Swirp, M. (2019). The Motivation for Learning Music (MLM) questionnaire : Assessing children ' s and adolescents ' autonomous motivation for learning a musical instrument. *Motivation and Emotion, Mlm*. <https://doi.org/10.1007/s11031-019-09769-7>
- Creswell, J.W. (2018). Research Design Qualitative, Quantitative, and Mix Methods Approaches.
- Daulay, M.A., P. D. H. H. P. (2016). Pmberdyaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *PT.Fajar Interpratama Mandiri*, 2(1), 43.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, I. G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
- Deterding, S., & Dixon, D. (2026). *From Game Design Elements to Gamefulness : Defining " Gamification ."* <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan*

Konseptual, 8(4), 832–839.

- Garcia-Lopez, I. M., Acosta-Gonzaga, E., & Ruiz-Ledesma, E. F. (2023). Investigating the Impact of Gamification on Student Motivation, Engagement, and Performance. *Education Sciences*.
- Iqbal, M., Ulhaque, Z., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 07(01), 58–70.
- Jaramillo-mediavilla, L., Basantes-andrade, A., Cabezas-gonz, M., & Casillas-mart, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance : A Systematic Review. *Education Sciences*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Martdana, R. A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.
<https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Naimah, N. D., Tibyan, I. M., Khayruzaki, R. A., & Maulina, F. N. (2025). Efektivitas Penerapan Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 2 Boyolali PK Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(1), 98–110.
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(1), 174–186.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., & Wibowot, R. P. (2024). Gamification : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Ratinho, E., Figueiredo, M., & Est, D. (2026). Gamification on Mathematics Engagement and Motivation in Secondary School and Higher Education : A Systematic Review and Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10648-025-10108-1>
- Rusdini, A. M. S. dan S. E. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Educaplay terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 6, 276–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3516>
- Ryan, E. L. D. and R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Sappaile, B. I., Xu, S., Oci, M., & Xavier, M. (2024). The Influence of Gamification Techniques on Students ' Learning Performance and Motivation in Learning : An Experimental Study. *Journal Neosantara*

Hybrid Learning, 2(April), 394–408.

Seruni, F. (2025). Gamification in Scientific Approach to Improve Students' Learning Motivation. *International Journal of Language Teaching and Education*, 8(2), 16–33. <https://doi.org/10.22437/ijolte.v8i2.31864>

Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.

Suryani, E. (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3).

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.

