

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengolahan data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Secara parsial variabel *work gamification* berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan PT.Indraco Kota Madiun. Hal ini menunjukkan bahwa dengan semakin meningkatkan *work gamification* maka produktivitas karyawan PT.Indraco Kota Madiun juga mengalami peningkatan, sehingga **hipotesis pertama diterima**.
2. Secara parsial variabel *role of leadership* berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan PT.Indraco Kota Madiun. Hal ini menunjukkan bahwa dengan semakin meningkatkan *role of leadership* maka produktivitas karyawan PT.Indraco Kota Madiun juga mengalami peningkatan, sehingga **hipotesis kedua diterima**.
3. Secara parsial variabel *work gamification* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *role enjoyment* karyawan PT.Indraco Kota Madiun. Hal ini menunjukkan bahwa dengan semakin meningkatkan *work gamification* maka *role enjoyment* karyawan PT.Indraco Kota Madiun juga mengalami peningkatan, sehingga **hipotesis ketiga diterima**.
4. Secara parsial variabel *role of leadership* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *role enjoyment* karyawan PT.Indraco Kota Madiun. Hal ini menunjukkan bahwa dengan semakin meningkatkan *role of leadership* maka

role enjoyment karyawan PT.Indraco Kota Madiun juga mengalami peningkatan, sehingga **hipotesis keempat diterima**.

5. Secara parsial variabel *role enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan PT.Indraco Kota Madiun. Hal ini menunjukkan bahwa dengan semakin meningkatkan *role enjoyment* maka produktivitas karyawan PT.Indraco Kota Madiun juga mengalami peningkatan, sehingga **hipotesis kelima diterima**.
6. Ada pengaruh *work gamification* terhadap produktivitas karyawan melalui *role enjoyment* di PT.Indraco Kota Madiun, sehingga **hipotesis keenam diterima**.
7. Ada pengaruh *role of leadership* terhadap produktivitas karyawan melalui *role enjoyment* di PT.Indraco Kota Madiun, sehingga **hipotesis ketujuh diterima**.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Adanya *work gamification* dan *role of leadership* yang dilakukan pada PT.Indraco Kota Madiun berdampak pada produktivitas kerja karyawan.
2. Adanya *role enjoyment* yang dirasakan oleh karyawan dapat meningkatkan pengaruh *work gamification* dan *role of leadership* terhadap produktivitas karyawan di PT.Indraco Kota Madiun.

C. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan dari penelitian ini maka dapat diberikan saran kepada pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi karyawan, hendaknya bekerja dengan sungguh-sungguh dan aktif mengikuti pelatihan yang diadakan oleh perusahaan.
2. Bagi perusahaan, hendaknya lebih memperhatikan tingkat kesejahteraan karyawan dengan memberikan uang bonus dengan tepat waktu dan sesuai dengan beban kerja karyawan.
3. Bagi penelitian selanjutnya, agar menambahkan variable bebas lain yang mempengaruhi produktivitas kerja yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
4. Bagi pembaca, hendaknya memberikan saran dan kritik guna menyempurnakan hasil penelitian ini.