

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat dibuat berdasarkan studi dan percakapan tentang bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis permainan memengaruhi minat siswa kelas lima di MIN 1 Kota Bengkulu terhadap studi sosial.

Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (GBL) memiliki dampak yang substansial terhadap minat siswa kelas lima di MIN 1 Kota Bengkulu terhadap mata pelajaran sosial. Temuan uji hipotesis berikut mendukung hal ini: Temuan Uji T Sampel Berpasangan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,01 < 0,05$ dan nilai t yang dihitung sebesar $18,470 > t\text{-tabel} = 2,064$. Analisis regresi linier dasar menghasilkan persamaan regresi $Y = 7,291 + 0,892X$ dan koefisien regresi 0,892 pada tingkat signifikansi 0,000. Ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa akan meningkat sebesar 0,892 poin untuk setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Rata-rata skor pra-tes kelas eksperimen adalah 8,14, yang meningkat menjadi 15,13 pada pasca-tes (selisih +6,99). Peningkatan ini lebih tinggi daripada rata-rata skor pra-tes kelas kontrol sebesar 8,65 dan skor pasca-tes sebesar 14,69 (selisih +6,04).

B. Saran

Peneliti memberikan saran-saran berikut kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini berdasarkan kesimpulan yang telah disebutkan di atas:

Khususnya dalam mata kuliah sains, para pendidik didorong untuk menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Game (GBL), yang didukung oleh media Wordwall. Untuk menciptakan game edukasi yang relevan, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dimaksud,

guru harus terus meningkatkan kemampuan mereka dalam teknologi pendidikan. Sebelum menggunakan pendekatan ini, instruktur juga didorong untuk membuat rencana pembelajaran komprehensif yang mencakup memastikan bahwa perangkat dan koneksi internet yang memadai tersedia di ruang kelas.

Khususnya ketika menggunakan media berbasis game seperti Wordwall, siswa diharapkan lebih terlibat, bersemangat, dan berdedikasi pada proses pembelajaran. Selain mengincar skor tertinggi, siswa harus menggunakan setiap sesi permainan untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi. Pada akhirnya, hasil pembelajaran akan ditingkatkan dengan rasa ingin tahu yang kuat dan sikap yang terlibat.

Kepala madrasah dan sekolah diharapkan untuk sepenuhnya mendukung metode pengajaran inovatif dari para pengajar mereka. Ini termasuk menyediakan proyektor, koneksi internet yang andal, dan laptop atau tablet yang memadai. Untuk menjamin penggunaan pendekatan Pembelajaran Berbasis Game sebaik mungkin di setiap kelas, sekolah juga disarankan untuk memberikan pelatihan atau seminar kepada para pengajar tentang penggunaan materi pembelajaran digital.

Diharapkan bahwa lebih banyak peneliti akan Studi yang sama dengan cakupan yang lebih komprehensif dalam hal materi topik, tingkat kelas, dan ukuran sampel. Untuk menguji dampaknya secara lebih menyeluruh, studi di masa mendatang berpotensi mengintegrasikan pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan model pembelajaran lain seperti Pembelajaran Berbasis Proyek atau Pembelajaran Berbasis Masalah. Untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh dan detail tentang efektivitas metode ini, para peneliti di masa mendatang juga didorong untuk menilai hasil pembelajaran kognitif, emosional, dan psikomotor siswa selain minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, O. L., Awae, W., dan Fathani, A. H. (2024). Analisis bagaimana penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73-83.
- Sobandi, A., dan Nurhasanah, S. (2016). Hasil belajar siswa ditentukan oleh tingkat minat belajar mereka. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Meilani, R. I., dan Ricardo, R. (2017). Pengaruh motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar terhadap prestasi akademik mereka. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- I. Hadiwiyantri (2015). Pemeriksaan pemahaman siswa SMP tentang ide-ide fisika dan bagaimana penerapannya di dunia nyata. Universitas Negeri Semarang.
- C. A. Budiningsih (2011). Strategi penelitian dan pengajaran berdasarkan karakteristik siswa. *Horizons of Education*, (1), 83516. Pada tahun 2019, Deliany, N., Hidayat, A., dan Nurhayati, Y. Multimedia interaktif digunakan di kelas-kelas sekolah dasar untuk membantu anak-anak memahami ide-ide sains. *Educare*, 90-97:98).
- C. A. Budiningsih (2011). Strategi penelitian dan pengajaran didasarkan pada karakteristik siswa. *Education Horizons*, (1).
- Susilaningsih, S., Abidin, Z., dan Maulidina, M. (2018). Penciptaan program pembelajaran berbasis game yang berlandaskan sains untuk siswa kelas empat sekolah dasar. *Studi dan Penelitian dalam Teknologi Pembelajaran*, JINOTEP (*Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*), 4(2), 113-118.
- Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas X SMA, Noviyanti, G. V. (2018). *JUPE*, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2).

- Fauzi, M. H., Taofik, D. B. I., Mutaqin, E. J., dan Rusmana, A. (2022). Minat siswa dalam belajar sains dipengaruhi oleh materi pembelajaran permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, CaXra*, 2(2), 134-141.
- Afifah, S. M. N., Mughni, R. M., Pratama, A., dan Setyaningrum, A. (2023). Mempelajari inovasi media untuk mata kuliah sains. *Pemulihan Cahya Ghani*.
- Metode Penelitian, Ramdhan, M. (2021). Nusantara Cipta Media.
- D. Sugiyono (2013). Pendekatan R&D, kualitatif, dan kuantitatif dalam penelitian pendidikan.
- Hasim, W., dan Wulandari, P. (2025). Dampak model pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar sains siswa kelas empat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, ALACRITY*, 488-496.
- Ramadhona, R., Prananda, G., Judijanto, L., dan Lestari, N. C. (2024). Tinjauan literatur tentang bagaimana pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401.
- Yonanda, D. A., Nahdi, D. S., dan Agustin, N. F. (2018). Upaya untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa di kelas sains dengan menggunakan teknik demonstratif. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2).