

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dipaparkan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan analisis data serta pembahasannya mengenai pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa yaitu:

1. Adanya perbedaan penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sampel T-Test* dengan nilai kurang dari 0,05 yaitu $0,003 < 0,05$. Sehingga dapat diambil kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata 77% lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 66%
2. Ada pengaruh penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Regresi Linear Sederhana* dengan nilai sig-nya kurang dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga pada variabel minat belajar dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa sebesar (nilai R Square 0,722 atau 72,2%).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, peneliti menyampaikan sebagian anjuran sebagai berikut:

1. Untuk guru yang ingin meningkatkan minat belajar siswa dianjurkan memakai model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina, sebagai alternatif

siswa lebih bergairah/bersemangat. Dan perlunya menguasai teknologi agar dapat memberikan sumber belajar yang bervariasi.

2. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, diharapkan siswa terlibat semaksimal mungkin dalam pembelajaran mereka dan memaksimalkan hasil mereka.
3. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi referensi jika ingin menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* di kemudian hari.