

**BAB V**  
**PENUTUP**

**5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan analisis data serta pembahasannya mengenai pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa kelas III sekolah dasar yaitu :

1. Adanya perbedaan keaktifan dalam penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere dan penggunaan model *Games Based Learning* tanpa alat peraga. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai *sig* hitung  $0,034 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi, berdasarkan hasil uji tersebut dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan hasil yang signifikan secara statistik dari penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa kelas III. Jika dilihat berdasarkan hasil rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana rata-rata yang diperoleh untuk kelas eksperimen 74,00 jauh lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol 68,86. Maka terdapat perbedaan rata-rata antara kualitas pembelajaran kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 5,14. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere mampu memberi perubahan peningkatan yang signifikan dibandingkan pembelajaran dengan model *Games Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa.

2. Ada pengaruh penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji Regresi Linear Sederhana dengan nilai *sig*-nya kurang dari 0,05 yaitu  $0,001 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil uji regresi linear sederhana juga menunjukkan nilai R square atau  $R^2 = 0,401 = 40,1\%$  yang artinya variabel model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere mempengaruhi variabel keaktifan belajar sebesar 40,1% dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan sebagian anjuran sebagai berikut :

1. Untuk guru yang ingin meningkatkan keaktifan belajar siswa bisa memakai model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere, sebagai alternatif agar siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan model *Games Based Learning* dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan 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.