

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil analisis beserta ulasan mengenai pengaruh *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita yaitu:

1. Pengaruh penggunaan kerangka *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Cerita terhadap daya tangkap ide siswa berbeda-beda. Hal ini didukung oleh temuan 0,005 0,05 dari Independent Sample T-Test pada tingkat signifikansi 0,05. Ini dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen secara berbeda dari kelompok kontrol. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi 64,08 persen.
2. Penggunaan kerangka *Game Based Learning* dengan bantuan media Dadu Cerita berpengaruh pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran. Hal ini didukung dengan tingkat signifikansi 0,002 0,05 dan nilai persentase R square/R = 0,420 = 42% yang terdapat pada hasil Uji Regresi Linear Sederhana.

#### **5.2 Saran**

Penulis studi ini mengusulkan saran berikut berdasarkan temuannya:

1. Untuk mencegah siswa kehilangan minat belajar IPS di kelas, guru dapat menggunakan model pembelajaran berbasis permainan. Guru dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.
2. Di masa mendatang, peneliti dapat menggunakan informasi ini untuk memperbaiki model dan media pembelajaran dalam upaya menarik minat siswa yang lebih besar.