

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) mampu memberikan perbedaan dan pengaruh yang signifikan dibandingkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning* tanpa menggunakan media dalam meningkatkan minat membaca siswa.

Berdasarkan pembahasan yang dipaparkan dalam Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa analisis data serta pembahasannya tentang Pengaruh Model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri Langensari 04 yaitu:

1. Terdapat perbedaan minat membaca siswa dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa kelas IV SD Negeri Langensari 04. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sampel T-Test* dengan nilai $<0,05$ yaitu $<0,023$. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di mana kelas eksperimen memiliki rata – rata 83% lebih besar daripada kelas kontrol yaitu 81,6%.
2. Terdapat pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa yang dibuktikan dengan hasil Uji Regresi Linier Sederhana dengan nilai sig – nya kurang dari 0,05 yaitu 0,001. Sehingga pada variabel minat membaca

dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa sebesar (Nilai *R Square* 0,878 atau 87,8%) dengan hasil angket minat membaca kelas kontrol 75,73% sedangkan kelas eksperimen 80%.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, peneliti menyampaikan sebagian saran di antaranya:

1. Untuk guru yang ingin meningkatkan minat membaca siswa dianjurkan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) sebagai alternatif siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bersemangat dalam materi bacaan. Guru dapat meregulasi kelas dengan baik agar pembelajaran tetap kondusif. Serta perlunya untuk menguasai teknologi agar dapat dikombinasikan sebagai sumber materi yang variatif.
2. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) dapat meningkatkan minat membaca. Oleh karena itu diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran demi mencapai hasil yang terbaik.
3. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi jika ingin menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* kelak di kemudian hari.