BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut hasil dan penjelasan tentang pengaruh model pembelajaran GBL *(Games Based Learning)* berbantuan media *Fruit Pinwheel* terhadap motibvasi belajar siswa yaitu:

1. Berdasarkan hasi uji *Independent Sampel T-Test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai *Sig*nifikasi sebesar 0,00 < 0.05 menunjukkan Ho ditolak dan H1 diterima. Selain itu berdasarkan hasil angket respon pembelajaran pada siswa daat diketahui bahwa rata-rata presentase kelas 5C (eksperimen) sebesar 77,72% lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 67,38%. Berdasarkan hasil observasi keterlaksaanaan pembelajaran diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 75% lebih besar dibandingkan dengan nilai yang diperoleh kelas kontrol yaitu 60%. Selain itu, dapat dilihat juga hasil dari LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang *Sig*nifikan pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (75,2%) dibanding kelas kontrol yag tidak mendapat perlakuan (66,4%) peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil setiap pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modelGBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit*

Pinwheel dan pembelajaran dengan model pembelajaranGBL (*Games Based Learning*) tanpa media pembelajaran memiliki perbedaan yag *Sig*nifikan terhadap motivasi belajar siswa.

2. Berdasarkan hasil uji regresi menunjukkan bahwa tingkat *Sig*nifikansi sebesar 0.00 < 0.05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang *Sig*nifikan antara kedua kelompok. Selain itu berdasarkan hasil angket respon pembelajaran pada siswa dapat diketahui bahwa rata-rata presentase kelas 5C (eksperimen) sebesar 77,72%. Sedangkan kelas kontrol dengan presentase sebesar 75,55%.

   Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaranGBL *(Games Based Learning)* berbantuan media *Fruit Pinwheel* berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai strategi efektif untuk menumbuhkan minat belajar, memperkuat interaksi antara guru dan siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan bermakna. Temuan ini mendukung pentingnya inovasi pembelajaran yang adaptif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era modern. Hal ini sejalan dengan penelitianyang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *(Games Based Learning)* memberikan pengaruh yang *Sig*nifikan terhadap motivasi belajar siswa

5.2 Saran

Berikut adalah beberpa saran berdasarkan hasil penelitian tersebut:

1. Untuk Guru

   Disarankan mrnggunakan model pembelajaranGBL *(Games Based Learning)* berbantuan media *Fruit Pinwheel* sebagai alternatif untuk meningkatkan antusiasmesiswa. Model ini terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Untuk Siswa

   Pembelajaran dengan modelGBL *(Games Based Learning)* memberikn peluang besar bagi siswa untuk meingkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.

3. Untuk Pembaca atau Peneliti Lain

   Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi siapa saja yang ingin menerapkan model pembelajaranGBL *(Games Based Learning)* dimasa mendatang. Penting untuk mempersiapkan dan melakanakan metode ini dengan maksima agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal.