

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan serta hasil dari penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran *game based learning* pada pelajaran SKI di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat, meliputi tiga tahapan yaitu:
 - a. Perencanaan pembelajaran, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model *game based learning* sebagai metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pemilihan jenis *game*/permainan yang akan digunakan dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran yang dibahas, dan menyiapkan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran
 - b. Pelaksanaan pembelajaran, meliputi kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Langkah-langkah pembelajaran meliputi: pendahuluan berupa apersepsi, motivasi, dan penjelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; kegiatan inti berupa *game*/permainan dengan didahului penjelasan aturan permainan dan langkah-langkah permainan; dan kegiatan penutup berupa refleksi kegiatan pembelajaran dan penilaian pembelajaran.

- c. Evaluasi pembelajaran, meliputi dua penilaian yaitu penilaian pada saat proses pembelajaran pada aspek afektif melalui lembar observasi dan kognitif melalui tanya jawab secara lisan. Penilaian di akhir pembelajaran pada aspek kognitif melalui kuis dan tes tertulis. Kegiatan pembelajaran dievaluasi untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan pembelajaran, baik aspek afektif maupun aspek kognitif peserta didik, sehingga dapat diketahui efektifitas dan efesiensi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Jadi dalam proses pembelajaran game based learning pada pelajaran SKI dikelas 5 MI Al Imaroh dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik dapat belajar tentang Sejarah Kebudayaan Islam melalui permainan yang menarik dan menantang seperti dalam penelitiannya menggunakan permainan ular tangga, kartu dan permainan edukatif lainnya. Sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan memiliki pengalaman belajar yang lebih berkesan. Guru juga memantau kemajuan peserta didik dengan memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kompetensinya dalam memahami SKI. Dalam proses ini guru SKI menggunakan 5 teori, diantaranya: *Self Determination Theory(SDT)*, *Expectancy Valuey Theory(EVT)*, *Flow*, *Motivasi Achievement*, *Goal Orientation Theory*.

2. Hambatan yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran game based learning pada pelajaran SKI di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat

diantaranya keterbatasan sumber daya yang dimiliki sekolah maupun guru dalam penguasaan permainan, alokasi waktu yang kurang memadai, serta sulitnya pengelolaan kelas dan keterlibatan peserta didik yang terkadang tidak merata. Solusi yang diambil guru dalam mengatasi hambatan tersebut diantaranya melakukan perencanaan pembelajaran yang lebih matang mulai dari pemilihan permainan yang digunakan, penyiapan media yang dibutuhkan; pendisiplinan waktu setiap kegiatan pembelajaran; dan melakukan pendekatan personal kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

3. Penerapan pembelajaran game based learning memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran SKI di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat, yang dapat dilihat dari aspek rasa senang peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, perhatian, ketertarikan dan keantusiasan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Model game based learning mengubah suasana belajar yang monoton menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik lebih berminat, termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian maka dapat diberikan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Bagi Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat Bekasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model game based learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, disarankan kepada pihak Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat untuk membuat kebijakan dengan menjadikan model game based learning sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam kegiatan pembelajaran. Pihak Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat juga diharapkan untuk terus melakukan pembinaan dan peningkatan kompetensi guru dalam menguasai metode pembelajaran yang inovatif dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Bagi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat Bekasi

Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki karakteristik hafalan, maka diharapkan guru tidak monoton dalam penggunaan metode dan media pembelajaran. Penerapan model game based learning dalam pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif metode dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penerapan model game based learning memiliki beberapa hambatan dan tantangan, tetapi juga menawarkan solusi yang menarik yaitu efektif untuk

meningkatkan minat belajar, motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Peneliti berikutnya disarankan menyelenggarakan penelitian dengan lebih mendalam terkait pembelajaran melalui model game based learning baik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam maupun mata pelajaran lainnya, sehingga didapatkan temuan dan informasi lebih lengkap terkait penerapan model game based learning dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.