

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Mata Pelajaran Sirah Kelas V Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024”. Dibuktikan dengan:

1. Penerapan metode *game based learning* menggunakan permainan Teka Teki Silang yang terdiri dari beberapa tahapan di antaranya:
 - a. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan mengaplikasikan metode *game based learning* dengan permainan teka teki silang.
 - b. Setelah pendidik menyampaikan pembelajaran, kemudian pendidik memberikan permainan yang sudah disediakan
 - c. Menyediakan permainan teka teki silang untuk dikerjakan oleh peserta didik secara individu atau dalam kelompok.
 - d. Mengisi kotak teka-teki dengan kata-kata yang sesuai secara berurutan hingga kotak terisi semua.
 - e. Aturan pengisian teka-teki ini melibatkan jumlah karakter yang sama untuk setiap kotak.
 - f. Mengisi teka-teki secara horizontal atau vertikal.
 - g. Menentukan waktu yang ditentukan untuk menyelesaikan teka-teki.

- h. Memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang berhasil menyelesaikan teka-teki dengan cepat dan benar.
 - i. Di akhir pembelajaran Pendidik dan peserta didik mereview pembelajaran pada pertemuan tersebut.
2. Upaya peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan mengadakan penelitian dengan penerapan metode *game based learning* menggunakan permainan teka teki silang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adapun data diperoleh dari wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Objek penelitian kelas V C Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta yang berjumlah 20 peserta didik. Penelitian ini melibatkan tiga tahap yaitu pra-siklus, siklus 1, dan siklus II. Data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner, kemudian dianalisis dengan cara menjelaskan temuan dari observasi, menjabarkan data yang terkumpul, dan membuat kesimpulan.

Terbukti bahwa setelah dilakukannya penelitian hasil rata-rata motivasi belajar sebelum menerapkan metode *game based learning* pada mata pelajaran Sirah masih rendah, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata angket motivasi belajar sebesar 67,6875, di mana terdapat 8 peserta didik dengan motivasi sangat kurang, 5 peserta didik dengan motivasi kurang, 4 peserta didik dengan motivasi cukup, dan 3 peserta didik dengan motivasi baik. Selain itu, tidak terdapat peserta didik yang memiliki motivasi sangat baik. Hasil ini belum mencapai tingkat motivasi belajar yang diharapkan karena masih tergolong rendah.

Penerapan metode *game based learning* menggunakan permainan teka-teki silang pada setiap siklusnya, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik berdasarkan data hasil siklus 1 dan siklus II. Pada siklus 1, terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar menjadi 77,375, terdapat 2 peserta didik yang memiliki motivasi sangat kurang, 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajar kurang, 6 peserta didik yang memiliki motivasi cukup, 7 peserta didik yang memiliki motivasi baik serta tidak terdapat peserta didik yang mencapai motivasi kategori sangat baik dan sangat kurang.

Sementara pada siklus II, terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar menjadi 83,4 dengan 3 peserta didik yang memiliki motivasi kurang, 5 peserta didik yang memiliki motivasi cukup, dan 12 peserta didik yang memiliki motivasi baik. Tidak ada peserta didik yang mencapai motivasi sangat baik dan sangat kurang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka izinkan peneliti memberikan saran dan masukan yang berguna bagi sekolah yang menjadi objek penelitian yaitu Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta. Terkait dengan hal tersebut berikut merupakan beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Bagi pendidik

Pendidik hendaknya menggunakan metode *game based learning* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran. metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

2. Bagi peserta didik

Melalui metode *game based learning* diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih antusias, aktif dan menyenangkan dalam berlangsungnya pembelajaran serta suasana kelas dapat bertambah hidup dan mengasikan

3. Bagi sekolah

Peneliti berharap dengan adanya hasil penelitian ini sekolah dapat menerapkan metode *game based learnig* sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang diimplementasikan. Penting bagi sekolah untuk menyediakan fasilitas yang memadai dan mendukung dalam penerapan metode pembelajaran yang inovatif ini.

4. Bagi peneliti

Peneliti dapat melanjutkan penelitian ini dengan menguji penerapan metode pembelajaran yang lebih variasi, tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Sirah tetapi juga mata pelajaran yang lainnya. Hal ini akan membantu dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang berbeda terhadap motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh.