

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan 0,951 antara penggunaan *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di SMK Ma'arif 3 Kebumen.
2. Besarnya pengaruh penggunaan metode tersebut terhadap minat belajar siswa adalah sebesar 0.000 sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Diantaranya seperti perhatian guru, lingkungan belajar, dan kondisi psikologis siswa.

B. Saran

Bagi Guru, disarankan untuk terus mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran inovatif seperti *game based learning* guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1. Bagi Sekolah, diharapkan menyediakan fasilitas pendukung, baik dari sisi teknologi maupun pelatihan guru, agar implementasi media pembelajaran berbasis game dapat berjalan optimal.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti variabel lain yang turut memengaruhi minat belajar siswa, seperti perhatian guru, lingkungan belajar, serta kondisi psikologis siswa, mengingat masih terdapat 44,6% faktor lain di luar media pembelajaran yang memengaruhi minat belajar.

C. Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran game based learning memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab. Hasil ini menjadi bukti bahwa inovasi dalam metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam membangkitkan minat belajar peserta didik.

Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru, pihak sekolah, maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.