

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan mengenai pengaruh metode *game based learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Budi Utomo Surakarta tahun ajaran 2024/2025, sebagai berikut:

1. Metode *game based learning* di SMP Budi Utomo Surakarta terbagi menjadi 3 kategori yaitu yaitu 12 % dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 8 siswa, 72 % dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 47 siswa, dan 16 % dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 10 siswa. Maka dapat ditarik kesimpulan metode *game based learning* di SMP Budi Utomo Surakarta dalam kategori sedang.
2. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Budi Utomo Surakarta terbagi menjadi 3 kategori yaitu 23 % dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 15 siswa, 52 % dalam kategori sedang dengan frekuensi 34 siswa, dan 25 % dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 16 siswa. Maka dapat ditarik kesimpulan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Budi Utomo Surakarta dalam kategori sedang.

3. Terdapat pengaruh signifikan antara metode *game based learning* dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Budi Utomo Surakarta. Hal ini dibuktikan oleh nilai r hitung sebesar 0,247 yang lebih besar dari r tabel 0,24, serta menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,048 < 0,05$. Kemudian, berdasarkan perhitungan koefisien determinasi, diketahui bahwa metode *game based learning* memberikan pengaruh sebesar 6,1 % terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, dengan sisa 93,9 % dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan menggunakan persamaan regresi linier sederhana diperoleh $Y = 77,061 + 0,090 X$, menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam metode *game based learning* akan meningkatkan nilai prestasi belajar sebesar 0,090.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi penting dari penelitian ini:

1. Metode *game based learning* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Budi Utomo Surakarta.
2. Metode *game based learning* meningkatkan antusiasme yang tinggi terhadap aktivitas belajar. Hal ini karena siswa tertarik pada mata pelajaran dan memiliki komitmen yang tinggi untuk mencapai tujuan belajar.

Dengan demikian, guru diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menarik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta peningkatan mutu pendidikan.

C. Saran-Saran

1. Bagi siswa, hendaknya siswa selalu antusias dan semangat dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya guru lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode *game based learning* dalam pembelajaran untuk mendorong peningkatan prestasi belajar siswa, terutama dalam mata Pelajaran PAI, agar siswa menjadi lebih tertarik dan focus dalam memahami materi yang diajarkan.
3. Bagi sekolah, hendaknya pihak sekolah menyediakan dan melengkapi sarana prasarana yang memadai, guna menunjang aktivitas belajar peserta didik serta membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Bagi penulis lain, hendaknya penulis lain mengembangkan *game* yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.