

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melaksanakan analisis terhadap data yang diperoleh di lapangan tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan dengan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A MI Miftahul Falaah Kota Kediri dapat ditarik kesimpulan dengan sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran model *Game based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

Implementasi model Pembelajaran *Game based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A MI Miftahul Falaah di Kota Kediri dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan guru memilih jenis permainan yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, yang kemudian menyesuaikannya dengan topik yang diajarkan. Permainan yang digunakan mencakup kuis, papan refleksi, kartu Pancasila, tempel keberagaman, dan kliping.

Pada tahap pelaksanaan guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi serta melakukan ice breaking sebelum permainan dilakukan. Selama berjalannya permainan, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pada tahap evaluasi guru memanfaatkan

kuis, papan refleksi, dan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Guru memberikan poin dan bintang sebagai bentuk penghargaan yang kemudian akan dikonversikan menjadi nilai tambahan.

2. Persepsi siswa dalam penerapan *Game Based Learning* di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri

Persepsi siswa terhadap penerapan *Game Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung positif. Siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, seru, dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran yang biasa. Penggunaan permainan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi selama pembelajaran proses pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih hidup karena adanya interaksi dan kompetisi antar siswa.

3. Faktor Pendukung, Penghambat dan Upaya dalam penerapan *Game Based Learning* di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri

Faktor pendukung penerapan *Game Based Learning* meliputi tingginya antusiasme dan keaktifan siswa selama pembelajaran serta penggunaan permainan yang membantu meningkatkan pemahaman materi siswa. Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi suasana kelas yang menjadi lebih ramai saat permainan berlangsung, perbedaan karakteristik siswa yang mempengaruhi tingkat keterlibatan dalam permainan, serta keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan model *Game Based Learning*.

Sebagai upaya dari mengatasi hambatan tersebut guru menggunakan ice breaking untuk mengondisikan kelas, memberikan bimbingan dan solusi kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang aktif untuk berpartisipasi dalam permainan, serta melakukan variasi permainan agar siswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

B. Saran

Sebagai bagian akhir dari skripsi ini dengan hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Madrasah

Madrasah diharapkan untuk mengupayakan pengadaan berbagai fasilitas penunjang tambahan atau fasilitas yang berteknologi dalam pembelajaran sehingga guru memiliki banyak pilihan dalam menerapkan gaya pembelajaran dalam kelas, serta kelola ruang kelas yang nyaman untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan untuk terus berinovasi dalam mengadaptasi permainan yang baru agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran yang itu-itu saja, variasi pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang tersedia.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk mengikuti pembelajaran dari guru, menuruti instruksi dari guru dan aturan yang berlaku di dalam sekolah maupun kelas. Dalam pembelajaran siswa harus tetap ikut berpartisipasi

dalam pembelajaran dengan aktif bertanya, menjawab dan bekerjasama dalam bentuk kelompok apapun mata pelajarannya dan apapun itu model pembelajaran yang diterapkan oleh guru bukan hanya dalam pembelajaran yang menyenangkan saja, siswa tetap ikut aktif dalam proses belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, namun sebagai bentuk peran tanggung jawab dari peneliti ingin memberikan beberapa saran diantaranya penelitian selanjutnya diharapkan untuk dikembangkan lagi dengan pendekatan dan jenis penelitian yang lain, meneliti mata pelajaran yang berbeda, mengkaji faktor yang lebih mendalam pada faktor karakter siswa.