

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah di jelaskan oleh peneliti, dalam hal ini dapat di ambil kesimpulan bahwa:

1. Penerapan Metode *Game Basic Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan metode *Game Basic Learning* melalui media *Quizizz* pada siswa kelas 3 SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten Tahun Ajaran 2020/2021 berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan telah mampu mengatasi masalah kurangnya keaktifan dan hasil belajar siswa.

Terdapat tahap-tahap yang dilakukan oleh guru, diantaranya menyiapkan sub bab materi pemebelajaran, membuat kuis soal pada media *Quiziz*, serta membagikan link kuis game kepada siswa, dan mengevaluasi pemahaman siswa menggunakan hasil belajar.

Faktor yang mempengaruhi keaktifan yakni minat, kondisi dan lingkungan peserta didik yang mendukung proses belajar peserta didik, didalam kekatifan terdapat stimulus kecerdasan yang mempunyai bebarapa faktor, yakni motivasi dan lingkungan peserta didik yang mendukung proses belajar sehingga keaktifannya dapat meningkat. Hasil belajar diukur dari adanya peningkatan nilai sebelum dan sesudah metode *Game Basic Learning* diterapkan.

2. Hambatan Penerapan Metode *Game Basic Learning*

Hambatan yang terjadi ketika metode *Game Basic Learning* diterapkan adalah kendala jaringan, keterbatasan media, penyalahgunaan media, keterbatasan kuota, kurangnya waktu belajar

3. Solusi Hambatan Penerapan Metode *Game Basic Learning*

Solusinya adalah memberikan arahan tunjangan fasilitas *wifi* yang ada disekolah untuk kendala jaringan, memberikan fasilitas media untuk menyediakan siswa yang keterbatasan media, orang tua memberikan perhatian khusus ketika masuk jam belajar agar siswa tidak menyalahgunakan media untuk bermain, memberikan kuota dari tunjangan pemerintah dan apabila masih kurang bisa diambilkan 20% biaya spp siswa untuk kebutuhan kuota, memberikan jadwal masuk pada peajaran agar siswa disiplin dalam mengikuti pelajaran sehingga waktu belajarnya cukup.

B. Saran

1. Pada penggunaan Metode *Game Basic Learning* membutuhkan materi yang harus sesuai indikator tujuan pembelajaran, jadi guru harus menyiapkan materi yang didalamnya terdapat indikator-indikator pencapaian pengetahuan peserta didik dalam menyesuaikan materi pembelajaran sesuai metode yang digunakan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian, dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. *Belajar dan Proses Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta : 2014
- Andarusni, Mariyani. *Pemanfaatan Media Berbasis ICT Kahoot dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Bhineka Tunggal Ika* : 2019
- Arifia Shohaa. *Kesiapan Kerja Dan Prospek Kerja Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, Progam Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain)*. Kediri : 2016.
- Cepi, Riana. *Konsep Pembelajaran Online*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada : 2017
- Coffey. *E-Business and E-Commerce Management*. United Kingdom: Prentice Hall : 2016
- Daniel, Goleman. *Emosional Intelligence Kecerdasan IQ*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama : 2017
- Dimiyati. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta : 2013
- Firdaus, Daud. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar SMA Negeri Kota Palopo* : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 19. No.2. UNMMakasar. 2012
- Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara. 2011
- Hardani dan Helmia. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Ilmu. 2020.
- Hardani, Helmia. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta : Pustaka Ilmu : 2020
- Hermawan, Deny Prasetya, *Efektivitas Penggunaan GBL Pada Motorik Anak*. Surabaya: Rosda Karya : 2017
- Joni, Raka. *Strategi Belajar Mengajar (Acuan Konseptual Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar)*. Jakarta : Universitas Terbuka : 2010
- Maesaroh, Siti. *Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*, Kependidikan. Vol.1. No.1 : 2013
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya : 2016
- Miftakhul Ilma. *Wali Kelas 3 SDIT Sabilul Huda*. Pranggang. 27 Agustus 2020

- Muah Tri. *Penggunaan Mod Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang – Semarang* : Jurnal Scholaria, Volume. 6. Nomor. 1. 2016
- Mulya, Dessy. *Hubungan Kesiapan Belajar Siswa dengan prestasi Belajar, Ilmiah Konseling*, Vol.2. No.1 : 2013
- Nadwa. *Intelegensi Pembelajaran Active Learning dan Internet Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar* : Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 7. No. 2. 2013
- Niken, Bayu. *Dampak Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Pelajar Indonesia* : Jurnal Ilmiah. Vol. 8, No. 2. Universitas Sebelas Maret. 2020
- Prasetya, Sakti. Patmanthara. *Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini*. TEKNO. 2013
- Prawira, Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta : Ar-RuzMedia. 2013
- Prima Arifah. *Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD* : Jurnal Obsesi, Volume.5. Nomor.1. Universitas Negeri Yogyakarta. 2018
- Puspa, Nindian. *Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris* : Jurnal Resti. Volume. 3 Nomor. 2. Universitas Madura. 2019
- Robert K. Yin. *Studi Kasus: Desain dan Metode* Penerj. M. Djauzi Mudzakkir. Jakarta: PT. Raja Grafindo : 2011
- Sanjaya. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group : 2010
- Semiawan, Cony. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gramedia Grasindo : 2021
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya : 2012
- Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press : 2016
- Tao Huang, Tsai. *Applying the Flipped Classroom with Game-Based Learning in Elementary School Students' English Learning*. EITT. 2016

Tim Revisi Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Tahun 2009. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kediri*. Kediri: STAIN Kediri : 2011

Wilis, Ratna. *Teori-teori Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas : 2013