

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai minat belajar siswa pada pembelajaran matematika yang menggunakan metode Game Based Learning di kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau tahun pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi metode Game Based Learning pada pembelajaran matematika di kelas V B SD Negeri 01 Nanga Mau telah dilaksanakan dengan baik. Guru berperan sebagai fasilitator yang mempersiapkan media permainan edukatif yang relevan dengan materi, menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum permainan dimulai, menjelaskan aturan permainan secara jelas, serta memberikan umpan balik dan bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan yang digunakan yaitu Ring The Bell, yang disesuaikan dengan materi ciri-ciri bangun datar yang sedang diajarkan. Penerapan metode ini berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kondusif dibandingkan metode ceramah.
2. Minat belajar siswa kelas V B pada pembelajaran matematika setelah diterapkannya metode Game Based Learning menunjukkan hasil yang positif. Dari 24 siswa yang diteliti, sebanyak 22 siswa (74,81%) memiliki minat belajar dalam kategori tinggi dengan rentang skor antara 74% hingga 82%, sedangkan hanya 1 siswa yang berada pada kategori sedang

dengan skor 61%. Keempat indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif menunjukkan perkembangan yang baik. Indikator keterlibatan aktif dan perasaan senang menjadi yang paling menonjol, sementara indikator perhatian masih perlu mendapat perhatian lebih karena beberapa siswa masih memerlukan bimbingan untuk tetap fokus saat suasana kelas berlangsung dengan penuh semangat.

3. Terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode Game Based Learning pada pembelajaran matematika. Faktor pendukung meliputi ketersediaan media dan perangkat pembelajaran yang disiapkan secara kreatif oleh guru, desain permainan yang relevan dengan materi, antusiasme dan motivasi siswa yang tinggi, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan membangun interaksi positif dengan siswa. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran yang membuat siklus GBL tidak selalu dapat diselesaikan secara penuh, kurangnya pelatihan formal bagi guru terkait penerapan metode GBL, kesulitan dalam pengelolaan kelas saat suasana terlalu semangat, keterbatasan fasilitas dan anggaran untuk pengadaan media permainan, serta beberapa materi matematika yang dinilai sulit untuk diajarkan melalui pendekatan permainan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis.

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penerapan metode Game Based Learning secara konsisten mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Temuan ini memperkuat teori bahwa pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui pendekatan permainan dapat menumbuhkan keempat indikator minat belajar siswa, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dan memperkaya kajian tentang penerapan metode inovatif dalam pembelajaran matematika, khususnya di jenjang sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis bagi Guru.

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru perlu secara aktif mengintegrasikan metode Game Based Learning dalam pembelajaran matematika sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa. Guru dituntut untuk kreatif dalam merancang dan memilih permainan yang sesuai dengan materi dan kemampuan siswa, serta mengembangkan kemampuan manajemen kelas agar kegiatan permainan berlangsung tertib dan terarah. Selain itu, guru perlu memanfaatkan bahan-bahan sederhana dan mudah dijangkau dalam pembuatan media permainan agar penerapan GBL tidak terhalang oleh keterbatasan fasilitas.

3. Implikasi bagi Sekolah.

Temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa pihak sekolah perlu memberikan dukungan yang lebih konkret terhadap penerapan metode pembelajaran inovatif seperti Game Based Learning, baik dalam bentuk penyediaan anggaran untuk media pembelajaran, penyelenggaraan pelatihan atau workshop bagi guru, maupun penyesuaian alokasi waktu pembelajaran agar siklus GBL dapat berjalan secara lengkap dan optimal. Dukungan kelembagaan yang memadai akan mendorong guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai minat belajar siswa pada pembelajaran matematika yang menggunakan metode Game Based Learning di kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, diharapkan dapat terus mengembangkan minat belajar matematika dengan bersikap aktif dan antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran, baik yang menggunakan metode game based learning maupun metode lainnya. Siswa juga diharapkan berani bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan memahami materi, serta mampu menjaga ketertiban selama kegiatan permainan berlangsung agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan semua siswa dapat terlibat secara merata.

2. Bagi Guru, diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam merancang dan menerapkan metode Game Based Learning yang variatif dan sesuai dengan materi matematika yang diajarkan. Guru perlu memperhatikan strategi pengelolaan kelas yang lebih efektif agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dan merata selama permainan, termasuk mencegah dominasi siswa tertentu. Selain itu, guru disarankan untuk aktif mengikuti pelatihan, workshop, atau seminar terkait metode pembelajaran inovatif guna meningkatkan kompetensi pedagogis, serta memanfaatkan waktu evaluasi dan refleksi setelah setiap sesi GBL untuk terus memperbaiki kualitas pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih nyata terhadap penerapan metode pembelajaran inovatif seperti Game Based Learning, antara lain dengan mengalokasikan anggaran khusus untuk pengadaan media dan perangkat permainan edukatif, menyelenggarakan program pelatihan bagi guru terkait metode GBL, serta memberikan fleksibilitas alokasi waktu pembelajaran agar siklus GBL dapat berlangsung secara lengkap dan tidak terpotong. Dukungan sekolah yang konsisten akan mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan berkualitas.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengaruh metode Game Based Learning terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga hasil penelitian semakin beragam dan

memperkaya wawasan tentang penerapan GBL dalam dunia pendidikan. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan pendekatan kuantitatif atau mixed methods untuk mengukur hubungan antara penerapan GBL dengan peningkatan hasil belajar siswa secara lebih terukur, serta mengkaji lebih dalam faktor-faktor pendukung dan penghambat penerapan GBL dari perspektif yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan peran orang tua dan pihak eksternal sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, F. R., & Pramudiani, P. (2022). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Kelas Iv Selama Pembelajaran Daring Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 950–960.
- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767.
- Andini, S., Dewi, E. O., & Pinanta, R. R. M. C. (2025). Implementasi Game-Based Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1561–1572.
- Anggriani, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 2415-2422.
- Annuar. H, M.Pd., Solihatin. E, M.Pd., & Dr. Khaerudin, M.Pd.. (2025). Model Pembelajaran Sainifik Berbasis Game-Based Learning. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif . *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Aziziyah, U., Supriatna, A. S. & Syach, A. (2025). Pengaruh Metode Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fikih Kelas V Di Mi Tarbiyatul Athfal. *Sibatik Journal*, 4(11), 4107–4120.
- Furqon, Muhammad, S.E., M. A. (2024). Minat belaaajar. Kota Solok, Sumatera Barat : Penerbit Pt Mafy Media Literasi Indonesia.
- Hanim, L., Mesra, R., Habsari Pratiwi, S., Oktasari Putri, P., Marlana, R., Zuriah, N., Widadiyeh, Q., N Rogahang, S. S., Hajar Larekeng, S., Alfa Syukrilla, W., Anantadjaya, S. P., Sari, R., Kudus, A., Paling, S., & Safriyani, E. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan(Teori dan Aplikasi Peneletian di Bidang Pendidikan)*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Indriyansyah, F., Wahyudi & Hidayah, R. (2022). Kependidikan Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah* 12.1478-1487
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183.
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias., & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan

- Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 295–303.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., SurayaMukadar., Lidiawati, L. S., Indah, N., Nurhamdiah, Hilir, A & Sholihan (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Putri, Y. P., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah pada Materi SLPTV dengan Metode Pembelajaran Daring. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2934–2940.
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). Metode Penelitian Kauntitatif, Kualitatif, dan R&D. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Siregar, N., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan Sebagai Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 01(02), 56–62.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.Bandung: Penerbit Alfabeta.
- sulung, U & muspawi, M (2024). Memahami sumber data penelitian: primer,sekunder,dan tersier. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 110-116.
- Yuliana Sinaga, D., Yunilisa Simangunsong, R., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Gunlicen Simbolon, U., Margaretha Sitindaon, L., Maharani, N., & Naskah, H. (2025). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560.