

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Studi penelitian ini melibatkan penggunaan metode Quasi Eksperimen yang membagi siswa dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol menerapkan model pembelajaran tradisional, sementara kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran Berbasis *Game* dengan media *Genially*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang. Hasil dari penelitian ini memberikan wawasan yang mendalam tentang pengaruh model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemajuan hasil belajar siswa. Temuan ini memiliki implikasi yang signifikan dapat dilihat dari rumusan dan tujuan dalam penelitian ini:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Genially* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dikelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang dengan nilai rata rata *posttest* kelas eksperimen 72 dengan kenaikan 41% dan nilai rata rata *posttest* kelas kontrol 60 dengan selisih nilai 11%.

2. Terdapat peningkatan pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Genially* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Ciomas. Hal ini dapat terlihat dari perhitungan uji-t pada *posttest* yang telah dilakukan. Dengan nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar 0.004 lebih kecil dari 0.05 maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

B. Saran-Saran

Penelitian menunjukkan bahwa model Pembelajaran Berbasis *Game* dengan media *Genially* meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Peneliti merekomendasikan penerapan luas model ini guna mengevaluasi berkala untuk meningkatkan kualitas pembelajaran:

1. Bagi sekolah, studi ini menemukan bahwa model Pembelajaran Berbasis *Game* dengan menggunakan media *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa PAI. Rekomendasi dari peneliti termasuk menerapkan model tersebut secara luas di sekolah, memberikan pelatihan khusus kepada guru untuk penggunaan optimal media *Genially*, serta melakukan evaluasi

berkala untuk memastikan kelangsungan hasil yang diinginkan dan peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

2. Bagi guru, agar siswa tetap fokus dan aktif dalam proses pembelajaran, sangat penting untuk memanfaatkan berbagai strategi dan model pembelajaran yang beragam di dalam kelas. Dengan melakukan ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat siswa, meningkatkan motivasi belajar mereka, dan mendorong partisipasi yang aktif dalam segala aspek pembelajaran.
3. Bagi siswa, diperlukan upaya untuk memajukan hasil belajar siswa, keterlibatan yang aktif dalam pembelajaran, dan menunjukkan semangat yang lebih tinggi selama proses belajar di dalam kelas.
4. Bagi Peneliti yang akan datang direkomendasikan untuk menggali lebih dalam tentang berbagai model pembelajaran, dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan membantu siswa untuk lebih fokus pada proses belajar.

