

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah peneliti lakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran menggunakan media game dengan berbantu aplikasi gimkit di MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban ini termasuk dalam kategori sangat baik dari kriteria yang telah ditetapkan yaitu 88,1% yang ditetapkan dengan menganalisis angket yang dibagikan kepada 59 responden.
2. Efektivitas pembelajaran adalah suatu keadaan yang menunjukkan keberhasilan dan hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran. Efektivitas pembelajaran peserta didik termasuk dalam kategori cukup yaitu 69,7% dari kriteria yang ditetapkan dan dikategorikan dengan cukup, yang ditetapkan dengan menganalisis angket yang dibagikan kepada 59 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game berbasis gimkit dapat membantu siswa belajar lebih banyak tentang materi Fikih Sholat Sunnah Mu'akad Dan Ghairu Mu'akad selama proses pembelajaran.
3. Ada pengaruh terkait perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Oleh karena itu hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media game menggunakan aplikasi gimkit terhadap minat belajar siswa di MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel

Tuban. Berdasarkan analisis data yang telah peneliti lakukan menggunakan uji independent T-Test dengan menggunakan taraf signifikansi jika  $\text{sig (2-tailed)} \leq 0,05$ , maka data dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun jika  $\text{sig} \geq 0,05$ , maka data dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji independent t-test adalah  $\leq 0,001$ . Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan oleh peneliti, maka sesuai dengan hasil penelitian, penulis sarankan bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas serta dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. dengan menggunakan model pengembangan *research and development (R&D)*.

UNUGIRI