

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat adanya perbedaan dalam minat dan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah media game *Baamboozle* digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Secara deskriptif, rata-rata nilai setelah menggunakan media tersebut lebih tinggi dibandingkan sebelumnya, yang menunjukkan adanya perubahan minat dan motivasi siswa SDN 46 Banda Aceh setelah penerapan media tersebut.

Namun, dari hasil uji N-Gain, minat dan motivasi siswa masih termasuk dalam kategori rendah. Penggunaan media game *Baamboozle* belum memberikan hasil yang memuaskan dalam meningkatkan minat dan motivasi para siswa. Sementara itu, prestasi belajar siswa dalam bidang pengetahuan berada pada tingkat menengah. Penggunaan media permainan *Baamboozle* terbukti cukup membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran srbagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan untuk terus memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle* karena terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga diharapkan dapat mengombinasikan media tersebut dengan metode atau strategi pembelajaran lain agar minat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat secara lebih optimal.
2. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa lebih baik dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti berikutnya, dianjurkan untuk melanjutkan penelitian dengan fokus pada cara meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, seperti dengan menggabungkan media *Baamboozle* dengan metode pembelajaran lainnya atau memperpanjang durasi penelitian, sehingga tidak hanya nilai pembelajaran yang meningkat, tetapi juga minat serta motivasi belajar siswa.