BAB V
KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasakan hasil penelitian tentang pembelajaran berbasis game kupas bola dalam peningkatan motivasi belajar pada PAI kelas 3 di SDN Grogol 2 Diwek Jombang, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Implementasi pembelajaran berbasis game kupas bola di SDN Grogol 2 Diwek Jombang diawali dengan tahap perencanaan yang disusun secara sistematis. Guru merancang pembelajaran dengan menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan materi fikih kelas 3, menyusun aturan permainan, serta menyesuaikan penggunaan game dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Perencanaan tersebut bertujuan agar kegiatan pembelajaran tidak hanya bersifat bermain, tetapi tetap terarah dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan game kupas bola disini siswa tersebut duduk membentuk seperti lingkaran kemudian mengoper bola yang berisi pertanyaan sambil membaca tasbih atau sholawat bersama-sama, pada saat guru bilang kata stop atau berhenti maka siswa yang memegang bola mengupas dan menjawab pertanyaan tersebut. Setelah melakukan evaluasi implementasi pembelajaran berbasis game kupas bola, siswa merasa termotivasi, merasa senang dan tidak bosan.

Peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih Kelas III implementasi pembelajaran berbasis game kupas bola terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas 3 di SDN Grogol 2 Diwek Jombang. Hal ini terlihat dari meningkatnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, munculnya perasaan senang terhadap mata pelajaran Fikih, serta berkurangnya rasa tertekan selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan melalui permainan membuat siswa lebih fokus, tertarik, dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sehingga berdampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

B. Saran

Pembelajaran berbasis game kupas bola dalam peningkatan motivasi belajar PAI fikih materi baligh kelas 3 di SDN Grogol 2 Diwek Jombang, metode ini disarankan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Guru diharapkan mampu merancang serta melaksanakan permainan secara terencana agar seluruh siswa terlibat aktif dan motivasi belajar meningkat, serta melakukan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penerapan game kupas bola pada materi, jenjang, maupun variabel yang berbeda. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pembaca dan praktisi pendidikan tentang pentingnya penggunaan game edukatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.