

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai *Pengaruh Penggunaan Game Map* terhadap Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Cijoho, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Adanya Pengaruh dalam Penggunaan media *Game Map* yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji statistik, di mana nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dan nilai uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru :

Diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *Game Map* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang diminati.

2. Bagi Siswa:

Siswa diharapkan lebih aktif dan terbuka dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis teknologi agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka secara menyeluruh.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini hanya terbatas pada satu mata pelajaran dan satu kelas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan studi ini pada jenjang kelas yang berbeda, materi yang lebih kompleks, atau dengan metode eksperimen yang lebih luas agar hasilnya lebih general dan representatif.