

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap Motivasi dan Tingkat Konsentrasi Peserta Didik pada Pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan skor pretest sebesar 12(60%) dan skor posttest sebesar 18(90%), dan dapat dilihat dari peningkatan skor *pretest* ke *posttest* dan hasil uji *Paired Sample t-test* pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mendandakan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$.
2. Penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif juga berpengaruh signifikan terhadap tingkat konsentrasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang. Peserta didik yang mendapatkan perlakuan menunjukkan peningkatan dalam menjaga fokus dan perhatian selama pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan skor pretest sebesar 12(60%) dan skor posttest sebesar 19(95%), dan dapat dilihat dari peningkatan skor *pretest*

ke *posttest* dan hasil uji *Paired Sample t-test* pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mendandakan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$.

3. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi dan konsentrasi peserta didik setelah diberikan perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif hal itu dapat dilihat dari nilai Koefisien korelasi Pearson (r) 0,911 yang mana berkisar antara 0,80 – 1,00 yang termasuk dalam kategori sangat kuat, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka tingkat konsentrasinya dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi, antara lain:

4. Bagi guru, penerapan *Ice Breaking* permainan edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga mendorong peningkatan motivasi dan konsentrasi belajar siswa.
5. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya pelatihan dan penyediaan sarana pendukung bagi guru dalam mengembangkan kegiatan *Ice Breaking* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.
6. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kajian lebih lanjut tentang efektivitas metode interaktif

lainnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk lebih aktif menggunakan teknik *Ice Breaking* permainan edukatif secara terstruktur dan terencana, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika, agar suasana kelas lebih hidup dan peserta didik termotivasi.
2. Pihak sekolah diharapkan mendukung inovasi pembelajaran melalui pelatihan guru serta penyediaan sarana-prasarana yang mendukung penerapan metode pembelajaran kreatif seperti *Ice Breaking*.
3. Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian pada jenjang pendidikan yang berbeda atau mata pelajaran lainnya serta mengkombinasikan *Ice Breaking* dengan model pembelajaran lain guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.