

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian yang peneliti lakukan terhadap "Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Menggunakan *Media Croosword* Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar DPIB Untuk Meningkatkan Hasil & Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam" dapat ditarik kesimpulan yaitu Penerapan metode pembelajaran *game based learning* menggunakan media *croosword puzzle* dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar dasar-dasar DPIB pada siswa kelas X DPIB Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2023/2024. Ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yang dengan nilai rata-rata 71,10 sedangkan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 terdapat peningkatan yang signifikan yaitu diperoleh dengan nilai rata-rata 82,87 maka dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi antara siklus I dan siklus ke II. Dari hasil belajar siswa pada siklus I yang lulus dengan nilai rata-rata 73,53 sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan yaitu diperoleh dengan nilai rata-rata 85,15 maka dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi antara siklus I dan siklus ke II dilakukan perhitungan uji t maka diperoleh persentase peningkatan 15,7%. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *game based learning* menggunakan media *croosword puzzle* dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar mata pelajaran dasar-dasar DPIB.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas menyatakan bahwasannya siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran *game based learning* (GBL) menggunakan media *croosword puzzle* memperoleh hasil belajar yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Terujinya hipotesis tersebut akan menjadi landasan bagi guru mata pelajaran dasar-dasar DPIB dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah. Dengan diterimanya hipotesis pada penelitian ini, maka perlu menjadi pertimbangan bagi pihak sekolah SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajar bagi seorang guru untuk belajar khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar DPIB dengan cara menerapkan metode pembelajaran *Game based learning* (GBL).

## 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Menggunakan Media *Croosword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar DPIB Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Lubuk Pakam dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dalam bidangnya terkhusus untuk Elemen 4 Teknik Dasar pada Pekerjaan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Adapun beberapa saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana disekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran

2. Bagi pendidik, hendaknya metode pembelajaran *game based learning* (GBL) menggunakan media *croosword puzzle* dapat diterapkan pada mata pelajaran dasar-dasar DPIB dalam membantu menyampaikan pembelajaran
3. Bagi peserta didik, hendaknya mampu memahami metode pembelajaran *game based learning* (GBL) pada mata pelajaran dasar-dasar DPIB serta dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat menambah pengalaman dalam pembuatan karya ilmiah, menjadikan Metode Pembelajaran *game based learning* (GBL) menggunakan media *croosword puzzle* sebagai referensi penelitian dan hendaknya menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya