

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan adanya peningkatan hasil nilai perindikator soal kemampuan berpikir kritis setelah diberikannya perlakuan model pembelajaran *Game-Based Learning*. Terlihat dari hasil pengerjaan *pre-test* sebelum adanya perlakuan siswa mendapatkan nilai rata-rata 54,38. Sedangkan setelah diberikannya perlakuan, peneliti memberikan *post-test* diperoleh nilai siswa dengan rata-rata 79,30. Sehingga kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan sebanyak 25% setelah menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL).

Diperoleh juga dari hasil perhitungan kemampuan berpikir kritis siswa pada masing-masing indikatornya setelah diberikan perlakuan dengan model *Game-Based Learning* (GBL) yakni mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil pada masing-masing indikator yakni pada kemampuan menganalisis (C4) mengalami peningkatan sebesar 23%, kemampuan menyintesis atau Mencipta (C6) mengalami peningkatan sebesar 46%, mengenal dan memecahkan masalah (C3) mengalami peningkatan sebesar 40%, kemampuan menyimpulkan (C5) mengalami peningkatan sebesar 19%, dan kemampuan mengevaluasi mengalami peningkatan sebesar 20%.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS Versi 29. Berdasarkan hasil perhitungan pada *pre-test* diperoleh

hasil $0,250 > 0,05$ dan pada *post-test* diperoleh hasil $0,249 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan Uji Levene dengan bantuan SPSS Versi 29. Hasil uji dari homogenitas variabel penelitian diperoleh nilai signifikan $0,063 > 0,05$ ($\text{sig} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) ini berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji *Paired Sample T Test* diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran seni tari materi keberagaman unsur pendukung tari kelas V SD Negeri 106164 Sambirejo Timur T.A 2024/2025.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran yang bisa dilakukan untuk hasil pembelajaran selanjutnya yaitu :

1. Bagi siswa, diharapkan untuk bisa terus giat dan semangat belajar lebih baik lagi dengan telah diterapkannya model pembelajaran *Game-Based Learning*;
2. Bagi guru, terkhusus walikelas V SD Negeri 106164 Sambirejo Timur untuk terus menerapkan penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* pada proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa;

3. Bagi sekolah, ada baiknya pihak sekolah memberikan arahan dan menyarankan kepada setiap guru agar menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* atau model pembelajaran menarik lainnya.
4. Bagi peneliti, ada baiknya dalam mengambil suatu langkah apalagi berkaitan dengan persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan yang dapat menambah wawasan dibidang pendidikan, peneliti lebih teliti dan berhati-hati supaya semuanya berjalan sesuai dengan proses dan waktu yang tepat. Dan memperdalam lagi pengetahuannya terkait model pembelajaran agar nantinya memiliki banyak ide untuk menerapkan model pembelajaran yang menarik bagi siswa SD.
5. Bagi peneliti selanjutnya, adalah disarankan untuk mengambil mata Pelajaran dan materi yang berbeda serta jumlah sampelnya ditambah. Semoga hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik dan dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih menarik lagi.