

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Dasar-Dasar DPIB Elemen Profesi dan Kewirausahaan serta Peluang Usaha kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I dengan rata-rata 76,14 dan presentasi ketuntasan 69% dan pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 86,12 dan presentasi ketuntasan 91% dengan kategori sangat kompeten. Berdasarkan analisis uji t diperoleh $t_0 > t$ tabel ($3,766 > 1.667$) yang berarti adanya perbedaan kemampuan siswa dari sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *Game Based learning* (GBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa elemen profesi dan kewirausahaan serta peluang usaha kelas X DPIB.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, maka implikasi penelitian yang dapat dinyatakan mengenai metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) meningkatkan hasil belajar mata pelajaran dasar-dasar DPIB kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam, yaitu :

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan positif dalam pendekatan pembelajaran di kelas dengan penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan media interaktif seperti *Quizizz* dan *Kahoot* mampu

meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang sebelumnya diterapkan. Metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Upaya yang dapat dilakukan oleh kepala sekolah sebagai pimpinan satuan pendidikan adalah dengan memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan metode pembelajaran inovatif. Bentuk upaya tersebut seperti memberikan fasilitas jaringan internet serta mendorong guru untuk mengikuti pelatihan atau workshop terkait penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Peran guru juga sangat penting, tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi dalam pembelajaran tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang pembelajaran interaktif berbasis *game*. Guru menyusun soal-soal yang sesuai dengan indikator capaian, menentukan aturan main dan mengatur pelaksanaan kuis digital dikelas. Guru juga melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap hasil belajar siswa untuk memastikan tercapainya target kompetensi.

Siswa sebagai subjek pembelajaran menunjukkan respons positif terhadap metode pembelajaran dengan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, tidak jenuh, dan terdorong untuk memahami materi karena proses belajar dilakukan dengan cara yang lebih menarik. Mereka merasa lebih tertantang dan terdorong untuk bersaing secara sehat melalui skor dan peringkat yang ditampilkan langsung. Ketersediaan perangkat seperti laptop, proyektor, akses internet yang stabil, serta ruangan belajar yang kondusif sangat membantu kelancaran proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan Gambaran bahwa keberhasilan penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) memerlukan kerja sama dari berbagai pihak, mulai dari kepala sekolah, guru, siswa, hingga dukungan sarana dan prasarana. Pendekatan ini dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan secara luas untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pendidikan khususnya dilingkungan SMK.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan peneliti dalam pelaksanaan penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah sebagai berikut:

- a) Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran.
- b) Bagi Pendidik, diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c) Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membantu dan menjadikan referensi penelitian dalam membuat karya ilmiah yang bersangkutan dan hendaknya menerapkan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran.