

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang “Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan Siswa Kelas X TKP SMK Negeri 14 Medan”, dapat disimpulkan bahwa penerapan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKP SMK Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2024//2025. Hasil belajar yang diperoleh dengan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 67,23 belum memenuhi nilai KKM sebesar 75 dan persentase ketuntasan yang diperoleh 46,15% belum memenuhi persentase ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 85%. Hasil belajar rata-rata siswa pada siklus II yaitu 82 telah memenuhi nilai KKM dan persentase ketuntasan yang diperoleh 88,47% sudah memenuhi persentase ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 85%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan antara siklus I dan siklus II yaitu 42,32% dari ketuntasan klasikal.

5.2 Implikasi

Berdasarkan analisis mengenai hasil pembelajaran siswa dari siklus I ke siklus II yang telah dijelaskan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* melalui media *Crossword Puzzle*. Hipotesis ini akan menjadi dasar bagi guru dalam mengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan yang dilakukan di kelas.

Setelah hipotesis tersebut diterima, langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh SMK Negeri 14 Medan adalah mengimplementasikan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Crossword Puzzle* guna meningkatkan kemampuan mengajar para guru, khususnya dalam pengajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan yang telah didapatkan, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

- a. Untuk Kepala Sekolah, dalam usaha meningkatkan prestasi belajar murid, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Crossword Puzzle* sebagai acuan yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mata pelajaran lainnya yang bersifat teori.
- b. Untuk Guru, disarankan agar dapat menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Crossword Puzzle* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar murid.
- c. Untuk Peserta Didik, diharapkan agar setiap peserta didik memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi sehingga dapat lebih fokus dan bekerjasama dalam proses belajar untuk meningkatkan hasil pembelajaran.
- d. Untuk Peneliti berikutnya, diharapkan agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, dan juga diharapkan untuk lebih mengembangkan metode pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media permainan lainnya.