

BAB V

PENUTUP

5.1.Kesimpulan

Dari hasil penelitian eksperimen dan pembahasan terkait pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI di SMKN 6 Medan T.A. 2023/ 2024 diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perubahan nilai pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di implementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *game* edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI OTKP di SMKN 6 Medan T.A. 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai *pre-test* sebesar 61,32 dan nilai *post-test* sebesar 80,73 yang berarti hasil belajar meningkat sebesar 24,04%.
2. Terdapat pengaruh positif signifikan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI OTKP 2 di SMKN 6 Medan T.A. 2023/ 2024. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 8,621 dengan nilai dasar pengambilan keputusan sig. 0,00 lebih rendah dari 0,05 dan $df = 33$ diperoleh $t_{tabel} = 1,692$, maka didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,621 > 1,692). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

3. Terdapat pengaruh yang baik terhadap hasil belajar mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI OTKP 2 yang diterapkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall*.

5.2.Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu:

1. Melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif dan mencapai hasil terbaik, pihak sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti menyediakan akses perangkat dan aplikasi pendidikan yang relevan.
2. Guru dapat mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan merancang kegiatan yang menantang dan relevan dengan konteks mata pelajaran siswa dapat belajar aktif melalui model dan interaksi dengan permainan.
3. Hendaknya peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan sekolah lain atau mata pelajaran yang berbeda, untuk melihat konsistensi hasil penelitian ini.