

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian penerapan pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung kelas XII KGSP di SMK Negeri 5 Bandung, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung termasuk dalam kategori baik sekali artinya pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan perolehan rata-rata nilai dari dua pertemuan sebesar 3,93 atau setara dengan 98,25% sudah terlaksana.
2. Hasil belajar pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung terdapat perbedaan hasil belajar yang dilihat dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil *posttest* memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest*. Adapun hasil *pretest* yaitu 56,80 dan hasil *posttest* yaitu 85,03. Berdasarkan nilai *posttest*, hasil belajar siswa termasuk dalam kategori baik sekali.
3. Hasil dari penerapan pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung. Berdasarkan uji *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,65 termasuk dalam kategori sedang artinya lebih dari setengah siswa secara keseluruhan sudah memahami materi dan memenuhi nilai ideal tes atau nilai KKM.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan pada penelitian, implikasi dari penelitian penerapan pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung kelas XII KGSP di SMK Negeri 5 Bandung yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* membuat siswa lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh

guru dan membuat siswa lebih berperan aktif pada saat pengerjaan kuis berlangsung.

2. Dengan adanya fitur yang menarik yaitu memadukan presentasi interaktif dengan kuis membuat siswa lebih antusias saat memperhatikan penjelasan materi maupun pada saat pengerjaan kuis, kemudian peringkat yang ditampilkan oleh peneliti di layar proyektor membuat siswa lebih semangat untuk mendapatkan nilai kuis yang tinggi dengan peringkat tertinggi.
3. hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung kelas XII KGSP mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut berimplikasi bahwa dengan penerapan pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan karena membuat siswa lebih antusias saat pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan-temuan yang didapat dari penelitian ini, maka peneliti memperoleh rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi agar menghasilkan belajar yang bermanfaat untuk kedepannya.

2. Bagi Guru

Model pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan agar membuat siswa lebih antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Tetapi perlu diperhatikan juga pada saat penerapannya, karena harus mempertimbangkan beberapa faktor yang mempengaruhi seperti adanya persiapan RPP, materi yang sesuai, pembuatan materi ataupun soal evaluasi, serta petunjuk pengerjaan kuisnya.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang akan meneliti dengan tema yang sama diharapkan dapat mengambil hal positif dari penelitian ini dan digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.