

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman pada mata pelajaran Informatika antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* pemahaman siswa terhadap materi informatika pada kelas eksperimen yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, yaitu 3,10 pada kelas eksperimen dan 2,87 pada kelas kontrol. Dibuktikan dengan hasil uji Mann-Whitney pada *post-test* kedua kelas dengan nilai signifikansi 0,040. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat perbedaan signifikan secara statistik pada pemahaman siswa di kedua kelas yang diuji.
2. Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis di kedua kelompok kelas setelah penerapan model *Game-Based Learning*. Dilihat dari nilai rata-rata *post-test* berpikir kritis siswa terhadap materi informatika di kelas eksperimen sebesar 4,17 dan kelas kontrol sebesar 3,30. Hal ini didukung dengan nilai signifikansi uji Mann-Whitney pada data *post-test* kedua kelas sebesar 0,006. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat perbedaan signifikan secara statistik pada kemampuan berpikir kritis siswa di kedua kelas yang diuji.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Informatika dengan penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning*. Analisis data instrumen penelitian dalam analisis Kruskal-Wallis menunjukkan bahwa GBL memberikan pengaruh yang

signifikan dengan nilai signifikansi 0,040 pada variabel pemahaman dan 0,006 pada variabel berpikir kritis.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini ialah penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* dapat memengaruhi kualitas pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman serta keterampilan berpikir kritis pada siswa. Tanpa adanya integrasi GBL, pembelajaran akan berjalan secara monoton dan kurang efektif. Ini akan berpengaruh pada minat serta motivasi belajar siswa serta menurunkan prestasi akademis mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik serta pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan penggunaan GBL dalam desain pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta efektif bagi peserta didik.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, berikut beberapa rekomendasi dari penelitian ini yang dianggap relevan.

1. Kepada sekolah sebagai lembaga pendidikan:

- 1) Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi model pembelajaran *Game-Based Learning* dalam pengajaran mata pelajaran Informatika atau mata pelajaran lain yang relevan.
- 2) Guru perlu diberikan pelatihan yang memadai dalam menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* melalui media yang variatif. Dengan pemahaman yang kuat tentang bagaimana mengintegrasikan GBL ke dalam kurikulum, guru dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

2. Kepada peneliti selanjutnya:

Selain penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning*.