

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pembelajaran yang dilakukan pada kelas X Kuliner 1 dan 2 yang dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) secara signifikan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata (mean), median, nilai minimum, dan nilai maksimum siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan GBL dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. GBL menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, GBL dapat dianggap sebagai metode inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan kuliner.
2. penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berpotensi meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mendorong pencapaian nilai di atas rata-rata, dengan mempertimbangkan faktor internal (kondisi individu) dan eksternal (lingkungan sekolah, keluarga, pertemanan). Keberhasilan GBL bergantung pada: (1) motivasi siswa (intrinsik dan ekstrinsik), (2) interaktivitas dan keterlibatan siswa, (3) kualitas *game* yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, (4) umpan balik yang cepat dan jelas, dan (5) kesiapan guru dalam mengintegrasikan *game* ke dalam pembelajaran dan memfasilitasi interaksi di kelas. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, GBL dapat menjadi strategi efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.
3. Kelas eksperimen menunjukkan dalam penerapannya terdapat efektivitas dalam kategori cukup. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan

efektivitas dari N-Gain skor yang diperoleh. Sehingga jika diterapkannya metode pembelajaran untuk mata pelajaran dasar-dasar kuliner dapat berjalan dengan efektif.

5.2 Saran

Menurut hasil penelitian serta kesimpulan, berikut beberapa saran untuk pembelajaran ekonomi kelas X Kuliner:

1. Guru disarankan guna menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* atau memodifikasi sistem permainan agar lebih menarik. Hal ini bertujuan guna mengoptimalkkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian bahwa metode ini mampu memotivasi siswa agar mendapatkan hasil yang bagus.
2. Guru perlu lebih selektif dalam memilih materi yang akan diajarkan menggunakan *Game Based Learning*. Tidak seluruh materi cocok dengan metode ini, sehingga diperlukan penyesuaian agar pembelajaran tetap efektif.
3. Untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0, guru perlu menguasai internet dan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang efektif dengan mempergunakan *game*, yang mampu dimanfaatkan guna membantu siswa memahami soal-soal terkait materi yang sudah diajarkan. Penggunaan *game wordwall* juga mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa, menjadikan materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami oleh siswa.