

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab v akan memuat beberapa hal yang meliputi simpulan dan saran berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

#### **5.1 Simpulan**

Hasil penelitian tentang pengaruh penerapan model *game based learning* dengan bantuan media Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB UPTD SDN 9 Nagrikaler, dapat disimpulkan seperti berikut ini:

5.1.1 Penerapan model *Game based learning* berbantuan media Gimkit memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran inovatif dan media interaktif digital efektif digunakan sebagai strategi untuk membantu siswa memahami materi, khususnya mengenai keberagaman budaya Indonesia di kelas V.

5.1.2 Hasil belajar kognitif siswa kelas V setelah penerapan model *Game based learning* berbantuan media Gimkit menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya kemajuan yang jelas dalam pemahaman siswa. Analisis data menunjukkan bahwa dengan strategi pembelajaran ini efektif dalam menciptakan suasana yang menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

#### **5.2 Saran**

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan memperlihatkan adanya peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, serta menunjukkan pengaruh yang cukup besar dari penerapan model *game based learning* berbantuan media Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa. Dari kesimpulan tersebut, maka penelitian ini dapat diimplikasikan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan strategi penerapan model *game based learning* berbantuan media Gimkit dapat diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar

untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia .

- 2) Penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media Gimkit terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar, dengan catatan kegiatan pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik serta memfasilitasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini beberapa rekomendasi terhadap guru dan peneliti selanjutnya:

- 1) Bagi Guru

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif yang bisa guru gunakan ialah menerapkan model *game based learning* yang didukung oleh media Gimkit. Hal tersebut tentu didasari hasil penelitian ini bahwa strategi pembelajaran tersebut mampu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Meskipun demikian, sebelum menerapkan model ini, penting untuk menyesuaikannya terlebih dahulu dengan kondisi guru, karakteristik siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media digital dalam aktivitas pembelajaran.

- 2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini ditemukan adanya sebuah pengaruh penerapan model *game based learning* berbantuan media Gimkit terhadap hasil belajar kognitif dengan presentase 53,4%. Artinya ada sekitar 46,6% pengaruh lain yang dapat diteliti oleh peneliti berikutnya secara lebih mendalam. Peneliti selanjutnya dapat menguji efektivitas penerapan strategi pembelajaran tersebut pada jenjang atau lingkungan yang berbeda. Sehingga hasil yang didapat memperoleh sebagian persentase pengaruh yang belum ditemukan.