

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah tersampaikan maka dapat diambil simpulan bahwa, penerapan pembelajaran berbasis *Game-Based-Learning* di SMK PU Negeri Bandung khususnya pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI DPIB menggambarkan bahwa dilihat dari segi efektivitas penerapan pembelajaran berbasis *Game-Based-Learning* dibantu aplikasi *Kahoot!* dengan media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa tergolong kategori cukup efektif diterapkan. Artinya, penerapan pembelajaran berbasis *Game-Based-Learning* dilihat dari proses dan peningkatan hasil belajar siswa dinyatakan dapat menjadi alternatif baru untuk digunakan sebagai suatu penerapan pembelajaran (model pembelajaran) yang juga tetap dikombinasikan dengan suatu media pembelajaran yang mendukung salah satunya aplikasi *Kahoot!* untuk digunakan pada pembelajaran di masa pandemi Covid-19, hal ini didukung dengan data penelitian bahwa penerapan *Game-Based-Learning* dibantu aplikasi *Kahoot!* dapat fleksibel digunakan baik secara PTMT (Pertemuan Tatap Muka Terbatas) maupun secara BDR (Belajar dari Rumah).

5.2 Implikasi

Berdasarkan pada temuan dalam penelitian, implikasi pada penelitian Penerapan pembelajaran berbasis *Game-Based-Learning* dibantu aplikasi *Kahoot!* sebagai media digital ini berdampak baik dan dirasa cukup efektif, dengan adanya suatu sentuhan pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih siap untuk menghadapi pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 ini. Dengan adanya penerapan ini secara eksklusif pula akan menaruh pemahaman terhadap pembelajaran selama pandemi pada murid baik untuk materi teori maupun materi hitungan. Melalui model ini juga dapat menjadi pilihan alternatif bagi pengajar/pendidik (guru) guna memanifestasikan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

5.3 Rekomendasi

Berkenaan dengan simpulan dan temuan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi pada penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya atau calon peneliti, diharapkan untuk dapat mengambil pelajaran dari penelitian ini dan dapat menjadi bahan acuan. Namun tetap mengkaji ulang dengan bantuan media pembelajaran lain atau pada mata pelajaran sejenis yang di dalamnya terdapat kombinasi materi teori dan hitungan. Dalam hal ini akan lebih baik, karena dapat menjadi suatu pembeda yang dapat menimbulkan suatu petunjuk bagi para pembaca, khususnya para pendidik dan siswa di SMK. Bagi peneliti selanjutnya juga untuk menambahkan kajian tidak hanya melihat efektivitas suatu penerapan pembelajaran dari segi pengamatan terhadap nilai hasil belajar saja, melainkan untuk lebih memperdalam perlu adanya kajian dari pengamatan terhadap proses penerapan tersebut terhadap responden dengan bantuan instrumen observasi.

2. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah dan guru mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi, hendaknya dapat menjadi bahan kajian untuk menumbuhkan pengalaman yang berkembang dengan menerapkan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang diubah dengan tujuan akhir untuk lebih mengembangkan lulusan dan keabsahan sekolah dengan pengajar yang memiliki apa yang dibutuhkan, dan keterampilan dalam menghadapi pengajaran dan pengalaman pendidikan. Sehingga dapat memberikan suasana lain selama waktu yang diberikan untuk mendidik dan proses Kegiatan Belajar Mengajar yang tidak monoton (membosankan) salah satunya seperti penerapan pembelajaran berbasis *Game-Based-Learning*.

3. Bagi Institusi

Bagi Institusi khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan UPI, hasil penelitian ini dapat menjadi data dan informasi untuk penelitian selanjutnya, juga dapat menjadi bahan literatur untuk memperkaya keilmuan dalam strategi, model pembelajaran dan media pembelajaran yang di dalamnya kombinasi antara materi teori dan hitungan.

4. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi bahan edukasi untuk memberikan gambaran aplikasi penunjang model pembelajaran *game-based-learning* salah satunya dengan dibantu aplikasi *Kahoot!* dapat menghasilkan suatu penelitian yang tergolong cukup efektif.

5. Bagi Siswa

Bagi siswa hendaknya dapat lebih aktif untuk mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar di masa pandemi Covid-19 ini yang mau tidak mau suka dan tidak suka harus tetap berjalan walaupun pembelajaran masih dalam kombinasi antara pertemuan tatap muka terbatas dan belajar dari rumah. Diharapkan siswa dapat memiliki motivasi dan ketertarikan yang lebih baik setelah adanya penerapan pembelajaran yang tidak hanya seutuhnya belajar namun diselingi dengan suatu permainan. Siswa perlu lebih aktif bertanya seputar materi yang kurang dipahami, khususnya pada saat pertemuan tatap muka terbatas yang mana dapat langsung bertanya riil dengan seorang pengajar, dan siswa perlu lebih menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini.