BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar, sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan Kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelas yang menerapkan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak dan kelas yang mengikuti pembelajaran *Game Based Learning* tanpa media. Perbedaan tersebut dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Nilai hasil rata-rata Post-Test kelas eksperimen sebesar 90,40 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 75,85. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan capaian kemampuan pemahaman konsep antara kedua kelas. Selain itu, diketahui hasil rata-rata observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siswa kelas eksperimen mencapai 77,50% dengan kriteria baik. Peningkatan terlihat pada setiap pertemuan, yaitu 70,00% pada pertemuan pertama dengan kriteria baik, meningkat menjadi 76,25% pada pertemuan kedua, dan mencapai 86,25% pada pertemuan ketiga dengan kriteria sangat baik. Kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 70,83% dengan kriteria baik, yang terdiri dari 62,50% pada pertemuan pertama dengan kriteria cukup, meningkat menjadi 70,00% pada pertemuan kedua, dan 80,00% pada pertemuan ketiga dengan kriteria baik. Hal ini diperkuat juga berdasarkan hasil nilai LKPD kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan papan tembak memperoleh

rata rata sebesar 81,7% dengan kriteria baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata rata sebesar 73 % dengan kriteria baik. Perbedaan nilai rata rata tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki capaian kemampuan pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2. Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah batas 0,05, serta nilai thitung sebesar

   -6,223 lebih besar dari ttabel sebesar -7,275. Nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini memberikan kontribusi sebesar 104,950 terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Selain itu, berdasarkan hasil angket respon hasil pengukuran pemahaman konsep siswa setelah penerapan model pembelajaran, kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan papan tembak memperoleh rata-rata skor sebesar 88%. Kelas kontrol memperoleh rata-rata skor sebesar 73%. Selisih capaian pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 15%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan papan tembak memberikan hasil pemahaman konsep yang lebih baik pada siswa sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut:

1. Guru dapat memanfaatkan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak sebagai alternatif pembelajaran untuk membantu

siswa memahami konsep secara lebih jelas dan terarah, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep yang kuat.

2. Siswa perlu didorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan, berani menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam penyelesaian soal agar pemahaman konsep dapat berkembang secara optimal.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda guna memperoleh gambaran hasil yang lebih luas.