BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai "Pengaruh Model Pembeljaran *Game Based Learning* yang sudah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa melalui model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Smart Snake Ledder* kelas IV SD Negeri Gedanganak 03. Hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Rata rata nilai untuk kelas eksperimen 89.29 dimana lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol yang hanya 77,43. Hal ini didukung juga dengan hasil rekapanangket siswa yang menunjukkan bahwa model pembelajaran GBL (*Game Based Learning*) dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa secara signifikan.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran GBL (*Game Based learning*) berbantuan Media *Smart Snake Ledder* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. = 0,000 < 0,05. Selain itu nilai R Square = 0,820, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model GBL (*Game Based learning*) berbantuan Media *Smart Snake Ledder* terhadap pemahaman konsep siswa sebesar 82%. Didukung juga dengan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran GBL (*Game Based Learning*) berbantuan Media *Smart Snake Ledder* membuat siswa lebih aktif, terlibat langsung dalam pembelajaran, serta lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya, sehingga mendukung peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, disarankan untuk menjadikan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Media *Smart Snake Ledder* sebagai alternatif metode pembelajaran, terutama dalam materi yang membutuhkan pemahaman konsep. Penggunaan media permainan dapat membantu meningkatkan motivasi dan fokus siswa, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.
2. Bagi sekolah, disarankan dapat memfasilitasi pengembangan dan penyediaan media pembelajaran inovatif seperti Smart Snake Ledder. Selain itu, pelatihan atau *workshop* terkait penerapan GBL dalam pembelajaran juga perlu diberikan kepada guru agar penerapannya lebih maksimal dan efektif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan dapat memperluas cakupan penelitian, misalnya dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar atau menggunakan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan menguji efektivitas model GBL berbantuan media lain atau membandingkannya dengan model pembelajaran modern lainnya.
4. Bagi siswa, Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Model GBL memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga siswa perlu memanfaatkannya untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis.