BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari analisis serta pembahasan mengenai penerapan model *Game Based Learning* berbantuan papan permainan terhadap pemahaman konsep siswa dan kemampuan kolaborasi siswa yaitu:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media JELAJAH. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran tersebut mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui kegiatan permainan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, model *Game Based Learning* berbantuan papan permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media JELAJAH terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sedrhana menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan papan permainan memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan konsep siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh < 0,05 dan nilai R^2 sebesar 78,7% menunjukkan bahwa sebagian besar variasi peningkatan pemahaman konsep dapat dijelaskan oleh penerapan model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, model ini terbukti memiliki kontribusi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV.
3. Terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media JELAJAH Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi < 0,05, sehingga terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan skor kemampuan kolaborasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan

pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan interaksi dan kerja sama yang lebih baik antarsiswa.

4. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Media JELAJAH terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Meskipun terdapat perbedaan skor rata-rata, hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan papan permainan tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan kolaborasi siswa secara statistik. Nilai signifikansi 0,634 > 0,05 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kolaborasi belum dapat dikaitkan secara langsung dengan penggunaan model pembelajaran tersebut. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh durasi perlakuan yang singkat, kesiapan siswa dalam bekerja sama, dan kondisi pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi secara optimal

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dari peneliti, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Saran Bagi Guru, Guru diharapkan dapat mengembangkan dan memaksimalkan penggunaan Model *Game Based Learning* berbantuan papan permainan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep. Agar lebih efektif, guru perlu memberikan penjelasan yang jelas mengenai aturan permainan, mengatur waktu pembelajaran secara optimal, serta memastikan setiap siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Untuk kemampuan kolaborasi, guru dapat memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan melakukan refleksi secara kelompok.
2. Saran Bagi Sekolah, Pihak sekolah dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti papan permainan dengan menyediakan sarana yang memadai. Sekolah juga dapat menyelenggarakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan agar lebih terlaksana secara optimal di kelas.

3. Saran Bagi Siswa, Siswa diharapkan terus mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Melalui kegiatan permainan maupun diskusi kelompok, siswa dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi yang menjadi salah satu keterampilan penting abad ke-21. Selain itu, siswa perlu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran agar pemahaman konsep dapat meningkat secara maksimal.
4. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya, Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, disarankan untuk memperpanjang waktu perlakuan agar dampak model pembelajaran terhadap kemampuan kolaborasi lebih terlihat. Peneliti selanjutnya juga dapat menambah variabel lain seperti motivasi belajar, keaktifan siswa, atau kondisi lingkungan belajar sebagai faktor yang turut memengaruhi hasil penelitian. Selain itu, penggunaan metode *quasy eksperiment* dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait proses pembelajaran yang berlangsung.