

BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 3 Purwokerto, dengan rincian sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Purwokerto. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran tersebut mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Penerapan metode pembelajaran *Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Purwokerto. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran tersebut dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.
3. Terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Game-Based Learning* dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Siswa yang menggunakan metode *Game-Based Learning* menunjukkan motivasi belajar ekonomi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa

metode *Game-Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

4. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Game-Based Learning* dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Siswa yang menggunakan metode *Game-Based Learning* memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut, implikasi penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sekolah perlu terus mendorong penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti *Game-Based Learning* guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menyediakan fasilitas pendukung serta pelatihan bagi guru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *game*, sehingga penerapan *Game-Based Learning* dapat berjalan optimal dan mampu meningkatkan semangat belajar serta pencapaian akademik siswa.
2. Guru perlu menerapkan metode *Game-Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dimana siswa didorong

untuk aktif terlibat dalam aktivitas permainan edukatif yang relevan dengan materi pembelajaran.

3. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* dengan mengikuti setiap kegiatan permainan edukatif yang telah dirancang oleh guru. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan beberapa kendala atau batasan yang didapatkan oleh peneliti, yaitu:

1. Penerapan metode pembelajaran *Game-Based Learning* berbasis *kahoot* membutuhkan fasilitas pendukung yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat elektronik seperti laptop atau smartphone. Ketersediaan dan kualitas fasilitas ini dapat berbeda-beda antar siswa, sehingga berpotensi memengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas metode yang digunakan.