

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game based learning* (GBL) untuk meningkatkan prestasi belajar matematika menunjukkan peningkatan hasil pada siklus I, dari 28 subjek penelitian, didapatkan hasil yaitu siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 22 peserta didik sedangkan 6 peserta didik yang belum tuntas. Sehingga bisa dikatakan tahapan pembelajaran di siklus I belum berjalan dengan baik serta belum mencapai ketuntasan. Pada siklus II dari 28 peserta didik, 24 peserta didik sudah mencapai ketuntasan, serta hanya 4 peserta didik yang belum tuntas. Pada hasil Pra-siklus didapati presentase ketuntasan 35%, pada siklus I presentase ketuntasan meningkat menjadi 78% selanjutnya mengalami peningkatan kembali pada siklus II menjadi 85%. Berdasar pada hasil yang sudah didapatkan peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *game based learning* (GBL) dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II SDN 02 Kanigoro tahun pelajaran 2023/2024.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah

Penerapan metode *game based learning* (GBL) untuk metode pembelajaran dapat menjadi pilihan alternatif untuk meningkatkan aspek keterampilan guru di instansinya untuk membuat metode pembelajaran yang lebih inovatif.

2. Bagi Guru

Sebagai guru hendaknya mampu menghadirkan pembaruan dan variasi pada saat kegiatan pembelajaran diantaranya dengan penerapan metode yang lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu, sebagai guru hendaknya mampu menentukan metode yang tepat dan mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. Bagi Peneliti Lain

Hendaknya peneliti lain dapat bersemangat untuk memperbaiki dan menyempurnakan penelitian ini dengan menerapkan metode pembelajaran lain agar memajukan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan ataupun rujukan dalam melaksanakan penelitian lain dengan metode pembelajaran yang berbeda, sehingga diperoleh berbagai alternatif metode pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penelitian ini dapat menyemangati peneliti lain agar mengembangkan penerapan metode pembelajaran yang lebih bervariasi lagi sehingga dapat diperbarui sesuai dengan inovasi dan sesuai dengan kondisi penelitian.