

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, serta sesuai dengan rumusan masalah, diketahui bahwa model *game based learning* berbantuan media *pizza math* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pecahan siswa sekolah dasar. Siswa yang belajar menggunakan model *game based learning* dengan bantuan media *pizza math* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil tes matematika kelas IV pada materi pecahan berpenyebut sama menunjukkan hasil bahwa siswa dengan penerapan model pembelajaran ini memiliki rerata nilai yang lebih tinggi dibanding dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional yang dibantu dengan media video pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* berbantuan media *pizza math* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pecahan siswa sekolah dasar.

B. Saran

Berdasar hasil pembahasan dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah dapat mengadopsi model dan media pembelajaran ini sebagai sebuah inovasi baru dalam kegiatan pengajaran. Inovasi ini diharapkan dapat membuat mata pelajaran lebih mudah dipahami oleh

siswa pembelajaran. Selain itu pihak sekolah dapat menyediakan dan mendukung fasilitas serta teknologi yang diperlukan untuk mengimplementasikan model pembelajaran ini secara efektif. Hal ini termasuk pelatihan bagi guru dalam menggunakan dan mengembangkan materi pembelajaran berbasis game.

2. Bagi Guru

Guru dapat mengadopsi model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *pizza math* sebagai salah satu strategi pengajaran dalam kelas. Guru juga perlu terus berinovasi dan mencari cara untuk mengintegrasikan teknologi dan media interaktif dalam pengajaran mereka, sehingga dapat memberikan variasi dan mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar para peneliti selanjutnya menyelidiki keabsahan model pembelajaran ini secara lebih rinci dalam berbagai konteks media dan materi pelajaran lainnya. Disarankan juga untuk mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran lain yang dapat digunakan bersama dengan *game based learning*.