

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN 02 Grobogan. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata siswa hanya 61,11 dengan ketuntasan 27,78%. Setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 61,11%. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II setelah media *Kahoot* diperbaiki menjadi lebih menarik, sehingga rata-rata nilai naik menjadi 91,11 dan ketuntasan mencapai 100%. Selain meningkatkan nilai, penggunaan model dan media ini juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terbukti efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penelitian ini berjalan dengan baik. Namun, peneliti merasa perlu untuk mengemukakan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan secara umum. Berikut adalah saran-saran yang diajukan oleh peneliti:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan agar sekolah dapat menyediakan fasilitas yang lebih mendukung untuk kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan mencapai hasil yang optimal.

2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu melakukan inovasi melalui penggunaan model dan media pembelajaran. Salah satu pilihan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Game Based Learning* dengan berbantuan media *Kahoot*. Langkah ini sebaiknya diambil oleh guru untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mencegah siswa merasa bosan.

3. Bagi Peneliti Lain

Hal ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian di masa mendatang. Dalam melakukan penelitian serupa, penting untuk mempelajari model ini secara mendalam agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta memberikan pengetahuan dan pertimbangan yang berguna untuk tindak lanjut penelitian.