

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran game based learning dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Kota Jambi yang telah di lakukan maka dapat diketahui kesimpulan pada skripsi ini, antara lain:

1. Ada perbedaan model pembelajaran *game based learning* dan model pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi. Hal tersebut dapat di lihat dari hasil uji ANOVA dua jalur dengan F hitung sebesar 303,672 dan nilai signifikansi 0,000 di dukung oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,870 menunjukan bahwa model pembelajaran dan kemampuan komunikasi menjelaskan 87% variasi hasil belajar siswa.
2. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai F hitung sebesar 303,672 dan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa hipotesin nol ditolak. Dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,870 diketahui bahwa 87% variasi dalam hasil belajar siswa di pengaruhi oleh kedua variabel tersebut, menunjukkan kontribusi yang sangat besar dalam proses pembelajaran.
3. Ada pengaruh kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi. Berdasarkan hasil perolehan nilai sebesar 0,003 ($< 0,05$) menunjukan bahwa hipotesis nol di

tolak dan hipotesis alternatif diterima, di mana kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *game based learning* menunjukkan peningkatan TCR dengan rata-rata akhir sebesar 82,40%.

4. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi. Dapat dilihat secara signifikan lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai yang lebih tinggi, konsisten, dan signifikan, didukung oleh uji ANOVA dua jalur dengan signifikansi 0,000. Selain itu, kemampuan komunikasi siswa juga berpengaruh positif, dengan signifikansi 0,003 dan R^2 sebesar 0,870, menunjukkan bahwa kombinasi Game Based Learning dan komunikasi menjelaskan 87% variasi hasil belajar. Peningkatan TCR hingga kategori “Sangat Baik” serta kemampuan siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi menegaskan bahwa Game Based Learning tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial siswa secara signifikan.

5.2 Saran

Adapun saran dari hasil penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan model pembelajaran game based learning dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Kota Jambi, sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan komunikasi siswa.

Fasilitas pembelajaran interaktif, seperti perangkat teknologi dan jaringan internet yang memadai, sebaiknya disediakan untuk menunjang penerapan metode tersebut.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan kebijakan dan dukungan penuh terhadap guru dalam mengembangkan model pembelajaran kreatif. Selain itu, kepala sekolah dapat mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran berbasis permainan.

3. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan model *Game Based Learning* sebagai alternatif strategi pembelajaran agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi. Guru juga diharapkan mengintegrasikan komunikasi yang efektif selama proses pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan, untuk memperkuat pemahaman siswa.

4. Bagi Siswa

Siswa diharapkan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, memanfaatkan kesempatan belajar melalui permainan edukatif, dan meningkatkan keterampilan komunikasi dengan guru maupun teman seaya. Siswa juga sebaiknya membangun sikap terbuka terhadap metode pembelajaran baru.

5. Bagi Pembaca