

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan peneliti di SMK Kristen Harapan Rantepao kelas XI TAB H Dan XI TAB I mengenai pengaruh media *baamboozle* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar kelas XI, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas XI. Hal ini terbukti dari presentasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang sebagian besar dipengaruhi oleh media *baamboozle*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya, maka dari itu saran yang dikemukakan peneliti yaitu:

a. Bagi Instansi

Baik guru maupun pihak kampus dapat menggunakan *baamboozle* untuk menyisipkan kuis yang menarik dan interaktif dalam proses perkuliahan. Ini dapat digunakan untuk menguji pemahaman mahasiswa secara langsung setelah materi disampaikan.

b. Bagi Guru

Baik guru maupun pihak sekolah dapat menerapkan media *baamboozle* sebagai sarana sebagai alat bantu dalam pemberian materi maupun evaluasi pembelajaran bagi siswa di SMK Kristen Harapan Rantepao.

c. Bagi siswa

Penggunaan media *game based learning (baamboozle)* dapat membantu siswa dalam memahami soal-soal evaluasi pembelajaran dan juga dapat menjadi alat bantu yang mampu

membuat ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga peneliti menyarankan agar siswa yang mengikuti proses pembelajaran untuk semakin aktif dan kreatif.

d. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini tentunya membuat peneliti ingin terus meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media ini. Dan bagi peneliti yang ingin dan berminat untuk melanjutkan ataupun mengembangkan penelitian ini, diharapkan mampu mencermati kekurangan dari penelitian ini.