

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil dan analisis data penerapan model *Game Based Learning* (GBL) untuk mendukung kemampuan numerasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Bangsal dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan *model Game Based Learning* (GBL) mendapatkan nilai rata-rata 94,35% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berarti guru dapat menyelesaikan tahapan pembelajaran dan menerapkan model GBL dengan baik.
2. Aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* (GBL) mendapatkan nilai rata-rata 86,5% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berarti aktivitas siswa terhadap keterlaksanaan suatu pembelajaran sangat baik. Dalam hal ini siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dengan sangat baik.
3. Hasil angket motivasi siswa penerpaan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* (GBL) menunjukkan terdapat 2 siswa yang memiliki motivasi tinggi, 29 siswa memiliki motivasi sedang dan 4 siswa memiliki motivasi rendah. Adapun presentase siswa yang memiliki motivasi tinggi sebesar 5,7%, presentase motivasi sedang sebesar 82,8% dan presentase motivasi rendah sebesar 11,4% . Berdaraskan hasil angket motivasi diketahui bahwa mayoritas motivasi kelas X-6 setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan engklek dalam kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan temuan-temuan pada penelitian ini, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Menambah observer aktivitas siswa dalam pelaksanaan penelitian jika memungkinkan mendapatkan hasil yang lebih baik.

2. Melakukan asesmen awal berupa bakat dan minat *belajagr* dan latar belakang siswa dan menjadi dasar dalam pengelompokkan pada penerapan model *Game Based Learning*.