

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, peneliti dapat mengambil kesimpulan, sebagai berikut:

1. Pengaruh model pembelajaran *games based learning* (baamboozle) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI. Langkah – langkah *treatmeant* pada *games based learning* ini yaitu (1). Persiapan *Game-Based Learning*, (2). Awali dengan cerita atau narasi yang menarik (menyesuaikan dengan materi), (3). Sesi bermain di mulai dengan permainan ((Baamboozle), (4). Diskusi dan Penutuup, (5). Evaluasi pembelajaran. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 32 untuk hasil *pretest* (tes awal), dan nilai rata-rata sebesar 87 untuk hasil *posttest* (tes akhir). Maka terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 55. Dan dalam hitungan N-Gain yaitu mendapatkan nilai sebesar 0,78 yang masuk dalam interpretasi tinggi. Dan hasil Uji T pada taraf signifikasi 5 % (  $\alpha = 0.05$ ) dan dk = 52. Nilai t tabel = 1,67469.  $t_{hitung} 12,36 \geq 1,67469 t_{tabel}$ , maka artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian menurut hemat penulis dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan sebesar 78% terhadap hasil belajar PAI.

2. Pengaruh model pembelajaran *blended learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI. Langkah – langkah *treatmeant* pada *blended learning* ini menggunakan salah satu model (*Flipped Clasroom*) yaitu (1). 50% tatap muka, 50% online/daring, sama bobotnya, (2). Topik dibagi menjadi 2: mana yang bisa diajarkan online, mana yang diajarkan offline, (3). Siswa yang PTM belajar materi offline, siswa yang BDR belajar materi online. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 30 untuk hasil *pretest* (tes awal), dan nilai rata-rata sebesar 85 untuk hasil *posttest* (tes akhir). Maka terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 55. Dan dalam hitungan N-Gain yaitu mendapatkan nilai sebesar 0,82 yang masuk dalam interpretasi tinggi. Dan hasil Uji T pada Dengan taraf signifikasi 5 % ( $\alpha = 0.05$ ) dan  $dk = 46$ . Nilai  $t$  tabel = 1.67866.  $t_{hitung} 7,24 \geq 1.67866 t_{tabel}$ , maka artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian menurut hemat penulis dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan sebesar 82% terhadap hasil belajar PAI.
3. Pengaruh model pembelajaran *games based learning* (baamboozle) dan *blended learning* tersebut mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI. Dengan demikian model keduanya memiliki pengaruh. Secara keseluruhan mendapatkan nilai sebesar 80% dengan interpretasi tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan

bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *games based learning* (baamboozle) maupun *blended learning*.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

### 1. Implikasi Teoritis

- a. Pengaruh model pembelajaran *games based learning* (baamboozle) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI, dengan demikian proses yang disajikan dalam setiap pembelajaran ini terdapat respon pada hasil yang di dapat melalui *pretest* maupun *posttest*. Serta pembelajaran yang menarik pada model permainan tersebut, membuat siswa semangat dalam belajarnya.
- b. Pengaruh model pembelajaran *blended learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI, dengan demikian proses yang disajikan dalam setiap pembelajaran terdapat respon pada hasil yang di dapat melalui *pretest* maupun *posttest*.  
Serta pembelajaran yang sangat luar biasa antara pembelajaran di online maupun offline.

- c. Pengaruh model pembelajaran *games based learning* (baamboozle) dan *blended learning* keduanya mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI. Oleh karena itu pada model keduanya baik model *games based learning* (baamboozle) dan *blended learning*, tentu ada persamaan dan perbedaan. Namun guru yang bisa mengarahkan dan mengandalkan siswanya supaya dapat berjalan dengan baik serta kerjasamanya dalam melaksanakan pembelajaran tersebut.

## 2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan guru yang terkait maupun sang pembaca, bahwa penelitian ini dilakukan untuk mencari fakta-fakta dan pembuktian yang ada. Jika ada kesamaan tempat maupun nama hal tersebut maka hal ini dilakukan dengan tidak sengaja, ataupun terdapat banyak kekurangan, namun peneliti melakukan sudah cukup memaksimalkannya.

## C. Saran

Adapun saran yang diharapkan dari hasil penelitian ini diantaranya adalah:

1. Pengaruh model pembelajaran *games based learning* (baamboozle) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI. Perlu adanya penguasaan baik materi maupun lingkungan siswa yang

harus lebih maksimal lagi saat proses pembelajaran. Dan harus menyeimbangkan pada taraf pemahaman mereka dalam menebak soal dan menyakini jawaban atas apa yang mereka pilih dalam pembelajaran permainan.

2. Pengaruh model pembelajaran *blended learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI. Penting adanya penguasaan baik materi maupun lingkungan siswa yang harus lebih maksimal lagi saat proses pembelajaran. Dan harus memaksimalkan dalam memahami pembelajaran di sekolah, terutama saat pembelajaran di rumah secara mandiri.
3. Pengaruh model pembelajaran *games based learning* (baamboozle) dan *blended learning* keduanya mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI. Yaitu melakukan 2 model pembelajaran adalah bukanlah hal yang mudah untuk mengetahui apakah kedua model tersebut memiliki pengaruh atau tidak dengan taraf signifikan yang diharapkan, tentu harus dengan usaha untuk memaksimalkan keduanya. Apalagi di masa pandemic sekarang memakai 2 macam kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan juga kurikulum darurat (kurikulum 2013 yang disederhanakan).