

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi ekosistem kelas X MAN 3 Ciamis,

B. Rekomendasi

Merujuk pada simpulan, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi Guru, *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *Quizizz* dapat diterapkan sebagai alternatif pembelajaran Biologi yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Dalam pelaksanaannya, guru disarankan menyampaikan aturan permainan secara jelas, mengelola alokasi waktu secara efektif, serta memberikan penguatan konsep (*debriefing*) di akhir sesi agar siswa tidak hanya berorientasi pada skor, melainkan benar-benar memahami materi.
2. Bagi siswa, diharapkan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan memanfaatkan *Quizizz* sebagai media belajar mandiri untuk memperdalam pemahaman konsep Biologi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, Disarankan menggunakan desain penelitian yang lebih kuat (seperti *quasi-experiment* dengan kelompok kontrol) serta jumlah sampel yang lebih besar. Selain itu, alokasi waktu pengerjaan kuis perlu disesuaikan khususnya pada indikator C6 agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk merumuskan gagasan secara optimal.