

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian, hasil, dan pengembangan yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan Quizizz terdapat hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran siswa dibuktikan dari nilai *r square* sebesar 0,175. Artinya model *games based learning* memiliki pengaruh sebesar 17,5%.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa yang lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Oleh karenanya dibuktikan dari hasil rata rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian siswa yang memperoleh perlakuan model *games based learning* berbantuan Quizizz lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

5.2 Implikasi

Peneliti menyatakan berikut ini sebagai konsekuensi dari penelitian ini berdasarkan hasil yang disajikan.

1. Model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* dapat diterapkan dalam pembelajaran operasi hitung campuran untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kemampuan Operasi Hitung Campuran.
2. Model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari penelitian yang peneliti teliti, temukan dan jabarkan, maka peneliti berharap merekomendasikan guna adanya lebih baik dari penelitian peneliti sebagai berikut.

- a. Berdasarkan observasi peneliti, pastikan dalam melaksanakan penelitian ini sarana prasana memadai yang cukup saat pelaksanaan penelitian.

- b. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah-sekolah setelahnya dapat memperoleh manfaat dari *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* sebagai model strategi pembelajaran alternatif yang menarik dan menghibur yang dapat membantu menumbuhkan lingkungan kelas yang positif dan meningkatkan kinerja akademik siswa.
- c. Hasil analisis pengolahan data menggunakan indikator hasil belajar hanya dilakukan secara umum, maka direkomendasikan peneliti selanjutnya dapat menggunakan indikator kemampuan matematis dalam penelitian selanjutnya.
- d. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* termasuk kategori sedang, maka bisa ditingkatkan ke dalam kategori tinggi.