

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian, kesimpulan dapat ditarik sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengaruh pemanfaatan *Game Based Learning* melalui *Prodigy Math Game* terhadap Peningkatan Kemampuan Aritmetika Siswa Kelas V SD: Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Game Based Learning* melalui *Prodigy Math Game* secara signifikan meningkatkan kemampuan aritmetika siswa. Penggunaan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran matematika tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa 80% variasi dalam kemampuan aritmetika siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Game Based Learning* ini, menandakan adanya pengaruh yang kuat dari metode ini terhadap kemampuan siswa.
2. Perbedaan peningkatan kemampuan aritmetika antara siswa yang menggunakan *Game Based Learning* dan yang tidak menggunakan: Terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan kemampuan aritmetika antara siswa yang menggunakan *Game Based Learning* melalui *Prodigy Math Game* dan mereka yang tidak menggunakannya. Hasil uji t menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan *Game Based Learning* mengalami peningkatan kemampuan aritmetika yang lebih besar dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa *Game Based Learning*. Penggunaan *Game Based Learning* terbukti memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar, terutama dalam memfasilitasi pemahaman konsep aritmetika. Peningkatan ini tidak hanya disebabkan oleh motivasi yang lebih tinggi, tetapi juga oleh keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran aritmetika merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam matematika, khususnya dalam konsep-konsep yang memerlukan pemahaman mendalam seperti aritmetika.

## 5.2. Implikasi

Mengacu pada kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, implikasi dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

### 1. Pengembangan Strategi Pembelajaran:

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pelajaran matematika. Ini membuka peluang bagi sekolah untuk mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Bagi Sekolah: Penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, terutama dalam bidang matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa.

### 2. Peningkatan Kualitas Pembelajaran:

Implementasi *Game Based Learning* dalam pembelajaran matematika dapat membantu mengatasi tantangan dalam mengajarkan konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## 5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam matematika, maka rekomendasi bagi sekolah adalah untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum secara lebih luas, dengan fokus pada pembelajaran berbasis *Game Based Learning* yang interaktif dan menarik.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, maka rekomendasi bagi pengembang media pembelajaran adalah untuk terus mengembangkan platform *Game Based Learning* yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Game Based Learning* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran matematika, maka rekomendasi bagi pembuat kebijakan pendidikan adalah untuk

mendukung dan mendorong adopsi teknologi *Game Based Learning* di sekolah-sekolah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4. Hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan *Game Based Learning* dan peningkatan kemampuan aritmetika siswa, maka direkomendasikan untuk melakukan penelitian lanjutan yang fokus pada dampak jangka panjang *Game Based Learning* terhadap prestasi akademik siswa. Selain itu, eksplorasi potensi penggunaan *Game Based Learning* dalam lingkungan pembelajaran non-formal atau latihan di rumah.
5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Prodigy Math Game* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, maka rekomendasi bagi sekolah adalah untuk menjadikan platform ini sebagai bagian dari program belajar tambahan atau program remedial bagi siswa yang memerlukan peningkatan dalam pelajaran matematika.