

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Semuanya sudah dipaparkan dengan jelas pada bagian-bagian bab yang lalu yang didapatlah jawaban-jawaban penyelesaian atas masalah yang sudah sebelumnya dirumuskan yang dipaparkan dalam bentuk kesimpulan berikut yakni:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* dan tanpa menggunakan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning*. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji T data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,000 ( $P < 0,05 = \text{signifikan}$ ). Penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* cukup efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,47 yang berarti menunjukkan kriteria sedang dalam peningkatan pemahaman operasi hitung perkalian siswa di sekolah dasar.

2. Terdapat pengaruh yang cukup baik dengan menunjukkan hasil *R square* sebesar 0,521 yang berarti bahwa pengaruh *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* pada hasil belajar matematika siswa pada materi operasi hitung perkalian adalah sebesar 52,1%. Maka *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* dapat dipakai untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa atau dengan kata lain ada pengaruh dari variabel X yaitu *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* terhadap variabel Y yaitu hasil belajar matematika siswa.

#### 5.2. Implikasi

Damati dari simpulan yang tertera di atas, peneliti berekspektasi bahwa penelitian yang dilaksanakan di bidang pendidikan khususnya Matematika ini mengimplikasikan terkait pelaksanaan pembelajaran pemahaman operasi hitung perkalian, begitu juga bagi penelitian-penelitian lain selanjutnya. Hasil penelitian yang dilaksanakan memiliki implikasi baik teoritis ataupun implikasi secara praktis.

##### 5.2.1. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis penelitian ini yakni menampilkan bukti-bukti terkait keefektifan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* dalam membuat hasil belajar siswa jadi meningkat dalam materi operasi-operasi hitung perkalian pada kelas III SD di lokasi wilayah Purwakarta.

### 5.2.2 Implikasi Praktis

Secara praktis, keluaran penelitian ini hasilnya mengimplikasikan bukti-bukti terkait penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* efektif dalam proses belajar siswa-siswa di kelas III SD di lokasi wilayah Purwakarta pada materi operasi-operasi hitung perkalian.

### 5.3. Rekomendasi

Data-data sudah didapatkan dan dibuat suatu kesimpulan, berdasarkan hal-hal tersebut peneliti dengan rendah hati mencoba memberikan beberapa rekomendasi yakni:

1. Proses belajar yang bertumpu pada fokus matematika, direkomendasikan agar dengan inovatif dan bervariasi dilakukannya pendekatan belajar tersebut, ini dilakukan supaya siswa-siswa jadi antusias saat ikut serta dalam kegiatan belajar. Metode yang berpotensi digunakan untuk keperluan tersebut adalah *Quizizz* berbasis *Game Based Learning*.
2. Hasil penelitian yang didapatkan mendasari akan diketahuinya pengaruh penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* memberikan pengaruh sebesar 52,1%. Maka dari itu, sebaiknya penelitian ini dilanjutkan dalam bentuk berbeda terkait faktor lain yang memberikan efek pada hasil belajar siswa dengan penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning*.
3. Berdasarkan hasil observasi, ketika proses pembelajaran sedang dilaksanakan, siswa-siswa merasakan antusias dan menunjukkan hasil yang memuaskan dalam pembelajaran matematika operasi hitung perkalian menggunakan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning*.
4. Kegiatan atau aktivitas yang berdampak pada kegemaran siswa untuk berhitung benar-benar diperlukan, agar meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika siswa baik dari segi memperbanyak pemahaman maupun wawasannya.