

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran Math Game berbasis *QuizWhizzer* terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Planjan 03, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan aplikasi pembelajaran Math Game berbasis *QuizWhizzer* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Planjan 03. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor minat belajar setelah diberikan perlakuan. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek minat belajar, yaitu aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika.
2. Penggunaan aplikasi pembelajaran Math Game berbasis *QuizWhizzer* juga memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Planjan 03. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 57,81 pada saat pretest menjadi 74,69 pada saat posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan aplikasi pembelajaran Math Game berbasis *QuizWhizzer*.

E. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, aplikasi pembelajaran Math Game berbasis *QuizWhizzer* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar suasana belajar menjadi lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran Math Game berbasis *QuizWhizzer* sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar dan memperdalam pemahaman konsep matematika. Siswa juga diharapkan lebih aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan selama proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian yang sejenis dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau materi matematika lainnya sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan waktu perlakuan yang lebih panjang serta mengombinasikan aplikasi Math Game berbasis *QuizWhizzer* dengan model pembelajaran lain agar diperoleh gambaran yang lebih

komprehensif mengenai pengaruhnya terhadap minat belajar, hasil belajar, maupun kemampuan siswa pada aspek lainnya.