

BAB V KESIMPULAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa game interaktif berbantuan *QuizWhizzer* efektif terhadap disposisi matematis dan pemahaman konsep matematis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jalaksana. Maka, dapat ditarik beberapa simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Efektivitas penggunaan game interaktif berbantuan *QuizWhizzer* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain pemahaman konsep matematis kelas eksperimen sebesar 0,574 yang berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,031 pada kategori rendah. Hasil uji Independent Sample t-test juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.
2. Efektivitas penggunaan game interaktif berbantuan *QuizWhizzer* terbukti efektif dalam meningkatkan disposisi matematis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jalaksana. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain disposisi matematis kelas eksperimen sebesar 0,797 yang berada pada kategori tinggi, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,536 pada kategori sedang. Selain itu, hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.
3. Respon siswa terhadap penggunaan game interaktif berbantuan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran matematika memberikan respon yang

baik. Hal ini ditunjukkan oleh persentase rata-rata respon siswa sebesar 77,33% yang berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan dan simpulan penelitian yang telah diuraikan, berikut ini disajikan beberapa saran yang dikelompokkan ke dalam dua aspek, yakni saran bagi praktisi di lapangan dan saran bagi peneliti selanjutnya.

1. Bagi Guru

Bagi guru matematika, penelitian ini merekomendasikan agar *QuizWhizzer* diintegrasikan secara berkelanjutan ke dalam proses pembelajaran matematika, tidak hanya sebagai alat evaluasi sesekali, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif yang sistematis. Guru disarankan untuk merancang soal-soal *QuizWhizzer* yang sesuai indikator kompetensi dan tingkat kognitif siswa, serta memberikan pendampingan bagi siswa yang memiliki disposisi negatif terhadap matematika.

2. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan, penelitian ini merekomendasikan agar dilakukan pengadaan dan penguatan infrastruktur teknologi di sekolah, termasuk ketersediaan perangkat komputer atau tablet dan jaringan internet yang stabil sebagai prasyarat implementasi media digital berbasis gamifikasi secara optimal. Selain itu, disarankan pula untuk menyelenggarakan pelatihan bagi guru tentang pemanfaatan platform digital interaktif seperti *QuizWhizzer*, sehingga guru memiliki kompetensi yang memadai dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran berbantuan media digital secara efektif. Kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi juga perlu dikembangkan sebagai

bagian dari rencana bertahap digitalisasi pendidikan yang komprehensif dan berkelanjutan.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini merekomendasikan agar siswa lebih terbuka dan proaktif dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital yang tersedia, termasuk *QuizWhizzer* untuk memperdalam kemampuan pemahaman konsep dan membangun disposisi matematis positif. Siswa juga disarankan untuk memanfaatkan fitur kompetitif dalam *QuizWhizzer* secara sehat sebagai motivasi untuk terus belajar dan berkembang, serta menjadikan umpan balik langsung yang diberikan sebagai bahan evaluasi diri guna memperbaiki pemahaman terhadap materi yang belum dikuasai.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel penelitian yang memiliki kemampuan awal yang lebih setara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol agar pengaruh perlakuan dapat diamati secara lebih objektif. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada materi matematika yang berbeda, jumlah sampel yang lebih besar, serta waktu penelitian yang lebih panjang untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruh penggunaan *QuizWhizzer* terhadap kemampuan matematis lainnya, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi matematis, kreativitas matematis, maupun motivasi belajar siswa sehingga manfaat penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran matematika dapat diketahui secara lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui konsistensi efektivitas *QuizWhizzer* pada karakteristik peserta didik yang beragam. Hal ini agar dapat memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas *QuizWhizzer* pada berbagai tingkat pendidikan.