

BAB V PENUTUP

5. 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan video *Math Battle* berbasis *Educaplay* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTS Darul Ma'arif pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV), dapat dirumuskan beberapa temuan yang berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar matematika yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hasil belajar, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7048 (kategori tinggi) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,5623 (kategori sedang), dengan nilai signifikansi $0,014 < 0,05$. Pada motivasi belajar, meskipun kedua kelas berada pada kategori rendah (0,0311 dan 0,1000), perbedaan tetap signifikan dengan nilai $0,010 < 0,05$, serta rata-rata post-test kelas eksperimen (80,67) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (74,51). Secara keseluruhan, video Math Battle berbasis Educaplay terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan memberikan perbedaan peningkatan motivasi belajar dibandingkan video pembelajaran biasa..
2. Berdasarkan hasil analisis angket, respon siswa terhadap penggunaan video Math Battle berbasis Educaplay pada materi PLSV secara keseluruhan berada pada kategori Kuat dengan persentase rata-rata 67%. Ditinjau dari tiap indikator, aspek tampilan memperoleh persentase tertinggi sebesar 68% (kategori Kuat), kesesuaian sebesar 67% (kategori Kuat), kualitas 67% (kategori Kuat), dan komunikasi 65% (kategori Kuat) yang mengindikasikan bahwa materi dalam video sepenuhnya mencakup seluruh aspek PLSV secara optimal yang menunjukkan bahwa interaksi siswa menilai media ini menarik secara visual serta memiliki kualitas teknis yang baik. Dengan demikian, video

Math Battle berbasis Educaplay telah memberikan respon yang positif dari siswa.

3. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan video Math Battle berbasis Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa pada materi PLSV. Efektivitas hasil belajar ditunjukkan oleh ketuntasan individual sebesar 93,1% (27 dari 29 siswa tuntas) dengan nilai Z hitung $2,251 > 1,64$ serta ketuntasan klasikal dengan Z hitung $3,220 > 1,64$, yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (54,5%) sehingga dinyatakan efektif. Sementara itu, efektivitas pada motivasi belajar ditunjukkan oleh nilai effect size sebesar 0,481 (kategori sedang) serta hasil uji Mann-Whitney dengan signifikansi $0,003 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen (80,67) dan kelas kontrol (74,51). Dengan demikian, video Math Battle berbasis Educaplay efektif secara empiris sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal serta memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap motivasi belajar matematika dibandingkan video pembelajaran biasa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video *Math Battle* berbasis *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

5. 2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, penulis menyadari adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan video *Math Battle* berbasis *Educaplay* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang memerlukan latihan soal secara interaktif.

2. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar yang lebih baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya:
 - a. penelitian dengan durasi perlakuan yang lebih panjang agar perubahan motivasi belajar siswa dapat diukur secara lebih komprehensif dan akurat.
 - b. melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta lebih dari satu sekolah agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON