

BAB V KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

Didasari pada hasil analisis data, temuan serta pembahasan yang telah diuraikan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis murid setelah penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *mathpoly* mengalami peningkatan signifikan. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen bereskalasi dari 22,5000 ke 87,7984, di sisi lain kelas kontrol dari 19,7581 ke 54,7984. N-Gain skor kelas eksperimen sebesar 0,8308 (kategori tinggi) dan kelas kontrol 0,4419 (kategori sedang), capaian lebih prima pada kelas eksperimen. Temuan ini mengafirmasi bahwa model *Game Based Learning* dengan dukungan media *mathpoly* berdaya guna dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan menantang.
2. Efikasi diri siswa setelah penerapan model *Game Based Learning* dengan dukungan media *mathpoly* mengalami peningkatan signifikan. Rata-rata nilai kelas eksperimen bereskalasi dari 46,5625 ke 90,4688, di sisi lain kelas kontrol dari 42,8065 ke 70,0323. N-Gain skor kelas eksperimen sebesar 0,8212 (kategori tinggi) dan kelas kontrol 0,4768 (kategori sedang), mengindikasikan hasil yang relatif lebih unggul pada kelas eksperimen. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif pada keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya, ditandai dengan meningkatnya rasa percaya diri, ketekunan dalam menghadapi kesulitan, serta motivasi belajar. Temuan ini mengafirmasi bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak sekadar berimplikasi pada ranah kognitif, tetapi juga berperan dalam mengembangkan aspek afektif siswa, khususnya efikasi diri.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *mathpoly* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan efikasi diri siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t

terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, didapat skor t_{hitung} sebesar 16,404 dengan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) $0,000 < 0,05$, alhasil H_0 dieliminasi dan H_1 dikonfirmasi. Besar pengaruh ditunjukkan oleh *mean difference* 0,3887 dan N-Gain 0,8303 (kategori tinggi). Pada efikasi diri, hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 22,232 dengan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) $0,000 < 0,05$, alhasil H_0 dieliminasi dan H_1 dikonfirmasi. Besarnya pengaruh ditunjukkan oleh selisih rata-rata skor sebesar 0,3428 dan N-Gain skor sebesar 0,8212 dalam klasifikasi tinggi. Atas dasar itu, model pembelajaran *Game Based Learning* tak terbatas pada berpengaruh signifikan, tapi juga menyertakan tingkat pengaruh yang cukup kuat terhadap intensifikasi kemampuan pemecahan masalah matematis dan efikasi diri murid.

5. 2. Saran

Mengacu pada temuan tersebut, saran riset ini dikelompokkan pada dua ranah, yakni praktis yang ditujukan bagi guru serta sekolah dan akademis yang ditujukan bagi peneliti selanjutnya.

1. Guru dan Sekolah

Guru disarankan agar mempraktikkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan sokongan media *mathpoly* secara terencana dan terstruktur, tidak hanya sebagai selingan, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kapabilitas pemecahan masalah matematis dan efikasi diri murid. Guru perlu memperhatikan pengelolaan waktu, karakteristik siswa, serta kesiapan kelas agar penerapan model ini tidak menimbulkan dominasi aktivitas bermain tanpa pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, diperlukan kemampuan guru dalam memfasilitasi refleksi setelah kegiatan permainan agar murid cakap mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep matematis yang dipelajari. Pihak sekolah disarankan untuk tidak hanya mendukung dari segi fasilitas, tetapi juga memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi melalui pelatihan atau kegiatan pengembangan profesional yang berkelanjutan, sehingga implementasi model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* dapat berjalan secara optimal dan konsisten.

2. Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan agar mengelaborasi secara ekstensif pengaruh model *Game Based Learning* dengan dukungan media *mathpoly* dengan mempertimbangkan keterbatasan dalam penelitian ini, seperti keterbatasan waktu, cakupan materi dan jumlah sampel. Penelitian selanjutnya perlu mengembangkan desain penelitian yang lebih kuat, misalnya dengan melibatkan kelompok kontrol yang lebih representatif atau menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) supaya kiranya diperoleh gambaran yang lebih ekstensif. Di samping itu, disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain yang berpotensi dipengaruhi, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas matematis, atau motivasi belajar siswa serta menguji konsistensi pengaruh model pembelajaran dalam horizon waktu yang lebih luas. Pengembangan media *mathpoly* yang makin inovatif dan adaptif terhadap berbagai materi juga menjadi penting untuk meningkatkan kebermanfaatan hasil penelitian ini dalam konteks yang lebih luas.