

BAB V KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Competency Based Learning* (CBL) berbantuan QuizWhizzer terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Astanajapura, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dari motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Competency Based Learning* berbantuan QuizWhizzer berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 80,77, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 74,83. Walaupun perbedaan tidak terlalu banyak, tetapi kelas dengan penerapan model pembelajaran CBL dengan bantuan QuizWhizzer memiliki motivasi yang sedikit lebih tinggi dibanding kelas kontrol.
2. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran *Competency Based Learning* berbantuan QuizWhizzer memiliki rata-rata yang lebih besar dari kelas yang belajar dengan model konvensional. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 85,20 sedangkan kelas kontrol sebesar 74,07. Hal ini menunjukkan penerapan langkah-langkah pada model pembelajaran CBL serta dengan bantuan QuizWhizzer mampu membawa siswa lebih memahami konsep matematika.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* nilai signifikansi motivasi belajar sebesar 0,00 ($<0,05$), hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, berdasarkan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, dapat dinyatakan bahwa kelas eksperimen

memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol dengan menerapkan model CBL berbantuan QuizWhizzer.

4. Berdasarkan hasil uji hpotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* nilai signifikansi kemampuan pemahaman konsep matematis sebesar 0,00 ($<0,05$), yang menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, diperoleh selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 11,13 dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 7,91 sampai 14,36. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol dan terbukti bahwa penerapan model CBL berbantuan QuizWhizzer terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, yang menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *Competency Based Learning* (CBL) berbantuan QuizWhizzer memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dalam pembelajaran matematika, maka saran dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam dua aspek utama, yaitu saran bagi praktisi pendidikan dan saran bagi peneliti selanjutnya.

5.2.1. Bagi Guru dan Sekolah

Berdasarkan temuan penelitian dan keterbatasan sarana prasarana selama pelaksanaan pembelajaran, saran yang dapat diberikan adalah.

1. Guru disarankan menerapkan model *Competency Based Learning* (CBL) sebagai alternatif pembelajaran matematika karena dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman konsep matematis.
2. Pada tahap pembelajaran mandiri, guru disarankan memberikan waktu yang lebih bagi siswa untuk mempelajari modul atau handout serta memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.

3. Pada tahap diskusi kelompok, guru perlu mengelola waktu pembelajaran secara efektif dan bila perlu diberi waktu lebih agar diskusi berjalan produktif dan mendukung pemahaman siswa.
4. Pada tahap refleksi dan umpan balik, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti QuizWhizzer untuk mendukung evaluasi pembelajaran secara interaktif. Jika waktu di kelas terbatas, refleksi dapat diberikan sebagai tugas mandiri di luar jam pembelajaran.
5. Dalam pemanfaatan media digital, guru disarankan menggunakan fitur yang mendukung pengelolaan pembelajaran secara terarah, seperti mode *Sync Race* pada QuizWhizzer, sehingga guru dapat mengontrol alur pertanyaan dan memantau pemahaman siswa.

5.2.2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk :

1. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih mendalam implementasi model *Competency Based Learning* (CBL), khususnya terkait pengelolaan waktu, strategi evaluasi berbasis kompetensi, serta kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya di kelas.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk bisa lebih mengkaji lebih lanjut alokasi waktu agar semua tahap pada model pembelajaran CBL bisa terlaksana secara efektif.
3. Penelitian berikutnya dapat menggunakan alternative platform lain selain QuizWhizzer untuk membandingkan efektivitas media dalam mendukung model pembelajaran CBL.
4. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji pengaruh model pembelajaran CBL terhadap variable lain, seperti berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah atau kemandirian belajar siswa
5. Peneliti selanjutnya disarankan juga agar menerapkan model pembelajaran CBL pada jenjang pendidikan yang berbeda seperti SMA untuk memperoleh hasil yang lebih luas mengenai penerapan model pembelajaran CBL.