

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan *MATHQUEST*, media pembelajaran berbasis game, terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media belajar berbasis *game MATHQUEST* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Analisis hipotesis menunjukkan bahwa *MATHQUEST* memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, dengan nilai t sebesar 43,772 dan p-value lebih kecil dari 0,001. Hasil uji hipotesis dengan paired samples t-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan *post-test*, dengan nilai p sebesar 0,001.

2. Dapat disimpulkan bahwa media belajar *MATHQUEST* terbukti memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis game seperti *MATHQUEST* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan beberapa saran untuk kedepannya sebagai berikut.

1. Integrasi *Game* dalam Kurikulum. Pendidik dan pengembang kurikulum disarankan untuk mempertimbangkan integrasi *game* edukatif seperti *MATHQUEST* dalam proses pembelajaran. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.
2. Pelatihan Guru. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai tentang cara efektif menggunakan *game* edukatif dalam pengajaran mereka. Pemahaman yang baik tentang penggunaan *game* dalam pembelajaran akan membantu guru dalam mengoptimalkan manfaat dari media pembelajaran berbasis *game*.
3. Pengembangan *Game* yang Relevan. Pengembang *game* edukatif perlu memastikan bahwa *game* yang dikembangkan relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Desain *game* yang baik dan tujuan pembelajaran yang jelas akan meningkatkan efektivitas *game* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pengembang *game* harus bekerja sama dengan ahli pendidikan dalam merancang *game* yang tidak hanya menarik tetapi juga mendidik. Kolaborasi ini akan memastikan bahwa *game* yang dikembangkan memiliki nilai edukatif yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
4. Penelitian Lanjutan. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan *game*

5. edukatif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian dapat diperluas untuk mencakup berbagai disiplin ilmu dan berbagai kelompok usia siswa.