

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis di simpulkan bahwa model *game-based learning* terintegrasi *deep learning* berbantuan media board game montessori efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian.

B. Saran

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model *Game-Based Learning* yang terintegrasi *Deep Learning* sebagai alternatif pembelajaran matematika karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penggunaan media *Board Game Montessori* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret sehingga meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa..

2. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi guru melalui pelatihan atau kegiatan pengembangan

profesional mengenai penerapan model pembelajaran inovatif agar kualitas proses pembelajaran semakin meningkat.

3. Bagi Penelitian Lain

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini pada materi matematika lainnya atau mata pelajaran yang berbeda dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta menggunakan desain penelitian yang lebih beragam. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh model *Game-Based Learning* terintegrasi *Deep Learning* terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, maupun keterampilan kolaborasi siswa sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih menyeluruh.