

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan statistic uji-t diperoleh nilai signifikansi .(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Penolakan H_0 mengindikasikan bahwa model pembelajaran *game based learning* berbantuan web *educandy* lebih baik. Sehingga dapat diterima hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari model *game based learning* berbantuan web *educandy* terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Negeri 35 Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru matematika khususnya guru SMP Negeri 35 Medan, dapat menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
2. Bagi siswa SMP Negeri 35 Medan terkhusus siswa yang diajarkan model pembelajaran *Game Based Learning* pada saat penelitian agar terus bisa aktif serta kreatif dalam belajar matematika.
3. Bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan menggunakan model ini dalam penelitiannya, agar dapat membekali diri dengan kemampuan mengajar model *game based learning* ini serta dalam mengelola kelas. Dan juga peneliti selanjutnya diharapkan membuat serta melampirkan hasil wawancara terstruktur dengan siswa dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran model *game based learning* ini sehingga hasil penelitian yang didapatkan nantinya lebih efektif. Juga agar dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang tidak diikutsertakan dalam penelitian ini.