

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dan permasalahan yang telah dirumuskan. Peneliti menyimpulkan

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai t-hitung(8,987) > t-tabel(2,002). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap kemandirian belajar siswa dengan nilai t-hitung(2,400) > t-tabel(2,002). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima

1.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kepada siswa, hendaknya mandirilah dalam bermain tanpa adanya kerja sama sebab permainan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan individu. Materi yang telah tersedia di aplikasi hendaknya dipelajari mandiri dirumah.
2. Kepada guru secara khusus dapat menggunakan model pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan memanfaatkan media digital salah satunya ini adalah *quizlet* atau dapat mencoba dengan aplikasi lainnya.
3. Kepada kepala sekolah, wakil kurikulum dan para guru agar bekerja sama untuk meningkatkan lagi kualitas pembelajaran matematika di SMPN 7 Medan.
4. Kepada peneliti selanjutnya yang meneliti dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* coba keterbatasan/lemahan peneliti yang telah paparkan untuk diminimalkan lagi kelemahannya, agar hasilnya dapat lebih baik dan siswa dapat lebih percaya diri dengan hasil kerja mandiri, dan coba berbantuan media yang berbeda agar tahu mana media yang lebih efektif.