

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Pemahaman konsep Matematis Siswa Kelas X MAN 2 Kota Payakumbuh, maka diperoleh bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen yaitu 81,43 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yaitu 71,11. Berdasarkan perhitungan didapatkan, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,913 > 1,667$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *Quizizz* lebih tinggi dari pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) di kelas X MAN 2 Kota Payakumbuh Tahun Pelajaran 2025/2026.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi pendidik matematika kelas X MAN 2 Kota Payakumbuh dan pendidik matematika lainnya diharapkan dapat mempertimbangkan penerapan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* sebagai alternatif

model pembelajaran inovatif, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep mendalam.

2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan media atau platform pembelajaran lain sebagai pembanding untuk memperkaya hasil penelitian.
3. Kepada para pembaca diharapkan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai salah satu bahan untuk memperkaya wawasan yang dimiliki.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah, Mahmoud. M. S. (2024). The Role and Function of Literature Review in Educational Research Studies: A Pragmatic Perspective. *ERIC*, 1–13.
- Abdullah. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Agustina, R., & Andriani, A. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Medan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33966>.
- 'Aini, N. F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Aini, Y. I. (2019). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25). <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- Aisyah, T., Miyzaani, F., Lukman, N., Hakim, E., & Sovia, A. (2024). Pengembangan E-LKPD dengan metode Pembelajaran Game-based Learning berbantuan Liveworksheets pada Materi Aljabar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(2), 76–92.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Aledya, V. (2019). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa*.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Kencana.
- Aminah, R., Sulistyoningih, T., & Prihaswati, M. (2025). Problem based learning Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Representasi Matematis dan Self-confidence Peserta Didik. *Journal of Lesson Study and Teacher Education*. <https://doi.org/10.51402/jlste>
- Ammy, P. M., Sitorus, A. R., & Irvan. (2025). The Effect of Problem-Based Learning Assisted by the Quizizz Educational Game on Students'

- Mathematical Conceptual Understanding. *MaPan*, 13(2), 471–483.
<https://doi.org/10.24252/mapan.2025v13n2a12>
- Andryadi. dkk. (2025). *Model Pembelajaran Inovatif*. CV. Gita Lentera.
- Annuar, H., Etin Solihatin, Mp., & Khaerudin, Mp. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
www.penerbitlitnus.co.id
- Aqabah, J., Diana, N., Hidayad, A., & Taman Siswa Bima, S. (2025). *Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbasis Media Quizizz terhadap Pemahaman pada Materi Data dan Diagram di SMP Islam Al-Maliki Woha*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28940>
- Arends. (1997). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Arends. (2001). *Exploring Teaching: An Introduction to Education*. Mc Graw-Hill Companies.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Keseimbangan Kimia. In *Chemistry Education Review (CER), Pend. Kimia PPs UNM* (Vol. 1, Number 2).
- Atika, L., Trimailuzi, Putra, R., Tinov, N., & Lukman, M. F. (2025). *Menjadi Guru Inovatif (Dalam Membuat Media Pembelajaran)*. Cipta Media Nusantara.
- Auvisena, A. U., Sifa, L., Wardani, E. K., Afifah, N. U., Salzabila, P. A., Annabrla, Y., Rahma, A. S., & Hanifah, A. (2023). *Model-Model Pembelajaran di Era Merdeka Belajar*. Cahya Ghani Recovery.
- Baiduri, Dwi Priyo Utomo, & Christina Wardani. (2021). *Pemahaman Konsep Geometri Ditinjau dari Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Brinus, K. S. W., Makur, A. P., Nendi, F., Studi, P., Matematika, P., Santu, S., Jalan, P., Yani, A., 10, N., & Tenggara, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).
<http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>

- Creswell, John. W. (2014). *Research Design: Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Belajar.
- Darma, Y., Awaliyah, I. N., & Kirana, L. Z. (2022). Penggunaan Quizzizz Dalam Mengintensifkan Pemahaman Konsep Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4378>
- Dewi, N. P., & Indah Listiowarni. (2019). Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 124. <https://doi.org/https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Indiana Marethi. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24–32.
- Fitriah, M., & Imamuddin, M. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP (Vol. 7, Number 1).
<https://doi.org/10.47827/jer.v7i1.2330>
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara.
- Hanif, Akhtar. , N. Hasanati. , dan I. I. (2019). “Game-Based Learning: Teachers” Attitude and Intention To Use Quizizz in The Learning Process,” . *(International Conference on Educational Assessment and Policy, Dalam Iceap 2019 (International Conference on Educational Assessment and Policy, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan,. https://doi.org/10.26499/iceap.v0i0.202*
- Hattie, J. (2012). *Visible Learning For Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge. Routledge.
- Hermawan, V., Anggiana, A. D., & Septianti, S. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Model Pembelajaran Student Achievemen Divisions (STAD). *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*.
- Hudojo, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. IKIP.
- Hunaepi, Samsuri, T., & Afrilyana, M. (2014). *Model Pembelajaran Langsung Teori dan Praktik*. Duta Pustaka Ilmu.

- Ilmudinulloh, R. (2024). *Aplikasi Pembelajaran Digital Penerapannya sebagai Media Pembelajaran*. CV. Harfa Creative.
- Iskandar, Akbar. dkk. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Izzah, Sholikhah, H. A., & Ansori. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Beding Media Publishing.
- Jima Banggo, P., Mbagho, H. M., & Bantas, M. G. D. (2026). Meningkatkan Pemahaman Konsep Peluang Menggunakan Model Game Based Learning Improving The Understanding Of Probability Concepts Through The Game Based Learning Model. In *Journal of Mathematics Education* (Vol. 5, Number 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58917/ijme>
- Kandaga, T. (2024). Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs dalam Model Discovery Learning berbantuan Aplikasi Quizizz. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1221>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Lisativani Fatimah, O., Halim Fathani, A., & Awae, W. (2024). *Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning*. 4(1), 73.
- Lodong, J., & Seleky, J. S. (2023). Penerapan Game-Based Learning untuk Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SEMANTIK/article/view/1892>
- Malahayati, E. N., Sulistiana, D., & Fauzi, A. (2025). *Pengembangan LKPD Digital dan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis Teknologi*. NEM.
- Marlina, O., Riyanto, A., & Cahaya Madani Lubuk Sikaping, S. (2025). Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Peradaban Islam di SDIT Cahaya

- Madani Lubuk Sikaping. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(3), 2025. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/>
- Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11738>
- Mu'min, A. (2026). *Model-Model Pembelajaran*. Pt Alvarendra Global Publisher.
- Nadiyah, R., & Surur, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 248–263. <https://doi.org/10.31537/laplace.v7i1.1800>
- Nasution, N. H., Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Siregar, H. L., Mutiara, & Siregar, D. A. (2025). *Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Digital*. NEM.
- Nirmala, Z., Sari, M., & Zalnur, M. (2026). Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Game Based Learning Berbantuan Blooket Pada Pembelajaran PAI-BP Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 1090–1104. <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1796>
- Oktaviana, D., Desy Susiaty, U., Matematika, P., & Pgri Pontianak, I. (2022). Pengembangan E-LKM Berbasis Konstruktivisme Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v6i3.10531>
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 2024. <https://doi.org/https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>
- Pandya, H. S., Rohana, R., Yuliasari, A., Diana, S., & Aini, N. '. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2(Vol. 2 No. 1 (2024): SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika). <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SEMANTIK/article/view/2770>
- Purwaningsih, W., & Marlina, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Kelas VII Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.639-648>

- Purwasi, L. A., & Fitriyana, N. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 894. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3172>
- Putri, N. W., Triwulandari, S., Masithoh, D., Ananda, N. E., Prawiranegara, A. B., Mughni, M. A., & Mafulah, S. (2025). Pengaruh Game Based Learning dengan Media Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Fungsi Siswa SMA. *Radian Journal: Research and Review in Mathematics Education*, 4(4), 187–199. <https://doi.org/10.35706/radian.v4i4.13245>
- Raharjo, J. Firman. , H. S. (2017). “*Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Diskrit dan Pembentukan Karakter Konstruktivis Mahasiswa Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Education Edmodo Bermodelkan Progresif PACE (Project, Activity, Cooperative and Exercise)*,” *TEOREMA : Teori dan Riset Matematika*.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Rahmaniati, R. (2024). *Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramadina, I., & Nindiasari, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK. *Journal on Education*, 07(02).
- Ruqoyyah, Siti. , S. Murni. , L. (2021). *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliansi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Sadirman. (2010). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Saidah Rangkuti, N. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning “Berburu Ubur-Ubur” Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Sidik, M. I., & Winata, H. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.

- Srimulyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Sudarwan, D. (2003). *Sejarah dan Metodologi*. EGC.
- Sudjana, N. (2016). *Metode Statistik*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2003). *Metode Penelitian*. Rajawali.
- Suryadi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia Materi Minyak Bumi di Kelas X MIA-3 Semester I SMAN 1 Sanggar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 44–55. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.168>
- Suryani, E. (2019). *Analisis Pemahaman Konsep Two-tier Test Sebagai Alternatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Syovian, R. (2024). Analisis Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus Menggunakan Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i1.2402>
- Tri Hartanto, R., Wijaya Kusuma, J., Matematika, P., & Bina Bangsa, U. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. In *Original Research*.
- Ucus, S. (2015). "Elementary School Teachers" Views on Game-Based Learning as a Teaching Method," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 186.

- Ullil Albab, N., El Hakim, L., & Abdul Aziz, T. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Blended Learning Berbantuan Quizizz Ditinjau dari Disposisi Matematis Siswa. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Wardani, I. U. (2022). *Belajar Matematika Dengan Pendekatan Scientific Berbasis Keterampilan*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). *Penerapan Metode Game Based Learning dalam materi Sejarah bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam* (Vol. 2, Number 1).
- Yasin, Muhammad. dkk. (2024). *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (Teori dan Implementasi)*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Yonanda, P., Susanti, E., Triana, N., Fajria Ramadhona, N., PPG Prajabatan Universitas Sriwijaya Sumatera Selatan, M., Matematika Universitas Sriwijaya Sumatera Selatan Guru Negeri, D. S., & Sumatera Selatan Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Sriwijaya Sumatera Selatan, P. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Mathematics Education Sigma*, 41(1). <https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.20794>
- Yuliana, M. I., & Ismiyanti, Y. (2025). Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Quizizz Papermode Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/jp-sa.3.2>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Zein, M., & Darto. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Daulat Riau.