

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terbukti berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa SMA. Hal ini dibuktikan melalui uji independent samples t-test yang menghasilkan nilai $t = 6,937$ dengan Sig. (2-tailed) $< 0,001 < \alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Arah pengaruh perlakuan bersifat positif, sebagaimana dibuktikan melalui uji pihak kanan dengan nilai t' hitung $= 7,322 > t$ kritis $= 1,696$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, di mana rata-rata skor angket motivasi belajar kelas eksperimen ($\bar{x} = 49,22$) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol ($\bar{x} = 43,75$) dengan selisih sebesar 5,47 poin.
2. Besar pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar siswa tergolong sangat besar (*large effect*) berdasarkan tiga ukuran *effect size*, yaitu *Cohen's d* $= 1,734$, *Hedges' correction* $= 1,713$, dan *Glass's delta* $= 1,510$, yang seluruhnya jauh melampaui ambang batas 0,8 menurut kriteria Cohen. Dengan demikian, pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* tidak hanya bermakna secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis.

Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* dalam pembelajaran matematika terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa SMA dengan tingkat pengaruh yang sangat besar (*large effect*) dibandingkan pembelajaran konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Guru matematika disarankan menerapkan model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* sebagai variasi pembelajaran untuk mendorong motivasi belajar siswa, dengan memastikan kesiapan jaringan internet dan perangkat di kelas.
2. Sekolah diharapkan mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana yang memadai dan memfasilitasi pelatihan guru dalam memanfaatkan platform *Game Based Learning*.
3. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas kajian dengan meneliti pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terhadap variabel lain seperti hasil belajar atau kemampuan berpikir kritis, pada jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Ananda Sari, S. Mawarzani, And Suandi, “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi,” Dec. 2024.
- [2] Muttaqin And Imam, “Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Quizizz terhadap Motivasi Dan Hasil belajar Siswa Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas Viimtsn 1 Blitar,” 2025.
- [3] R. Nugroho And A. Warmi, “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Smpn 2 Tirtamulya,” 2022. [Online]. Available: [Http://Ejournal.Uki.Ac.Id/Index.Php/Edumatsains](http://Ejournal.Uki.Ac.Id/Index.Php/Edumatsains)
- [4] M. Syafi, S. Kusumanegara Jakarta Jl Raya Bogor, K. Ps Rebo, K. Jakarta Timur, And D. Jakarta, “Hubungan Motivasi Belajar Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kalkulus Dan Aljabar Di Kelas Xi Ipa Sma,” Vol. 05, No. 01, Pp. 65–74, 2021.
- [5] S. H. D. Dhuha, N. Kurniati, U. Lu’luilmaknun, And H. Soepriyanto, “Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Mandalika Mathematics And Educations Journal*, Vol. 6, No. 2, Pp. 775–784, Dec. 2024, Doi: 10.29303/Jm.V6i2.8215.
- [6] S. Susanti, F. Aminah, I. Mumtazah Assa’idah, M. W. Aulia, And T. Angelika, “Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” Vol. 2, No. 2, Pp. 86–93, 2024.
- [7] A. F. Yustina And Y. Yahfizham, “Game Based Learning Matematika Dengan Metode Squid Game Dan Among Us,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 1, Pp. 615–630, Mar. 2023, Doi: 10.31004/Cendekia.V7i1.1946.
- [8] H. Prasetyo Adi And N. Fitria Ramadhani, “Pemanfaatan Metode Game Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Minat Dan Motivasi Belajar,” 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/Xxxx/Xxxx>
- [9] R. Ayu, D. Safitri, And H. Sulistyaningrum, “Upaya Peningkatan Minat Belajar Melalui Game Based Learning (Gbl) Dalam Pembelajaran Di Upt Sd Negeri Sidorejo 3 Tuban,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 3, Pp. 398–409, 2025.
- [10] R. Abdillah, A. Kuncoro, And V. Ramdhan, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi,” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, Vol. 2, No. 1, Pp. 2809–476, 2022, Doi: 10.47709/Jpsk.V2i1.1363.
- [11] Aditya Ahmad Fauzi, Fithriawan Nugroho, Wahyu Putra, Yossa Agung Pratama, Andria Rezki, And Tri Dewi Yuni Utami, “Analisis Dan

- Perbandingan Media Interaktif Kahoot Dan Quizizz Dalam Kemudahan Pembelajaran,” *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, Vol. 3, No. 1, Pp. 256–262, Feb. 2025, Doi: 10.61132/Neptunus.V3i1.726.
- [12] U. Kulsum *Et Al.*, “Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Media Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika”.
- [13] A. Amajida *Et Al.*, “Efektivitas Media Zep Quiz Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Pkbn Putra Bangsa Demak,” 2025.
- [14] M. Anisa, A. Amal, And P. Guru Sekolah Dasar, “Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Upt Sdn Manuruki Kota Makassar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Mar. 2025.
- [15] K. Redy Winatha And I. Made Dedy Setiawan, “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement,” Sep. 2020.
- [16] J. Rameria *Et Al.*, “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Santo Ignatius,” *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2026, [Online]. Available: <http://Ejournal.Ust.Ac.Id/Index.Php/Aquinas/Index>
- [17] D. Widyaningrum, A. A. Smaragdina, And D. D. Rizky, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Jun. 2025.
- [18] N. A. Santiaji, S. Sukirwan, And S. T. Madawistama, “Integrasi Ai Zep Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Aljabar Siswa Smp Boarding School,” *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, Pp. 742–751, Oct. 2025, Doi: 10.31537/Laplace.V8i2.2708.
- [19] S. H. D. Dhuha, N. Kurniati, U. Lu’luilmaknun, And H. Soepriyanto, “Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Mandalika Mathematics And Educations Journal*, Vol. 6, No. 2, Pp. 775–784, Dec. 2024, Doi: 10.29303/Jm.V6i2.8215.
- [20] Adidaya Gandhi, Rejekiningsih Triana, And Winarno, “Pengaruh Game Based Learning Berbasis Zep Quiz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pendidikan Pancasila Materi Uud 1945,” Dec. 2026.
- [21] K. R. Islam, K. Komalasari, I. S. Masyitoh, J. Juwita, And I. Adnin, “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, Vol. 10, No. 3, P. 619, Aug. 2024, Doi: 10.32884/Ideas.V10i3.1640.

- [22] K. Redy Winatha And I. Made Dedy Setiawan, “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement,” 2019.
- [23] W. Widian, “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 10, No. 1, Pp. 1–10, 2022, Doi: 10.23887/Jeu.V10i1.48925.
- [24] A. Yusra, “A Review Of Behaviorist Learning Theory And Its Impact On The Learning Process In Schools.” [Online]. Available: [Http://Ijeds.Ppj.Unp.Ac.Id/Index.Php/Ijeds](http://Ijeds.Ppj.Unp.Ac.Id/Index.Php/Ijeds)
- [25] S. Fuadina Samrotul, A. Mulyadiprana, And A. Merliana, “Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall Dan Motivasi Belajar Ips: Penelitian Quasi Eksperimen Di Sd Kelas Iv,” 2025.
- [26] D. Prasasti, “Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Dengan Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Tentang Keragaman Budaya Dan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Klegenrejo”.
- [27] F. Indriyansyah And R. Hidayah, “Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Metode Games Based Learning Dengan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V Sd”.
- [28] S. Vivi Aulia And A. Permata Cahyaningtyas, “Berbantuan Media Tebak Kata Terhadap Pemahaman Anak Tentang Sinonim Dan Antonim Kelas 2 Sekolah Dasar,” 2025.
- [29] E. Sugiantoro, I. ' Ah, I. Kuliana, A. Rahman Yusuf, And M. Pedagogi, “Implementasi Media Zep Quiz Dalam Pembelajaran Kpk Dan Fpb Di Sekolah Dasar Negeri 2 Ngindeng,” *Journal Of Classroom Action Research*, Vol. 8, No. 1, 2026, Doi: 10.29303/Jcar.V8i1.14178.
- [30] Oktavia Istiqomah, Wardania Isnaini Aisyah, Suesthi Rhayuningsih, Achmad Rijanto, And Dicki Nizar Zulfika, “Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru Sdn Palrejo,” *Pemberdayaan Masyarakat : Jurnal Aksi Sosial*, Vol. 2, No. 3, Pp. 01–10, Aug. 2025, Doi: 10.62383/Aksisosial.V2i3.2074.
- [31] C. Adinda And E. El Faisal, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Ix.7 Melalui Model Pembelajaran Tgt Melalui Aplikasi Zep Quiz,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, Jun. 2025.

- [32] P. W. N. Rahayu And N. K. N. Wati, "Penerapan Zep Quiz Sebagai Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sd," *Jurnal Ilmu Pendiidkan Dasar*, 2025.
- [33] U. Kulsum *Et Al.*, "Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Media Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika".
- [34] A. Wigfield And J. S. Eccles, "Expectancy-Value Theory Of Achievement Motivation," *Contemp. Educ. Psychol.*, Vol. 25, No. 1, Pp. 68–81, 2000, Doi: 10.1006/Ceps.1999.1015.
- [35] R. Nugroho And A. Warmi, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Smpn 2 Tirtamulya," 2022. [Online]. Available: <Http://Ejournal.Uki.Ac.Id/Index.Php/Edumatsains>
- [36] P. Orang, T. Asuh, D. Memotivasi, M. Prestasi, And B. Siswa, "Urgensi Motivasi Belajar Penebar Media Pustaka."
- [37] R. M. Ryan And E. L. Deci, "Self-Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well-Being Self-Determination Theory," Ryan, 1985.
- [38] Herwati *Et Al.*, "Motivasi Dalam Pendidikan," Apr. 2023.
- [39] J. Greig, "Geometry," 2006.
- [40] Coxeter, *Geometry*. Mathematical Association Of America, 1967.
- [41] H. Sihotang, M. Pd, P. Penerbitan, P. Buku, And P. Tinggi, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2023.
- [42] H. Sihotang, M. Pd, P. Penerbitan, P. Buku, And P. Tinggi, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2023.
- [43] J. Creswell, "Research Desaign." [Online]. Available: <Https://Www.Researchgate.Net/Publication/342328830>
- [44] "Metode Penelitian Kuantitatif Feri Sulianta".
- [45] Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatifkualitatif Dan R&D," 2013.
- [46] A. Fitriana, "Model Pengaruh Beberapa Faktor Terhadap Keberhasilan Siswa Smk Dalam Belajar Matematika," 2021.
- [47] F. Yusup Program Studi Tadris Biologi And F. Tarbiyah Dan Keguruan, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Januari-Juni*, Vol. 7, No. 1, Pp. 17–23, 2018.
- [48] Quraissy And Andi, "Normalitas_Data_Menggunakan_Uji_Kolmogorov-Smirnov," Dec. 2020.
- [49] A. P. Sari, S. Hasanah, And M. Nursalman, "Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik."

- [50] R. Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, Vol. 8, No. 1, Pp. 386–397, Jul. 2022, Doi: 10.53565/Pssa.V8i1.507.
- [51] A. Dwiharzandis, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Materi Dasar-Dasar Sinyal Video," *Ensiklopedia Education Review*, Vol. 3, 2021, [Online]. Available: [Http://Jurnal.Ensiklopediaku.Org](http://Jurnal.Ensiklopediaku.Org)
- [52] G. D. Ruxton And M. Neuhäuser, "When Should We Use One-Tailed Hypothesis Testing?," *Methods Ecol. Evol.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 114–117, Jun. 2010, Doi: 10.1111/J.2041-210x.2010.00014.X.
- [53] J. Cohen, "Statistical Power Analysis For The Behavioral Sciences Second Edition," 1988.
- [54] D. Pérez, P. Van Der Stuyft, M. C. Zabala, M. Castro, And P. Lefèvre, "A Modified Theoretical Framework To Assess Implementation Fidelity Of Adaptive Public Health Interventions," *Implementation Science*, Vol. 11, No. 1, Jul. 2016, Doi: 10.1186/S13012-016-0457-8.
- [55] D. M. Klieger, H. J. Kell, S. Rikoon, K. N. Burkander, J. L. Bochenek, And J. R. Shore, "Development Of The Behaviorally Anchored Rating Scales For The Skills Demonstration And Progression Guide," *Ets Research Report Series*, Vol. 2018, No. 1, Pp. 1–36, Dec. 2018, Doi: 10.1002/Ets2.12210.