

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini dilakukan di SDN 17 Singkawang yang beralamat di Jl. Jl. Bambang Ismoyo, Kelurahan Jawa, Kecamatan Singkawang Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh game edukasi matematika “guli oles bertanya” terhadap *burnout* belajar matematika siswa kelas VI C. Kelas VI SDN 17 Singkawang memiliki tiga ruang kelas yaitu kelas VI A, VI B dan VI C, namun pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu VI C berjumlah 20 siswa.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan *pre-test* kemudian menyebarkan angket *burnout* belajar siswa untuk mengetahui tingkat *burnout* belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan perlakuan menggunakan game edukasi matematika “guli oles bertanya”, setelah itu menyebarkan angket *burnout* belajar siswa untuk melihat perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan game edukasi matematika “guli oles bertanya”.

#### **B. Hasil Penelitian**

##### **1. Hasil Angket *Pre-test Burnout Belajar***

Penelitian ini dilakukan di SDN 17 Singkawang dengan cara eksperimen. Sebelum pemberian *treatment*, terlebih dahulu peneliti melakukan pengukuran awal dengan cara menyebarkan angket kepada siswa (*pre-test*), kemudian peneliti memberikan *treatment* kepada sampel

penelitian yang mengalami *burnout* belajar yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

Untuk menjawab sub masalah pertama yaitu untuk mengetahui tingkat *burnout* belajar siswa sebelum diterapkan game edukasi matematika “guli oles bertanya” pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C di SD Negeri 17 Singkawang Tahun Ajaran 2023/2024 dilakukan dengan cara berikut:

**a. Pre-test**

*Pre-test* dilaksanakan pada hari Selasa kelas VI C, yang diawali dengan penyebaran angket *burnout* belajar siswa yang dilaksanakan 7 Mei 2024 yang berjumlah 20 siswa. Hasil pengelolaan angket *burnout* belajar siswa tersebut menyatakan bahwa *burnout* belajar berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Adapun kategori *burnout* belajar siswa dapat di lihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1**  
**Kategori *Burnout* Belajar**

No	Persentase	Kategori <i>Burnout</i> Belajar
1	93-124	Tinggi
2	62-92	Sedang
3	31-61	Rendah

Dari tabel 4.1, dapat di lihat bahwa batas nilai 93-124 berada pada kategori *burnout* belajar tinggi, yang artinya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki batas nilai 93-124 maka siswa tersebut tergolong memiliki *burnout* belajar yang tinggi. Selanjutnya batas nilai antara 62-92 berada pada kategori *burnout* belajar sedang, yang artinya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki batas nilai antara 62-92

maka siswa tersebut tergolong memiliki *burnout* belajar yang sedang. Selanjutnya batas nilai 31-61 berada pada kategori *burnout* belajar rendah, yang artinya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki batas nilai 31-61 maka siswa tersebut tergolong memiliki *burnout* belajar yang rendah. Adapun data *pre-test burnout* belajar dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Skor *Pre-test* Siswa**

No	Responden	<i>Pre-test</i> (Kondisi awal)	Kategori <i>Burnout</i>
1	M.A.G	93	Tinggi
2	M.R	70	Sedang
3	G.A	94	Tinggi
4	D.S.F	68	Sedang
5	M.F	69	Sedang
6	R.W.I	71	Sedang
7	D.N.W	83	Sedang
8	M.F.A	74	Sedang
9	M.I	93	Tinggi
10	R.Z.F	66	Sedang
11	F.A	69	Sedang
12	R.T	79	Sedang
13	K.W.I	89	Sedang
14	L.W.R	84	Sedang
15	J.D.A	71	Sedang
16	R.S.P	84	Sedang
17	U.A	69	Sedang
18	N.A.F	76	Sedang
19	R.A	96	Tinggi
20	A.F.R	72	Sedang
Jumlah		1570	

Adapun persentase dari data diatas dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3**  
**Persentase *Pre-test Burnout* Belajar**

No	Kategori <i>Burnout</i>	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tinggi	4	20%
2	Sedang	16	80%
3	Rendah	0	0%

#### 1) *Treatment I*

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2024. Pelaksanaan game edukasi matematika “guli oles bertanya” dilakukan di kelas VI C. Pada awal sesi peneliti segera membuka pertemuan dan mengucapkan salam beserta do’a, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik. Selanjutnya peneliti menjelaskan pengertian dari game edukasi matematika “guli oles bertanya”, langkah langkah memainkannya dan apa yang dimaksud dengan *burnout* belajar.

Pada pertemuan ini, proses kegiatan awalnya kurang berjalan dengan lancar, anggota kelompok masih kurang memperhatikan penjelasan peneliti. Peneliti berusaha mencoba menciptakan suasana yang hangat, agar penelitian berjalan dengan baik. Pada pertemuan ini peneliti langsung menjelaskan pembelajaran materi lingkaran, dimulai dari penjelasan pengertian lingkaran dan unsur unsur lingkaran. Kemudian setelah menjelaskan materi, peneliti menerapkan game edukasi matematika “guli oles bertanya” dan memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencobanya.

Pada pertemuan pertama, kegiatan game edukasi matematika “guli oles bertanya” cukup menunjukkan sedikit kemajuan pada siswa, meskipun siswa belum terlalu bersemangat dalam pembelajaran.

## **2) *Treatment II***

Pertemuan kedua ini, pelaksanaan game edukasi matematika “guli oles bertanya” dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024. Pada pertemuan kedua peneliti membuka pembelajaran seperti biasa dan mengulang menjelaskan materi lingkaran yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian peneliti menerapkan game edukasi matematika “guli oles bertanya” dan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk memainkannya.

Pada pertemuan kedua, kegiatan game edukasi matematika “guli oles bertanya” sudah menunjukkan adanya kemajuan pada siswa, terlihat pada siswa yang bersemangat ingin memainkan game edukasi matematika “guli oles bertanya” dalam pembelajaran.

## **3) *Treatment III***

Pada pertemuan ketiga ini yang dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2024, pelaksanaan dilakukan di dalam kelas. Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya peneliti membuka pertemuan ini dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, memimpin do’a agar sesi pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan

mengulang materi lingkaran. Kemudian peneliti menerapkan game edukasi matematika “guli oles bertanya” dan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk memainkannya, lalu menjawab pertanyaan yang telah disediakan, karena pada dasarnya game edukasi matematika “guli oles bertanya” sebuah kuis yang dikemas berupa permainan agar terlihat menarik dalam pembelajaran.

Pada pertemuan ketiga ini, kegiatan game edukasi matematika “guli oles bertanya” ini sudah memberikan banyak kemajuan pada siswa. Semangat siswa sudah lebih terlihat peningkatannya. Hal tersebut terlihat dari semangat saat mengikuti pembelajaran sampai selesai, serius dan lebih aktif dalam pembelajaran

. Seluruh siswa memberikan argumentasi (pendapat) tentang manfaat yang dirasakan setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan peneliti, kemudian peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat meningkatkan semangat dalam belajar dan jangan bosan dalam mencari ilmu yang akan dijalani kedepannya.

## **2. Hasil Angket *Post-test Burnout Belajar***

Untuk menjawab sub masalah kedua yaitu untuk mengetahui tingkat *burnout* belajar siswa setelah diterapkan game edukasi matematika “guli oles bertanya” pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C di SD Negeri 17 Singkawang Tahun Ajaran 2023/2024 dilakukan dengan cara berikut:

**a. *Post-test***

Setelah tiga kali pertemuan dalam pembelajaran menggunakan game edukasi matematika “guli oles bertanya” selesai diberikan maka peneliti melakukan pengukuran terakhir (*post-test*) pada pertemuan ketiga untuk mengetahui hasil pemberian *treatment* tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Skor *Post-test* Siswa**

No	Responden	<i>Post-test</i> (Kondisi akhir)	Kategori <i>Burnout</i>
1	M.A.G	60	Rendah
2	M.R	65	Sedang
3	G.A	61	Rendah
4	D.S.F	55	Rendah
5	M.F	52	Rendah
6	R.W.I	60	Rendah
7	D.N.W	61	Rendah
8	M.F.A	61	Rendah
9	M.I	61	Rendah
10	R.Z.F	55	Rendah
11	F.A	61	Rendah
12	R.T	51	Rendah
13	K.W.I	60	Rendah
14	L.W.R	61	Rendah
15	J.D.A	54	Rendah
16	R.S.P	61	Rendah
17	U.A	61	Rendah
18	N.A.F	58	Rendah
19	R.A	60	Rendah
20	A.F.R	55	Rendah
Jumlah		1172	

Adapun persentase dari data diatas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Persentase *Post-test Burnout* Belajar**

No	Kategori <i>Burnout</i>	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tinggi	0	0%
2	Sedang	1	5%
3	Rendah	19	95%

Dari hasil *post-test* pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa ada perubahan skor *burnout* belajar setelah pemberian *treatment* melalui game edukasi matematika “guli oles bertanya”. Hal ini menyatakan bahwa adanya perubahan *burnout* belajar secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

**Tabel 4.6**  
**Perbedaan Skor *Pre-test* dan *Post-test***

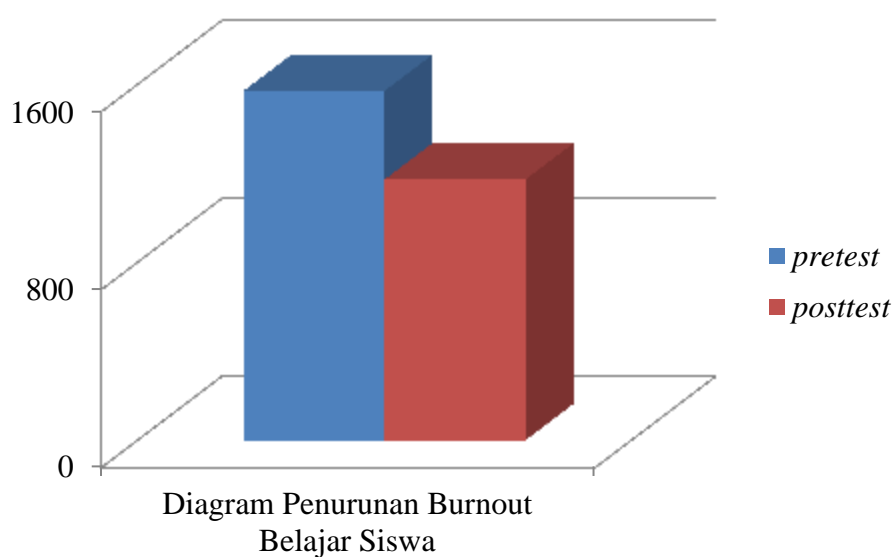
No	Responden	<i>Pre-test</i>	Kategori <i>Burnout</i>	<i>Post-test</i>	Kategori <i>Burnout</i>
1	M.A.G	93	Tinggi	60	Rendah
2	M.R	70	Sedang	65	Sedang
3	G.A	94	Tinggi	61	Rendah
4	D.F.S	68	Sedang	55	Rendah
5	M.F	69	Sedang	52	Rendah
6	R.W.I	71	Sedang	60	Rendah
7	D.N.W	83	Sedang	61	Rendah
8	M.F.A	74	Sedang	61	Rendah
9	M.I	93	Tinggi	61	Rendah
10	R.Z.F	66	Sedang	55	Rendah
11	F.A	69	Sedang	61	Rendah
12	R.T	79	Sedang	51	Rendah
13	K.W.I	89	Sedang	60	Rendah
14	L.W.R	84	Sedang	61	Rendah
15	J.D.A	71	Sedang	54	Rendah
16	R.S.P	84	Sedang	61	Rendah
17	U.A	69	Sedang	61	Rendah
18	N.A.F	76	Sedang	58	Rendah
19	R.A	96	Tinggi	60	Rendah
20	A.F.R	72	Sedang	55	Rendah
Jumlah		1570		1172	

Berdasarkan hasil skor tabel 4.6 menunjukkan perbandingan antara skor *pre-test* dan skor *post-test* dimana *burnout* belajar siswa mengalami perubahan skor secara signifikan. Terdapat perubahan sebelum pemberian *treatment* dan sesudah pemberian *treatment*.



Perubahan yang dimaksud adalah berkurangnya tingkat *burnout* belajar dengan melihat skor sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

Perubahan *burnout* belajar siswa dapat digambarkan dengan diagram batang pada Gambar 4.1 sebagai berikut:



**Gambar 4.1**  
**Diagram Penurunan *Burnout* Belajar Siswa**

### 3. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Untuk menjawab sub masalah ketiga yaitu untuk mengetahui pengaruh game edukasi matematika “guli oles bertanya” terhadap *burnout* belajar siswa pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C. Sebelumnya akan dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas terlebih dahulu. Adapun uji normalitas sebagai berikut:

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang diperoleh mempunyai distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas

peneliti menganalisis dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test burnout* belajar siswa yang disajikan pada Tabel 4.7 berikut.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Normalitas Data**

<i>Shapiro Wilk</i>		
	<i>df.</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test</i>	20	0,019
<i>Post-test</i>	20	0,006

Berdasarkan Tabel 4.7, hasil uji normalitas data menggunakan SPSS versi 24 dengan teknik *shapiro-wilk* saat *pre-test* dilihat bahwa nilai signifikansi  $< 0,05$  mendapatkan hasil 0,019, artinya data tidak berdistribusi normal, dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Kemudian saat *post-test* dilihat bahwa nilai signifikansi  $< 0,05$  mendapatkan hasil 0,006, artinya data tidak berdistribusi normal, dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tidak berdistribusi normal.

#### **b. Hasil Uji Hipotesis**

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh bahwa data *pre-test* dan *post-test* tidak berdistribusi normal. Maka selanjutnya menguji kesamaan rata rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *Wilcoxon*. Adapun hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Wilcoxon**

	<i>Pre-test Post-test</i>
<i>Asymp.Sig. (2-tailed)</i>	0,000

Berdasarkan tabel 4.8 output uji *Wilcoxon* diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat penurunan rata-rata antara *pre-test* dengan *post-test* yang artinya ada pengaruh penggunaan *game* edukasi matematika “guli oles bertanya” terhadap *burnout* belajar matematika pelajaran lingkaran pada siswa kelas VI C SDN 17 Singkawang.

#### 4. Hasil Uji *N-Gain*

Untuk menjawab sub masalah keempat yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game* edukasi matematika “guli oles bertanya” terhadap *burnout* belajar siswa pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C, peneliti menggunakan uji *N-Gain*. Adapun hasil uji *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji *N-Gain***

	<b>N</b>	<b>Mean</b>
<i>N-Gain</i>	20	-0,5112

Berdasarkan Tabel 4.9, hasil uji *N-Gain* menggunakan SPSS versi 24 diketahui nilai *Mean* adalah sebesar -0,5112, jika dilihat dari pembagian skor gain yaitu,  $-1,0 \leq -0,5112 < 0,0$ , maka dapat disimpulkan bahwa terjadi penurunan *burnout* belajar siswa pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C setelah penggunaan *game* edukasi matematika “guli oles bertanya”.

### C. Pembahasan

#### 1. Tingkat *Burnout* Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Game Edukasi Matematika “Guli Oles Bertanya” Pada Pelajaran Matematika Materi Lingkaran Kelas VI C di SD Negeri 17 Singkawang Tahun Ajaran 2023/2024

Dalam penelitian ini, menggunakan *pre-test* untuk melihat kondisi awal *burnout* belajar siswa, peneliti menyebar angket *burnout* belajar siswa, kemudian pada hari itu juga dilakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan menggunakan game edukasi matematika “guli oles bertanya” dan di dua hari berturut berikutnya juga dilakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan yang sama untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan tidak menggunakan game edukasi matematika “guli oles bertanya”.

Berdasarkan hasil pengolahan data dari penyebaran angket sebelum diberikan *treatment* menyatakan bahwa tingkat *burnout* belajar yang terjadi pada siswa di SDN 17 Singkawang berada pada kategori sedang. Siswa berjumlah 20 orang tersebut diberikan *treatment* oleh peneliti sebanyak 3 kali pertemuan. *Treatment* yang diberikan peneliti menggunakan game edukasi matematika “guli oles bertanya” untuk memengaruhi *burnout* belajar siswa kelas VI C di SDN 17 Singkawang.

Pada saat *pre-test*, diperoleh hasil skor keseluruhan 3 indikator sebesar 1570, angket *burnout* belajar siswa di SDN 17 Singkawang disusun berdasarkan 3 indikator dengan 20 siswa. Adapun penjelasan

selengkapnya sebagai berikut: (1) Pada indikator pertama, kelelahan emosional didapat nilai skor sebesar 611 dengan kriteria tinggi berjumlah 5 siswa, kriteria sedang berjumlah 14 siswa dan kriteria rendah berjumlah 1 siswa; (2) Pada indikator kedua, depersonalisasi didapat nilai skor sebesar 479 dengan kriteria sedang berjumlah 19 siswa dan kriteria rendah berjumlah 1 siswa; (3) Pada indikator ketiga, menurunnya keyakinan akademik didapat nilai skor sebesar 480 dengan kriteria tinggi berjumlah 4 siswa, kriteria sedang berjumlah 16 siswa, kriteria rendah berjumlah 0 siswa.

Hasil perhitungan angket kejenuhan belajar kepada siswa kelas VI C SDN 17 Singkawang. Sebagian besar siswa yang mengalami *burnout* belajar dengan aspek kelelahan emosional seperti tidak semangat dalam belajar. Depersonalisasi, seperti bosan dengan suasana kelas yang tidak berubah-ubah, tidak memperhatikan guru dalam proses jam pelajaran berlangsung. malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru (tidak mengerjakan PR). Menurunnya keyakinan akademik, seperti merasa diri tidak kompeten dan rasa percaya diri yang rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhibbin Syah (dalam mubarak, 2018) menyatakan penyebab kejenuhan yang paling umum adalah kelelahan yang melanda, karena kelelahan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada siswa yang bersangkutan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Fitriani (2015) Kejenuhan dalam belajar ini terjadi biasanya bersumber pada faktor

kelelahan, *Physiological limits* (batas batas kemampuan fisik kita), kejemuhan atau kebosanan (*boring*).

## **2. Tingkat Burnout Belajar Siswa Setelah Diterapkan Game Edukasi Matematika “Guli Oles Bertanya” Pada Pelajaran Matematika Materi Lingkaran Kelas VI C di SD Negeri 17 Singkawang Tahun Ajaran 2023/2024**

Setelah dilakukan tiga kali pertemuan selanjutnya peneliti melakukan penilaian dengan membagikan angket (*post-test*) untuk melihat tingkat *burnout* belajar siswa sesudah mendapatkan *treatment* sebanyak tiga kali. Dari hasil pembagian angket peneliti melihat adanya perubahan *burnout* belajar siswa setelah diberikan perlakuan game edukasi matematika “guli oles bertanya”

Pada saat *post-test*, angket *burnout* belajar siswa di SDN 17 Singkawang disusun berdasarkan 3 indikator dengan 20 siswa. Adapun penjelasan selengkapnya sebagai berikut: (1) Pada indikator pertama, kelelahan emosional didapat nilai sebesar 419 dengan kriteria sedang berjumlah 8 siswa dan kriteria rendah berjumlah 12 siswa; (2) Pada indikator kedua, depersonalisasi didapat nilai sebesar 344 dengan kriteria sedang berjumlah 2 siswa dan kriteria rendah berjumlah 18 siswa; (3) Pada indikator ketiga, menurunnya keyakinan akademik didapat nilai sebesar 379 dengan kriteria sedang berjumlah 14 siswa dan kriteria rendah berjumlah 6 siswa.

Setelah diberikan treatment game edukasi matematika “guli oles bertanya” dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment, *burnout* belajar siswa cenderung menurun. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Mubarok, 2018) yaitu dengan teknik *games* hasil post-test menunjukkan bahwa adanya penurunan skor rata-rata siswa dari pra-tindakan/*pre-test* sampai setelah tindakan ketiga siklus pertama. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Hasliah (2020) Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan teknik games dapat menurunkan kejenuhan belajar siswa, dilihat dari hasil data kuantitatif rata-rata skor pre-test siswa yaitu 128,75 dan menurun sebanyak 17,08 poin pada post-test I menjadi 111,67.

### **3. Pengaruh Game Edukasi Matematika “Guli Oles Bertanya Terhadap *Burnout* Belajar Siswa pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C di SD Negeri 17 Singkawang Tahun Ajaran 2023/2024**

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian maka peneliti menyimpulkan bahwa game edukasi matematika “guli oles bertanya” berpengaruh terhadap *burnout* belajar siswa kelas VI C di SDN 17 Singkawang. Hal ini dapat dilihat dari skor *burnout* belajar sebelum diberikan treatment (*pre-test*) yaitu sebesar 1570, sedangkan setelah diberikan treatment (*post-test*) yaitu sebesar 1172. Maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini cukup berpengaruh terhadap *burnout* belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa ada penurunan *burnout* belajar kelas VI C sebelum

dan sesudah diberikan *treatment* melalui game edukasi matematika “guli oles bertanya” maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $H_a$  diterima artinya ada penurunan *burnout* belajar sebelum dan sesudah diberikan *treatment* melalui game edukasi matematika “guli oles bertanya”. Penerimaan  $H_a$  tersebut dapat di lihat dari hasil uji *Wilcoxon* yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada penurunan *burnout* belajar siswa kelas VI C sebelum dan sesudah diberikan *treatment* melalui game edukasi matematika “guli oles bertanya”.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Rahmawati, 2017) yaitu menggunakan stimulasi humor audio visual, (Reza, 2019) yaitu penerapan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional, (Mubarok, 2018) yaitu menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik *games*, bahwa penggunaan *treatment*, khususnya penggunaan *treatment* dengan game edukasi matematika “guli oles bertanya” yang dilakukan peneliti menghasilkan perbedaan skor sebelum dan sesudah *treatment* hingga dinyatakan efektif untuk mengurangi *burnout* belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Nurul Fauziana, 2022) bahwa menggunakan teknik *game* dalam pembelajaran dapat menurunkan *burnout* belajar.



#### **4. Seberapa Besar Pengaruh Game Edukasi Matematika “Guli Oles Bertanya Terhadap Burnout Belajar Siswa pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C di SD Negeri 17 Singkawang Tahun Ajaran 2023/2024**

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian maka peneliti menyimpulkan bahwa terjadi penurunan *burnout* belajar siswa pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C setelah penggunaan *game* edukasi matematika “guli oles bertanya” di SDN 17 Singkawang. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji N-Gain dibagian Mean ditunjukkan nilai sebesar -0,5112 yang berarti jika dilihat dari Tabel 3.8 pembagian kategori skor N-Gain, terjadi penurunan *burnout* belajar siswa pada pelajaran matematika materi lingkaran kelas VI C setelah penggunaan *game* edukasi matematika “guli oles bertanya”.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Muhammad Irwansyah, 2020) bahwa menggunakan metode permainan dalam pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kejenuhan siswa belajar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *game* edukasi matematika “guli oles bertanya” dapat menurunkan *burnout* belajar. Games atau permainan adalah salah satu kegiatan yang dapat memberikan hiburan bagi seseorang, hal tersebut sesuai dengan pendapat Hakim (2014) bahwa salah satu cara mengatasi *burnout* belajar adalah dengan melakukan aktivitas rekreasi atau hiburan. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari

*treatment* game edukasi matematika “guli oles bertanya” terhadap *burnout* belajar siswa. Maka *treatment* game edukasi matematika “guli oles bertanya” efektif dalam menurunkan *burnout* belajar matematika siswa kelas VI C di SDN 17 Singkawang.