

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat *burnout* belajar siswa sebelum penerapan game edukasi matematika “guli oles bertanya” di SDN 17 Singkawang berada pada kategori tinggi dengan rentang skor 93-124 berjumlah 4 siswa. Kategori sedang dengan rentang skor 62-92 berjumlah 16 siswa. Kategori rendah dengan rentang skor 31-61 berjumlah 0 siswa.
2. Tingkat *burnout* belajar siswa setelah penerapan game edukasi matematika “guli oles bertanya” di SDN 17 Singkawang berada pada kategori tinggi dengan rentang 93-124 berjumlah 0 siswa. Kategori sedang dengan rentang skor 62-92 berjumlah 1 siswa. Sedangkan kategori rendah dengan rentang skor 31-61 berjumlah 19 siswa.
3. Terdapat pengaruh terhadap *burnout* belajar siswa dengan menggunakan game edukasi matematika “guli oles bertanya”. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji statistik *Wilcoxon* pada bagian *Asymp. sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh penerapan game edukasi matematika “guli oles bertanya” terhadap *burnout* belajar matematika pelajaran lingkaran pada siswa kelas VI C SDN 17 Singkawang.
4. Uji *N-Gain* menunjukkan *Mean* sebesar -0,5112, dilihat dari kategori skor gain, $-1,0 \leq -0,5112 < 0,0$, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi

penurunan *burnout* belajar siswa pada pelajaran matematika kelas VIC setelah penggunaan *game* edukasi matematika “guli oles bertanya”

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas adapun beberapa saran untuk menjadi masukan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih tertarik dalam belajar salah satunya pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi matematika “guli oles bertanya” serta harus lebih semangat dan aktif menjalani pembelajaran.

2. Bagi Guru Kelas

Guru kelas diharapkan menjadikan *game* edukasi matematika “guli oles bertanya” menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif untuk mengatasi *burnout* belajar siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan pihak kepala sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru pada mata pelajaran matematika yang akan menerapkan *game* edukasi matematika “guli oles bertanya” dalam proses belajar mengajar untuk membantu proses pembelajaran agar siswa lebih menarik perhatian siswa untuk belajar.