

## **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.