

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian pada Bab I. proses penelitian dilakukan berdasarkan metode *Design Research* (DR) dengan menggunakan model tipe ADDIE yang telah dijelaskan pada Bab III. Berikut penjelasan mengenai tahap-tahap dari hasil penelitian.

1. *Analyze*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada pendidik di jenjang SMA/K mayoritas pendidik menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti *discovery learning*, *problem based-learning* terkadang dibarengi dengan metode ceramah dan terdapat beberapa pendidik yang pernah menyajikan *game* dalam pembelajaran matematika pada sub materi tertentu saja. Terkait pentingnya *game* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan antusias dan semangat peserta didik dalam pembelajaran matematika, membangun suasana belajar yang lebih menarik, peserta didik tidak merasa takut dalam menyelesaikan soal matematika, dan dapat membantu proses pencapaian kognitif lainnya serta lebih menyenangkan. Dalam penggunaan media pembelajaran (*game*) pendidik menyatakan bahwa masih belum ada media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media yang tersedia.

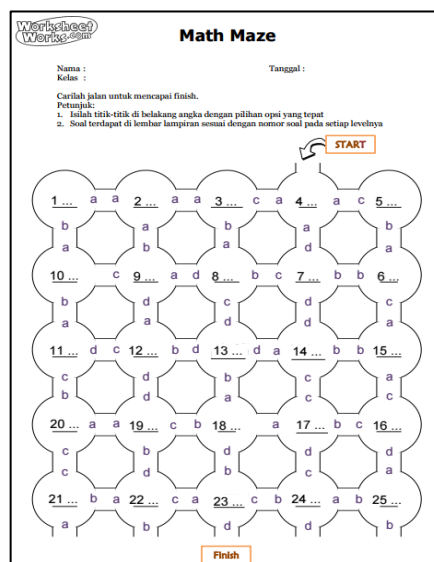
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rikin, Kempirmase, dan Yana serta hasil wawancara yang telah dilakukan kepada pendidik SMK sehingga peneliti memutuskan untuk mengambil materi barisan dan deret aritmatika. Analisis materi dilakukan dengan menganalisis capaian pembelajaran (CP) dan menentukan tujuan pembelajaran (TP). Hasil analisis materi dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Materi Elemen Bilangan

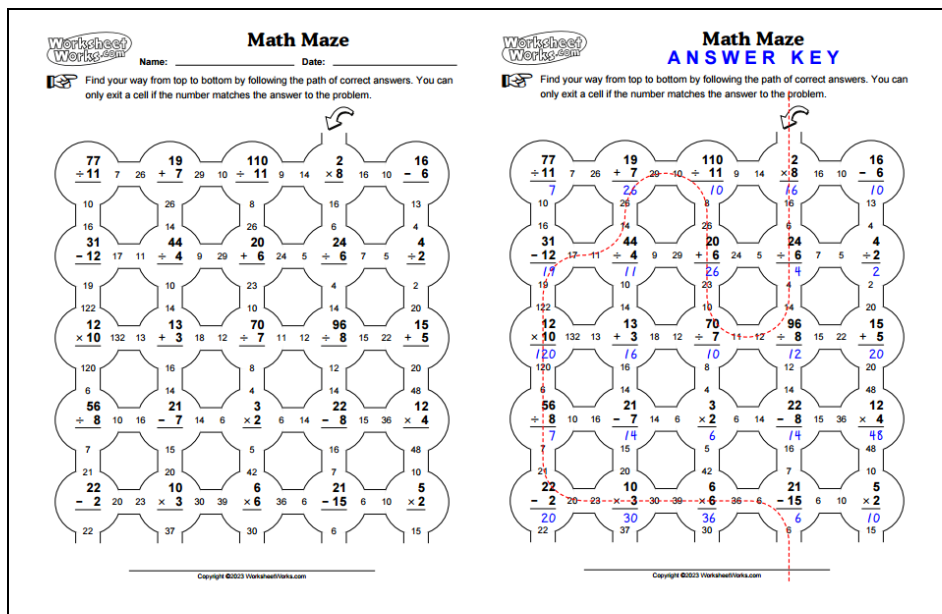
Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik dapat menggeneralisasi sifat-sifat operasi bilangan berpangkat (eksponen), serta menggunakan barisan dan deret (aritmatika dan geometri) dalam bunga tunggal dan bunga majemuk.	1. Memahami konsep dasar barisan dan deret aritmatika.
	2. Menerapkan rumus-rumus barisan dan deret aritmatika.
	3. Menggunakan barisan dan deret aritmatika dalam konteks nyata
	4. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang berkaitan dengan barisan dan deret aritmatika.

2. Design

Pada tahap *Design* peneliti mendesaian media pembelajaran (*game*). Pada tahap mendesain mengalami beberapa revisi. Sebelum membuat desain peneliti berdiskusi dengan dosen pembimbing dalam pemilihan jawaban menggunakan opsi pilihan banyak dan petunjuk *game*. Sesuai dengan saran dosen pembimbing dalam menyajikan pilihan jawaban karena tidak semua jawaban bisa disajikan pada *Math Maze* sehingga menggunakan opsi pilihan banyak yaitu a, b, c, dan d. Petunjuk awal dalam memainkan *Math Maze* hanya terdapat satu jalur yang benar dan terdapat beberapa jawaban yang menjebak sehingga peserta didik memperoleh jalur dengan untung-untungan. Revisi selanjutnya terkait dengan jalur yang dipilih, jika peserta didik terjebak dalam suatu jalur yang salah harus dimulai kembali dari awal (*start*).

Gambar 4. 1 *Math Maze* Sebelum Revisi

Gambar 4.1 adalah tampilan desain *Math Maze* sebelum direvisi. Pada awal pembuatan *games Math Maze* ini terinspirasi dari salah satu *games* matematika pada *website* worksheetsworks.com. Dimana *Math Maze* yang disajikan itu untuk materi bilangan bulat dan opsi jawaban hanya berupa bilangan bukan pilihan banyak. *Math Maze* yang disajikan pada *website* tersebut tidak ada *start* dan *finish* serta petunjuk pengisian tidak seperti Gambar 4.1. Kunci jawaban pada *Math Maze* tersebut juga hanya memiliki satu jawaban pasti. Dapat dilihat Gambar 4.2 yang merupakan desain *Math Maze* yang disajikan di *website* worksheetsworks.com.

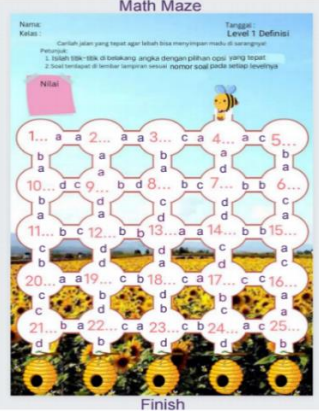
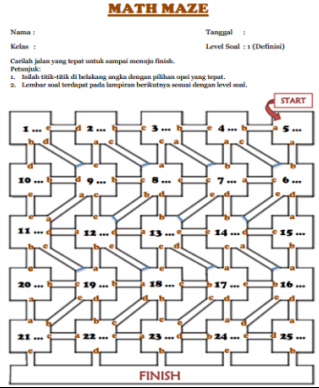


Gambar 4. 2 *Math Maze* pada *Website*

3. Tahap *Development*

Berdasarkan hasil analisis peneliti membuat desain media pembelajaran berbasis *game based-learning* berupa *Math Maze* yang diharapkan dapat memfasilitasi retensi dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Adapun proses pembuatan desain ini atau *prototype* dideskripsikan melalui Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 *Prototype*

No.	Masukan	Perubahan pada Desain
1.	Desain <i>Game</i>	Desain/tampilan <i>Math Maze</i> . 
2.	Desain <i>Game</i>	Opsi pilihan jawaban menjadi 5 dikarenakan untuk jenjang SMA/K sederajat dituntut untuk mengerjakan soal pilihan banyak sebanyak 5 opsi yaitu a, b, c, d, dan e. 
3.	Materi	Materi pada <i>Math Maze</i> yang disajikan menjadi materi barisan dan deret aritmatika.
4.	Skoring Jawaban	Skor jawaban setiap jalur memiliki poin yang berbeda sesuai dengan pilihan.
5.	Desain <i>Game</i>	Setiap level memiliki desain yang berbeda dan tema yang berbeda untuk peserta didik laki-laki dan perempuan. Tema pada level sama dengan tema emblem pada setiap levelnya.

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator (ahli media dan ahli materi) didapat bahwa *Math Maze* layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Pada awalnya sempat terdapat masukan dari validator untuk mengemas desain *Math Maze* dan lampiran soal dengan lebih menarik lagi. Pada akhirnya media pembelajaran *Math Maze* sudah diperbaiki sesuai saran.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maks	Skor yang Diperoleh	Kriteria
Kejelasan	7	7	7	$V = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $= \frac{20}{24} \times 100\%$ $= 83\%$
Kememenarikan	5	5	2	
Penskoran	2	2	2	
Kesesuaian Materi	2	2	2	
Keakuratan Soal dan Jawaban	4	4	4	
Kesesuaian dengan Minat Belajar	4	4	3	
Jumlah	24	24	20	Valid

Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh hasil validasi dengan persentase skor sebesar 83% yang menunjukkan bahwa desain pembelajaran barisan dan deret aritmatika berbantuan *Math Maze* Masuk dalam kriteria “Valid” berdasarkan Tabel 3.4. Maka, dari uraian yang telah dijelaskan di atas media *Math Maze* dikatakan valid terkait aspek kejelasan, kemenarikan, penskoran, kesesuaian materi, keakuratan soal dan jawaban, dan kesesuaian dengan minat belajar, sehingga pembelajaran barisan dan deret aritmatika berbantuan *Math Maze* dinyatakan layak untuk diuji coba lapangan kepada peserta didik. Di bawah ini disajikan *Math Maze* yang sudah diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan pada saat validasi. Gambar 4.3 dan Gambar 4.4 merupakan desain *Math Maze* yang sudah direvisi setelah dilakukan proses validasi.

Level 1 Barisan Aritmatika

MATH MAZE

Nama : _____ Tanggal : _____
 Kelas : _____ Level Soal : 1 (Barisan Aritmatika)
 Carilah jalan yang tepat untuk sampai menuju finish.

Petunjuk:
 1. Jalah trik-trik di belakang angka dengan pilihan opsi yang tepat.
 2. Lember soal terdapat pada lampiran berikutnya sesuai dengan level soal.
 3. Soal yang dikerjakan hanya sesuai dengan jalur yang telah dipilih dan yang tepat.

START

FINISH

MATH MAZE

Nama : _____ Tanggal : _____
 Kelas : _____ Level Soal : 1 (Barisan Aritmatika)
 Carilah jalan yang tepat untuk sampai menuju finish.

Petunjuk:
 1. Jalah trik-trik di belakang angka dengan pilihan opsi yang tepat.
 2. Lember soal terdapat pada lampiran berikutnya sesuai dengan level soal.
 3. Soal yang dikerjakan hanya sesuai dengan jalur yang telah dipilih dan yang tepat.

START

FINISH

Level 2 Deret Aritmatika

MATH MAZE

Nama : _____ Tanggal : _____
 Kelas : _____ Level Soal : 2 (Deret Aritmatika)
 Carilah jalan yang tepat untuk sampai menuju finish.

Petunjuk:
 1. Jalah trik-trik di belakang angka dengan pilihan opsi yang tepat.
 2. Lember soal terdapat pada lampiran berikutnya sesuai dengan level soal.
 3. Soal yang dikerjakan hanya sesuai dengan jalur yang telah dipilih dan yang tepat.

START

FINISH

MATH MAZE

Nama : _____ Tanggal : _____
 Kelas : _____ Level Soal : 2 (Deret Aritmatika)
 Carilah jalan yang tepat untuk sampai menuju finish.

Petunjuk:
 1. Jalah trik-trik di belakang angka dengan pilihan opsi yang tepat.
 2. Lember soal terdapat pada lampiran berikutnya sesuai dengan level soal.
 3. Soal yang dikerjakan hanya sesuai dengan jalur yang telah dipilih dan yang tepat.

START

FINISH

Level 3 Barisan & Deret Aritmatika

MATH MAZE

Nama : _____ Tanggal : _____
 Kelas : _____ Level Soal : 3 (Barisan & Deret Aritmatika)
 Carilah jalan yang tepat untuk sampai menuju finish.

Petunjuk:
 1. Jalah trik-trik di belakang angka dengan pilihan opsi yang tepat.
 2. Lember soal terdapat pada lampiran berikutnya sesuai dengan level soal.
 3. Soal yang dikerjakan hanya sesuai dengan jalur yang telah dipilih dan yang tepat.

START

FINISH

MATH MAZE

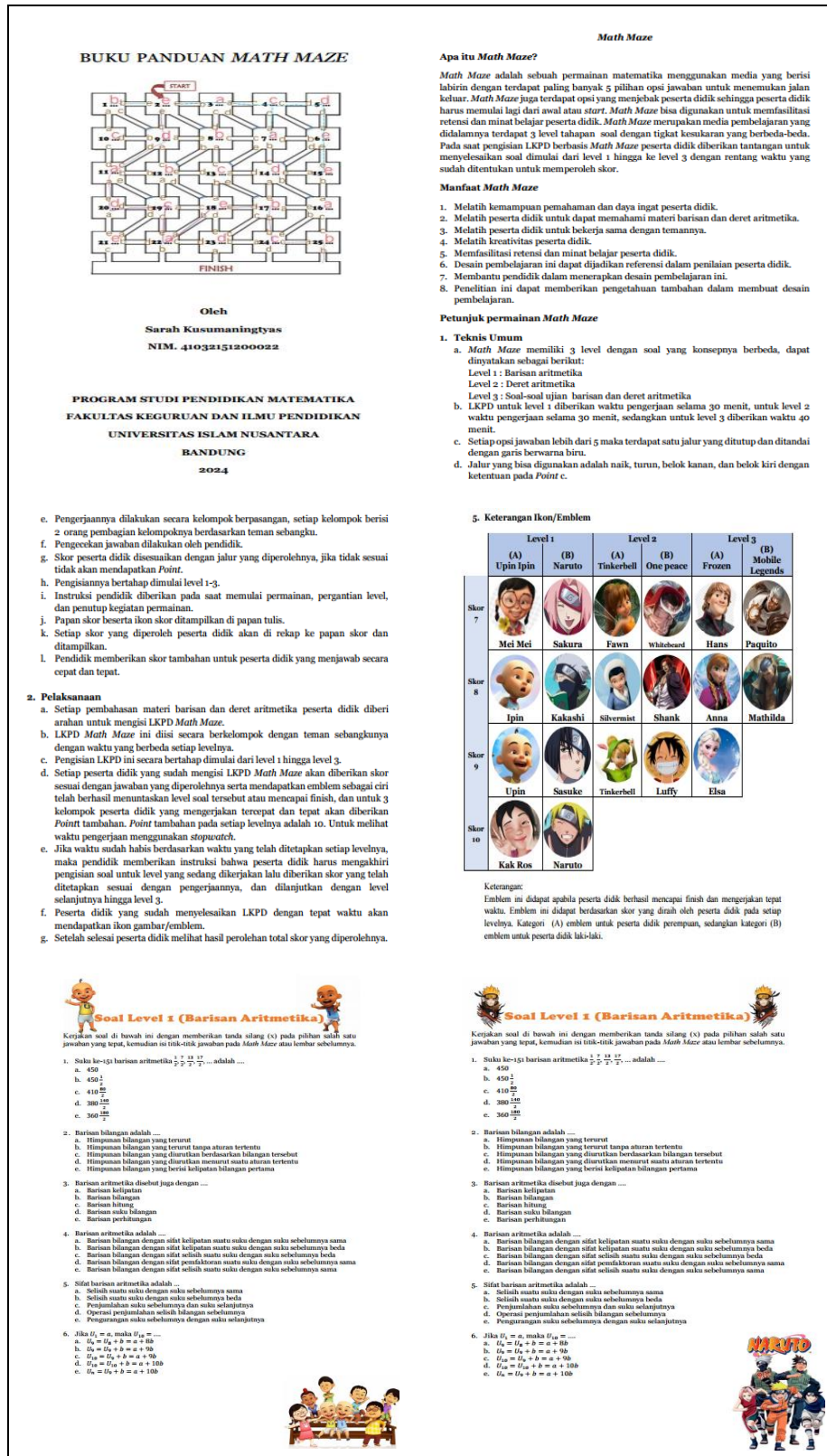
Nama : _____ Tanggal : _____
 Kelas : _____ Level Soal : 3 (Barisan & Deret Aritmatika)
 Carilah jalan yang tepat untuk sampai menuju finish.

Petunjuk:
 1. Jalah trik-trik di belakang angka dengan pilihan opsi yang tepat.
 2. Lember soal terdapat pada lampiran berikutnya sesuai dengan level soal.
 3. Soal yang dikerjakan hanya sesuai dengan jalur yang telah dipilih dan yang tepat.

START

FINISH

Gambar 4. 3 Math Maze setelah Revisi Validasi



4. *Implementation*

Peneliti mengimplementasikan pembelajaran berbantuan *games Math Maze* yang sudah dikembangkan dan sudah melalui tahap validasi oleh validator. Kegiatan implementasi *games Math Maze* yang dikembangkan diikuti oleh sebanyak 10 peserta didik kelas X AKL SMK PGRI Bandung. Kegiatan implementasi dilakukan sebanyak 3 pertemuan. Pada pertemuan pertama yaitu pembelajaran materi barisan aritmatika dan teknis memainkan *Math Maze*, kemudian peserta didik memainkan *Math Maze* level 1 untuk materi barisan aritmatika. Para peserta didik mengikuti pembelajaran sesuai dengan instruksi yang diberikan dalam teknis memainkan *Math Maze*. Pertemuan kedua, peserta didik melanjutkan proses pembelajaran dari pertemuan sebelumnya yaitu mengenai materi deret aritmatika dengan bantuan *Math Maze* level 2. Pertemuan ketiga, peserta didik memainkan *Math Maze* level 3 mengenai materi barisan dan deret aritmatika dengan soal-soal yang terdapat pada ujian ujian olimpiade sains nasional (OSN), seleksi perguruan tinggi, tes calon pegawai negeri sipil (CPNS), dll

Setelah selesai tahap implementasi, peneliti melakukan *post-test* dan *re-test* untuk mengetahui daya retensi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan berbantuan *Math Maze*. *Post-test* dilaksanakan setelah selesai mengerjakan *Math Maze* level 3. *Re-test* dilaksanakan setelah satu minggu pelaksanaan *post-test*. Selain itu, peneliti juga memberikan angket yang harus diisi oleh peserta didik.

a. Rekapitulasi Hasil Tes

Hasil *post-test* digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat retensi peserta didik terhadap materi dapat bertahan. Pada tes ini diberikan empat soal berbentuk uraian yang diberikan setelah selesai proses pembelajaran dengan berbantuan *Math Maze* selesai dilaksanakan. Adapun hasil *post-test* peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Data Hasil *Post-Test* Peserta Didik

Keterangan	Skor
Nilai maksimum	100
Rata-rata hasil <i>post-test</i>	82,8
Standar deviasi	15,4

Setelah peserta didik melakukan tes pertama, lalu selang satu minggu kemudian peserta didik diberikan *re-test*. Hal ini merujuk pada Shofiah et al. (2017) yang mengemukakan bahwa cara mengukur retensi peserta didik dilakukan dalam jangka waktu seminggu setelah *post-test* berlangsung. *Re-test* ini digunakan untuk mengukur retensi peserta didik dapat bertahan. Adapun hasil dari *re-test* peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Hasil *Re-Test* Peserta Didik

Keterangan	Skor
Nilai maksimum	100
Rata-rata hasil <i>re-test</i>	87,6
Standar deviasi	14,7

Dari hasil *post-test* dan *re-test* yang telah dilakukan maka didapat hasil rata-rata retensi pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil *Post-Test* dan *Re-Test*

Rata-rata			Kategori
Nilai <i>Post-test</i>	Nilai <i>Re-test</i>	Retensi	
82,8	87,6	85,2%	Tinggi

Tabel 4. 7 Data Nilai *Post-test* dan *Re-test* Peserta Didik

Peserta Didik	Nilai <i>Post-Test</i>	Nilai <i>Re-Test</i>
1	81	75
2	55	87
3	97	100
4	88	97
5	98	100
6	96	100
7	89	100
8	64	57
9	70	70
10	88	88

Berdasarkan hasil *post-test* yang telah diuraikan pada Tabel 4.4 dan *re-test* yang telah diuraikan pada Tabel 4.5, maka didapat hasil retensi peserta didik yang disajikan pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Hasil Retensi Peserta Didik

Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	8	80%
Sedang	1	10%
Rendah	1	10%

Dari data Tabel 4.8 menunjukkan hampir semua peserta didik berada dalam kategori tinggi atau sebesar 80%. Kemudian terdapat 1 peserta didik yang berada pada kategori sedang sebesar 10% dan 1 orang peserta didik berada dalam kategori rendah sebesar 10%. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa hampir seluruh peserta didik memiliki kriteria retensi dengan tingkat yang tinggi setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *Math Maze*. Berdasarkan Tabel 3.6 dalam kriteria tingkat retensi jikaskor persentase retensi lebih besar dari sama dengan 70% termasuk kriteria tinggi, persentase retensi 60,1% s.d 69,9% termasuk kriteria sedang, dan skor persentase retensi kurang dari sama dengan 60% termasuk kriteria rendah.

b. Rekapitulasi Hasil Angket

Angket diisi oleh peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *Math Maze* dan pengisian soal tes diberikan. Adapun hasil dari angket minat belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Hasil Angket

Responden	Pertanyaan yang Diperoleh	Skor yang Diperoleh	Tingkat Keminatan
1	45	90%	Sangat Minat
2	47	94%	Sangat Minat
3	44	88%	Sangat Minat
4	44	88%	Sangat Minat
5	38	76%	Minat
6	40	80%	Minat
7	43	86%	Sangat Minat
8	38	76%	Minat
9	43	86%	Sangat Minat
10	47	94%	Sangat Minat
Rata-Rata		93,6%	Sangat Minat

5. Evaluation

Tahap evaluation dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna *game*, melakukan revisi pada *Math Maze* agar sesuai dengan kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media yang dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengukur kevalidan dari media yang dikembangkan dan juga mengetahui daya retensi peserta didik setelah implementasi pembelajaran materi barisan dan deret aritmatika berbantuan *Math Maze*.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan yang mengacu terhadap pertanyaan penelitian di Bab I, pada bagian ini peneliti akan menjelaskan bagaimana desain pembelajaran barisan dan deret aritmatika berbantuan *Math Maze* untuk memfasilitasi retensi dan minat belajar peserta didik.

1. Hasil Validasi

Validasi desain pembelajaran ini juga bertujuan untuk mengukur kelayakan serta memperoleh masukan dan kritik guna penyempurnaan media yang sedang dikembangkan sehingga produk layak diimplementasikan. Yang berlandaskan pada kajian teori yang menjelaskan bahwa Desain pembelajaran adalah perencanaan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar proses belajar mengajar memiliki rancangan yang baik. Selain penyusunan sistematika pembelajaran, desain pembelajaran juga harus memuat mengenai pemahaman, peningkatan, dan penerapan metode pembelajaran (Norkhafifah et al., 2022). Validasi desain pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi oleh validator ahli media dan ahli materi dinyatakan layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Butir penilaian yang tidak cukup diantaranya tampilan permainan menarik, warna yang digunakan menarik, soal disajikan secara menarik, dan desain permainan memfasilitasi perasaan senang peserta didik pada materi barisan dan deret aritmatika. Catatan dan saran perbaikannya adalah buat tampilan *Math Maze* beserta tampilan lampiran soal agar disajikan dengan lebih menarik supaya peserta didik semangat dalam mengerjakannya. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator didapat hasil layak uji coba lapangan tanpa revisi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fatmawati (2016) pada Tabel 4.3 didapat skor persentase sebesar

83% yang menunjukkan bahwa desain pembelajaran barisan dan deret aritmatika berbantuan *Math Maze* masuk dalam kriteria valid. Berdasarkan Tabel 3.4 hasil skor persentase validasi sebesar 70,01% s.d 85% termasuk kategori valid.

2. Retensi Peserta Didik

Retensi merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Wijayanti & Lutfi (2021) dengan retensi yang kuat terhadap suatu materi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Merujuk pada pernyataan tersebut peneliti hendak mengembangkan desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi retensi peserta didik.

Pada saat pembelajaran menggunakan media *Math Maze* peserta didik mengerjakan satu level pada setiap pertemuannya. Karena *Math Maze* ini memiliki banyak latihan soal yang harus dikerjakan peserta didik, sehingga peserta didik memiliki ingatan yang baik terhadap materi pembelajaran barisan dan deret aritmatika. Semakin banyak peserta didik berlatih untuk mengerjakan soal semakin baik juga daya ingat terhadap suatu materi pembelajaran. *Math Maze* pada level 1 dan level 2 peserta didik diberikan fokus untuk mengerjakan materi barisan aritmatika dan deret aritmatika. Sehingga pada saat level 3 mengenai barisan dan deret aritmatika terlihat peserta didik lebih mudah mengerjakannya dikarenakan sudah mengerjakan latihan dengan banyak soal.

Peneliti telah mengukur tingkat retensi peserta didik yang sudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Math Maze* yang sudah dikembangkan. Untuk mengukur tingkat retensi peserta didik peneliti melakukan *re-test* setelah satu minggu pelaksanaan *post-test*. Hal tersebut merujuk pada pada Shofiah et al. (2017) yang mengemukakan bahwa cara mengukur retensi peserta didik dilakukan dalam jangka waktu seminggu setelah *post-test* berlangsung.

Berdasarkan Tabel 4.7 didapat 2 peserta didik yang mengalami penurunan skor, kesalahan yang dilakukan kesalahan dalam menghitung, tidak tuntas dalam menjawab pertanyaan, dan penarikan kesimpulan. Terdapat 2 peserta didik yang memiliki skor tetap antara *post-test* dan *re-test*. Terdapat 6 peserta didik yang memiliki nilai *re-test* lebih besar dari *post-test*, pada saat *post-test* peserta didik kurang lengkap jawabannya seperti dalam penarikan kesimpulan dan identifikasi

soal namun setelah *re-test* dilakukan terdapat perubahan dari kesalahan menjawab pada saat *post-test*.

Dari data tabel 4.8 hasil *post-test* dan *re-test* Sebagian besar peserta didik mengalami kenaikan hasil tes. Rata-rata kesalahan yang dilakukan peserta didik dalam *post-test* yaitu kekeliruan dalam mengoperasikan bilangan seperti perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan, penggunaan rumus serta dalam penarikan kesimpulan. Peningkatan hasil *re-test* peserta didik sudah melakukan perbaikan dalam mengoperasikan bilangan.

Dari penjelasan yang telah diuraikan berdasarkan pengukuran kriteria tingkat retensi peserta didik yang diadaptasi dari Setiawan et al. (2012) dapat dinyatakan hampir seluruh peserta didik yang telah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Math Maze* memiliki kriteria retensi yang tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *Math Maze* dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan retensi pembelajaran matematika.

3. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar peserta didik adalah kondisi dimana peserta didik dapat mengembangkan kesenangan, membangkitkan semangat, dan terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dapat diukur melalui ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang lebih bervariasi atau lebih menyenangkan seperti dengan menggunakan *games* pembelajaran juga dapat menarik peserta didik untuk belajar matematika dan berminat untuk aktif dalam pembelajaran (Friantini & Winata, 2019). Mengacu pada hal tersebut peneliti mengembangkan metode pembelajaran *games based-learning* dengan berbantuan *Math Maze* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada saat peserta didik mengerjakan *Math Maze* mereka memiliki semangat yang tinggi untuk berkompetisi dengan teman kelompok lainnya. Selain itu juga dengan desain *Math Maze* yang beragam dapat menimbulkan rasa ketertarikan peserta didik pada saat mengerjakannya. Selain itu juga ketika selesai mengerjakan *Math Maze* pada setiap levelnya peserta didik diberikan *reward* berupa emblem berdasarkan skor yang diraihinya.

Untuk mengukur minat belajar peserta didik peneliti memberikan angket yang harus diisi ketika sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Math Maze* selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan yang telah diuraikan pada Tabel 4.7 didapat rata-rata persentase skor angket sebesar 93,6% dengan kategori sangat minat. Merujuk pada pengukuran interpretasi minat belajar peserta didik yang dikemukakan oleh Fatmawati (2016) pada Tabel 3.8 Skor Persentase 85,01% S.D 100% sehingga didapat bahwa peserta didik yang telah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Math Maze* memiliki interpretasi minat belajar yang sangat tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *Math Maze* dapat dijadikan solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik.

Dengan adanya *game-based learning* khususnya *Math Maze* dapat menimalisir peserta didik yang tidak menyukai matematika karena pembelajaran matematika dikemas berbeda dengan metode/model pembelajaran biasanya berdasarkan skor persentase angket sebesar 93,6% yang menunjukkan kategori sangat minat. Kesalahan yang sering dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi barisan dan deret aritmatika yang dikemukakan oleh (Nahriah, 2021) dapat diatasi dengan retensi peserta didik karena dengan adanya retensi yang baik dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal.