

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab ini membahas mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi pada penelitian yang telah dilaksanakan.

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil penelitian terkait penggunaan game edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPS kelas 4 konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa SDN Sukarasa kelas 4 yaitu:

- 5.1.1 Penggunaan game edukasi (*wordwall*) dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa meliputi indikator memahami masalah, menentukan strategi/ cara pemecahan masalah, menyelesaikan masalah, menyajikan hasil penyelesaian masalah dan menguji kebenaran dengan menggunakan metode, tehnik dan pendekatan yang sesuai agar tepat sasaran dan mampu membantu siswa lebih maksimal dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan
- 5.1.2 Penggunaan game edukasi *wordwall* dapat melatih kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar dengan meliputi indikator memahami masalah, menentukan strategi/ cara pemecahan masalah, menyelesaikan masalah, menyajikan hasil penyelesaian masalah dan menguji kebenaran, dibuktikan dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa diantaranya nilai terting dengan skor rata-rata 2,6 – 3 berjumlah 9 siswa, skor rata-rata 2 – 2,5 berjumlah 9 siswa dan skor rata-rata 0 – 1,9 berjumlah 2 siswa.

#### **5.2 Implikasi**

Melalui data yang dikumpulkan pada saat penelitian maka menghasilkan gambaran bahwa siswa SDN Sukarasa kelas 4 dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan game edukasi *wordwall*, sehingga memeberikan perubahan yang lebih baik pada kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa jika dibandingkan dengan kemampuan sebelumnya.

Oleh sebab itu terdapat dua implikasi pada penelitian ini yaitu: 1) penelitian ini menjadi bahan referensi untuk pembelajaran, khususnya pembelajaran di sekolah dasar. Salah satunya guru dapat mengkolaborasikan pembelajaran dengan teknologi berupa game edukasi seperti *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan siswa khususnya kemampuan pemecahan masalah. Guru juga mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat dan sesuai dalam memberikan game tersebut pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan; dan 2) adanya penelitian ini guru diharapkan memperhatikan sikap dan psikis siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan melalui game edukasi *wordwall*, dan diharapkan siswa dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara maksimal untuk mengembangkan dan melatih potensi kemampuan pemecahan masalahnya.

### **5.3 Rekomendasi**

Dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan tentunya tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Namun semoga kekurangan tersebut menjadi refleksi dan motivasi terhadap penulis agar dapat membuat karya yang lebih baik lagi. Adapun saran dan rekomendasi yang ditunjukkan bagi beberapa pihak diantaranya bagi peneliti selanjutnya dan bagi guru atau pendidik.

Untuk peneliti selanjutnya, secara umum penelitian ini memiliki kekurangan, namun semoga tetap ada hikmah dan manfaatnya yang dapat diambil dalam penelitian ini. Penulis berharap peneliti selanjutnya lebih baik lagi dan ketika akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penggunaan game edukasi seperti *wordwall* dapat diteliti lebih lanjut mengenai manfaat terhadap kemampuan lainnya dan konten materi yang diambil lainnya yang harus dimiliki siswa.

Untuk guru atau pendidik setelah dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru mampu mengkolaborasikan teknologi dengan pembelajaran dan membuat situasi belajar lebih inovatif dan siswa dapat secara langsung terlibat dalam penggunaan/ memanfaatkan teknologi seperti terlibat dalam menggunakan media game edukasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran.