

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Didasarkan pada temuan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV, didapat simpulan yang berkenaan dengan penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi wujud benda di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol yaitu sebagai berikut :

- 5.1.1 Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* pada siswa kelas IV materi wujud baik pada guru dan siswa mendapat nilai rata-rata sangat baik. Guru dan siswa melaksanakan seluruh tahapan pada model *game based learning* secara berurutan sesuai dengan indikator. Selama kegiatan siswa lebih aktif dan berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* diterapkan dan dilaksanakan dengan sangat baik.
- 5.1.2 Kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen dengan penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk nilai sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 58,57 sedangkan di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 60,68. Kemudian untuk nilai setelah pemberian perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen mendapat rata-rata 87,00 mendapat peningkatan 67,96 dan kelas kontrol 72,35 mendapat peningkatan 27,98.
- 5.1.3 Pengaruh penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi wujud benda menunjukkan bahwa memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa yang terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 87,00 yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan

wordwall berbantuan *game based learning*, meskipun diawal nilai *pretest* kelas eksperimen lebih rendah.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan bahwa penelitian ini memberikan dampak nyata terhadap proses pembelajaran, yaitu siswa mengetahui bahwa benda-benda yang ada disekitar kita memiliki wujud zat yang berbeda, sehingga siswa dapat membedakan antara zat satu dengan yang lain dan siswa mempunyai pengalaman baru terkait dengan cara penggunaan media pembelajaran berbasis *website*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada temuan dan pembahasan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut :

5.3.1 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa guru belum bisa memastikan agar siswa tidak melakukan kecurangan pada saat tahapan (sintak) memainkan *game*, sebaiknya ini dapat diantisipasi oleh guru agar membuat aturan untuk tidak melakukan kecurangan dan di pertegas bahwa jika melakukan kecurangan akan langsung didiskualifikasi. Hal ini juga dapat melatih kejujuran siswa.

5.3.2 Bagi Siswa

Berdasarkan penelitian masih ditemukan siswa yang melakukan kecurangan sangat memainkan *game wordwall* menggunakan *handphone*, baiknya siswa dapat mengikuti pembelajaran menggunakan *handphone* dengan bijak.

5.3.3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam menyampaikan materi dengan model *game based learning* karena masih memerlukan penggunaan model pembelajaran lain untuk penyampaian materi. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan model pembelajaran lain yang lebih variatif untuk menyempurnakan penggunaan model *game based learning* sehingga penyampaian materi pembelajaran dikelas lebih hidup dan menyenangkan.