

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1.Simpulan

Hasil pretest memperlihatkan bahwa motivasi belajar awal peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas eksperimen dan kontrol berada pada rata-rata yang hampir setara, yakni rata-rata kelas eksperimen 59,25% dan kelas kontrol 59,16% yang menunjukkan bahwa penelitian ini berangkat dari kondisi motivasi belajar awal yang sama. Mayoritas peserta didik berada pada tingkat motivasi belajar sedang (motivasi belajarnya belum optimal), disertai dengan sejumlah peserta didik yang menunjukkan tingkat motivasi belajar rendah. Hal tersebut diperkuat dengan adanya observasi, yang menunjukkan perilaku-prilaku rendahnya motivasi belajar.

Setelah penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall*, motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata *posttest* sebesar 81,25% dibandingkan kelas kontrol hanya 70,42%. Penggunaan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* di kelas eksperimen lebih baik dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik. Dapat dilihat pada uji t menggunakan *independent sample test* yang menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,001 yang memiliki arti bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* berpengaruh sangat signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik kelas IV. Selain itu, keefektifitasan pembelajaran model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat dilihat dari hasil uji N-Gain. Di kelas eksperimen yang menerapkan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* memiliki nilai rata-rata n-gain sebesar 65,60% dengan kategori cukup efektif. Sedangkan di kelas kontrol memiliki nilai rata-rata n-gain sebesar 32,50% dengan kategori tidak efektif. Dengan demikian,

berpengaruh dan juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPAS di kelas IV.

5.2.Saran

Sebagaimana hasil uji *n-gain*, penggunaan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* berada pada kategori “cukup efektif” untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pelajaran IPAS di kelas eksperimen. Hasil tersebut belum mencapai kategori “efektif” dikarenakan waktu penelitian yang terbatas yakni pembelajaran berlangsung hanya 2 pertemuan karena keterbatasan waktu dan perizinan. Oleh karena itu, bagi peneitian selanjutnya yang bermaksud mengambil tema ini, alangkah baiknya pembelajaran dilakukan lebih dari 2 pertemuan untuk mencapai hasil yang maksimal, dan diharapkan tingkat keefektifan yang diperoleh berada pada kategori “efektif”.

Bagi guru, sebelum melakukan proses pembelajaran, alangkah baiknya perangkat pembelajaran seperti internet, sproyektor, *smart tv*, dan *chromebook* dicek terlebih dahulu, dan pastikan berfungsi dan dapat digunakan pada saat pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat terlaksana sebagaimana yang telah dirancang dan berlangsung secara efektif.

Model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPAS sebagai salah satu startegi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran ini dinilai mampu membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi acuan untuk meneliti model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap variabel terikat maupun materi yang berbeda.