BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan *platform educaplay* dalam proses pembelajaran menggunakan uji hipotesis maka hasil yang didapatkan adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari *platform educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'.

B. Saran

Adapun saran yang dapat menjadi pertimbangan sebagai penyempurnaan berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran IPA di kelas.

2. Bagi Siswa

   Kedepannya lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat lebih terbiasa untuk memberikan umpan balik dan berpikir kritis serta memecahkan masalah yang di alami dalam proses pembelajaran yang akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan terkait penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran di sekolah dapat lebih inovatif dan berbasis digital.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam mata pelajaran IPA maupun bidang lainnya.