

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dipaparkan di bab IV menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* di kelas VII berhasil dilakukan dengan baik. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa siswa yang menggunakan *Wordwall* mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan nilai ulangan, pemahaman konsep matematika yang lebih baik, serta berkurangnya kecemasan saat menghadapi soal. *Game* edukasi berbasis *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SMPN 1 Kesu', sekaligus meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa. **Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS Statistik 25 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima**, menandakan adanya perbedaan yang signifikan..

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam evaluasi belajar.
2. Bagi guru, *game* edukasi *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa.

3. Bagi siswa, diharapkan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar baik dari dalam diri maupun dari luar, memilih lingkungan belajar yang baik sehingga membawa dampak positif terhadap hasil belajar.
4. Bagi peneliti, dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan penelitian terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.