

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti terhadap 19 siswa kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman. Berdasarkan hasil analisis tes akhir siklus, yaitu pada siklus 1 dengan persentase 42,10% sedangkan pada siklus 2 dengan persentase 78,94%.

Penerapan pembelajaran model GBL berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dari hasil tes siswa yang dilaksanakan pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 30%. Berdasarkan data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 13 Pandam dapat meningkat melalui model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, dalam upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar matematika, maka peneliti menyarankan beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat diterapkan pada materi lain yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

2. Dengan penerapan model GBL berbantuan media *Wordwall* merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
3. Guru sebaiknya selalu memotivasi siswa untuk percaya diri, lebih aktif dalam belajar, punya keberanian ketika bertanya akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.
4. Siswa sebaiknya dibiasakan untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, melakukan aktivitas positif yang dapat menunjang proses pembelajaran dan penguasaan materi yang sedang dipelajari.
5. Bagi pihak sekolah, diharapkan seorang guru atau calon pendidik dapat memahami, mengembangkan dan menerapkan metode, media dan alat peraga yang dimaksudkan untuk dilaksanakan secara penuh dengan tujuan untuk mencapai pendidikan yang bermutu dengan hasil yang baik
6. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan agar dapat mempersiapkan instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran yang lebih baik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat melebihi penelitian yang telah dilakukan.
7. Pembaca bisa mempertimbangkan untuk bahan tugas dimasa yang akan datang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aldian, D., Kohar, N. M., & Palloan, P. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 7 Makassar Menggunakan Metode Game Based Learning. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(2), 1096-1101.
- Andaresta, N., Putrie, C. A. R., & Hafifi, H. (2024). Pengaruh Media Game kahoot Terhadap Prestasi belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Wira Buana. *Science and Education Journal*, 2(3), 53-62.
- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Arikunto, S. S. S. (2019). *Penelitiann Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); Rvisi). PT. Bumi Aksara.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Elsy, F. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VI A SD Negeri 09 Bandar Buat Kota Padang. Skripsi. Universitas Bung Hatta: Kota Padang.
- Khodijah, N. (2021). Psikologi Pendidikan. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725-735.
- Nasaruddin, N. (2013). Karakteristik dan ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 63-76.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Noviansah, A. (2020). Objek Assesment, Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 136-149.

- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 3(2), 57-75.
- Nursyafa'ah, O. C. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Oktavia, R. (2022). Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- Panggabean, S., dkk (2022). Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Rahmiatul, H. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Papan Kantong Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 13 Surau Gadang. Skripsi. Universitas Bung Hatta: Kota Padang.
- Ramadani, K. S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD IT Hidayatul Jannah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31844-31849.
- Rubiyatin, U. F. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media rekaman suara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1), 88-99.
- Sutoyo, M. P. (2021). Tindakan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas. Surakarta: Unisri Press.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Wandini, R. R., & Banurea, O. K. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI / SD* (Issue 57).
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.