

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan uji data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi, dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS Kelas V Bab 6 “Indonesia Kaya Raya” Topik A “Bagaimana Bentuk Indonesiaku” sangat efektif digunakan karena terdapat kenaikan pada nilai rata-rata yang sangat baik dibandingkan dengan menggunakan media PPT. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana diperoleh nilai signifikansi kurang dari maka keputusan yang diperoleh yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS sangat efektif digunakan. Pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *Word Wall* mampu menumbuhkan minat belajar siswa, yang menjadi lebih aktif ketika pembelajaran dikelas, hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa.

#### B. SARAN

Peneliti menyadari bahwa peneliti ini memiliki banyak keterbatasan dan kekeliruan, tetapi penulis berharap mampu memberikan

manfaat dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran bagi guru, peneliti lain.

#### 1. Bagi Guru

Dapat membantu dan memberikan acuan oleh guru tentang kreatifitas guru dalam mengajar, memberikan manfaat sebagai penunjang dalam menyusun kegiatan pembelajaran, memberikan informasi kepada guru tentang pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan. Menambah wawasan guru terhadap perkembangan teknologi dan pemanfaatannya dibidang pendidikan, serta pentingnya penggunaan media pembelajaran online dalam pembelajaran untuk meningkatkan imajinasi siswa.

#### 2. Peneliti yang lain

Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan untuk peneliti yang lain mengenai penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS kelas V dan bisa berinovasi lebih.