

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Merujuk dari rumusan penelitian dan temuan pada bagian pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* untuk pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 01 Nambangan yang dapat memberi peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa. Data awal ketika masih dilakukannya pembelajaran secara klasikal hasil belajar siswa masih mendapat rata-rata nilai 62 dan persentase ketuntasan 33%. Hal tersebut maka dilakukan tahap pelaksanaan siklus I yang terdiri atas beberapa tahapan perencanaan, tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Pada tahap siklus I peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Penerapan siklus I mendapatkan rata-rata hasil belajar siswa 73 dan persentase ketuntasan sebanyak 67%. Nilai hasil belajar pada siklus I mendapat peningkatan namun belum sesuai dengan target yang ditentukan. Hal tersebut peneliti melakukan perbaikan pada siklus II melakukan evaluasi untuk perbaikan pada pembelajaran sesuai dengan tahapan evaluasi pada siklus I.

Hasil dari pengamatan atau observasi kegiatan selama pembelajaran siswa mengalami peningkatan yaitu pada siklus I terlihat Kondisi pembelajaran belum kondusif masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan arahan dari

guru terkait media *WordWall*. Terdapat beberapa siswa yang belum paham dan perlu penjelasan ulang dari guru. Siswa memiliki antusias ketika menggunakan media *WordWall*, namun masih terdapat siswa yang menggunakan media diluar materi pembelajaran. Perlu adanya pembiasaan dalam penggunaan media tersebut. Perbaikan pada siklus II didapat rata-rata hasil belajar 91 dengan persentase ketuntasan 100%. Faktor siswa yang mencapai ketuntasan dikarenakan terdapat pemahaman lebih setelah terjadinya pengulangan materi menggunakan media ajar yang sesuai. Serta terjadinya pembiasaan dalam penggunaan media *WordWall* sehingga membantu mempermudah pemahaman peserta didik.

Hasil pada perbaikan dalam pelaksanaan siklus II telah memenuhi kriteria indikator kinerja yang diinginkan. Sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melaksanakan penelitian tindakan lanjutan. Sehingga dapat dikatakan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru

Peran guru sangat penting dalam peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall*. Guru memiliki peran menciptakan suasana kelas yang interaktif dengan mengoptimalkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* dengan lebih baik lagi

sehingga pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah dapat lebih memanfaatkan potensi fasilitas yang ada di sekolah agar terjadi proses pembelajaran yang variatif. Serta melihat kendala alat secara berkala sehingga fasilitas yang ada tetap terjaga.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya yang memiliki jenis penelitian yang serupa dapat penelitian ini dijadikan sebagai referensi pengetahuan dan bahan pertimbangan sebagai tindak lanjut penelitian ini.