

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian serta rumusan masalah diketahui bahwa model *games based learning* dengan media *wordwall* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *model games based learning* berbantuan media *wordwall* mengalami peningkatan pada hasil belajar. Hasil tes siswa dengan menggunakan model pembelajaran *games based learning* berbantuan media *wordwall* diketahui memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terjadi karena menggunakan model pembelajaran *games based learning* berbantuan media *wordwall* siswa menjadi lebih antusias dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini tidak hanya menjadikan siswa aktif,berpikir kreatif namun juga melatih kekompakan antar siswa sehingga siswa satu dengan siswa yang lainnya saling bekerjasama dengan baik dan menyenangkan. Hal tersebut akan menjadikan pembelajaran yang efisien dan meningkatkan prestasi belajar pada siswa sekolah dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *games based learning* dengan media *wordwall* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan memberikan sosialisasi dan motivasi kepada guru akan pentingnya model dan media pembelajaran yang mengarahkan pada penerapan belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan seperti salah satu model pembelajarannya yaitu *games based learning* berbantuan media *wordwall* Sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan dan menjadikan siswa lebih berprestasi dengan peningkatan hasil belajar siswa.

### 2. Bagi Guru

Melalui percobaan dengan menggunakan model pembelajaran *games based learning* berbantuan media *wordwall* telah dilakukan peneliti terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif dan siswa juga bisa dapat berpikir kreatif sehingga pengetahuan mereka lebih luas. Dengan demikian maka diharapkan model pembelajaran *games based learning* berbantuan media *wordwall* ini dapat dijadikan alternatif baru yang dapat memberikan inovasi dan informasi baru khususnya bagi guru mata pelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti yang hendak melakukan penelitian serupa hendaknya memakai sampel, media, materi ataupun model pembelajaran yang lebih

dikembangkan hingga bisa diketahui efektivitas penggunaan model pembelajaran games based learning berbantuan media *wordwall*, serta penelitian ini diharapkan bisa memberi sumbangan yang berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama terkait penerapan model dan media pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa.