

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Minat sesudah penerapan *wordwall*, dilihat dari nilai rata-rata sebelum $80,48 <$ dari nilai rata-rata sesudah diterapkan media *wordwall* dengan nilai 85,81 kriteria sangat baik.
2. Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *wordwall* yaitu dengan nilai rata-rata sebelum $63,07 <$ nilai rata-rata sesudah diterapkan media *wordwall* dengan nilai 78,40 kategori baik.
3. Terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* materi virus terhadap minat siswa dan pengaruhnya dibuktikan dengan hasil perhitungan *Effect Size* yaitu 0,86 yang tergolong dalam kategori besar.
4. Terdapat pengaruh media pembelajarann *wordwall* pada materi virus terhadap hasil siswa kelas dan pengaruhnya dibuktikan dengan hasil perhitungan *Effect Size* yaitu 0,01 dan tergolong kecil.

B. Saran

Berdasarkan hasil data penelitian yang dilakukan terdapat beberapa saran, yaitu :

1. Pada proses pembelajaran disarankan tidak hanya menggunakan metode konvensional, diharapkan lebih mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi salah satu contoh yang disarankan ialah menggunakan game *wordwall*.
2. Diharapkan kepada peneliti yang akan menggunakan aplikasi berbasis *game* lebih memperhatikan kondisi lapangan apakah jaringan memungkinkan atau tidak untuk menerapkan aplikasi tersebut.
3. Semoga dapat menjadi referensi penelitian Pendidikan media berbasis game *wordwall* pada materi lainnya.

4. Lebih memperhatikan pembagian alokasi waktu pada saat pembelajaran berlangsung.