

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahawa:

1. Validitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 memperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli desain. Validasi materi oleh ahli materi memperoleh hasil validasi dengan persentase akhir sebesar 89,3% dengan kriteria sangat layak. Pada validasi desain oleh validator ahli desain memperoleh persentase kelayakan 73,75% dengan kriteria layak.
2. Praktikalitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 diperoleh dari praktisi pendidikan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96%
3. Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* memperoleh peningkatan dari hasil belajar pada pretest dan posttest. Adapun persentase jumlah siswa yang tuntas pada saat pretest adalah 20% dengan nilai rata-rata 55,3 dan posttest berhasil mengalami peningkatan persentase siswa tuntas sebesar 85% dengan rata-rata sebesar 80,35. Berdasarkan peningkatan tersebut dapat dinyatakan bahwa Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran

Oleh karena itu penelitian dan pengembangan pada pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 termasuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut ini:

1. Bagi Siswa

Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 dikembangkan untuk siswa agar dapat dijadikan sebagai sumber belajar baru yang memberikan pengalaman belajar menarik untuk mengeksplor dan meningkatkan kemampuan peserta didik.

2. Bagi Guru

Melalui Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 yang telah dikembangkan oleh peneliti, dapat dijadikan referensi bagi guru agar lebih kreatif untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Melalui Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat mendukung proses pembelajaran yang terintegrasi teknologi.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Melalui penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan teknologi.



THE
Character Building
UNIVERSITY