BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari analisis data dan pengujian hipotesis pada penelitian yang bertujuaan untuk menelaah pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji non-parametrik, yaitu *Mann-Whitney*, maka dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar $0{,}000$ $(p < 0{,}05)$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran GBL berbantuan *Wordwall* terbukti memberikan pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas VIII dibandingkan pembelajaran konvensional.
2. Berdasarkan hasil analisis peningkatan kemampuan menggunakan N-Gain dan pengukuran besarnya pengaruh menggunakan *Effect Size*, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar $0{,}5790$ (kategori sedang) dan nilai *Effect Size* sebesar $0{,}81$ (kategori besar). Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* memiliki pengaruh yang kuat dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan hasil posttest yang menunjukkan bahwa 94% siswa di kelas eksperimen mencapai kategori kemampuan berpikir kritis sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol masih didominasi kategori sedang. Dengan demikian, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis yang jelas antara siswa yang belajar menggunakan model GBL berbantuan *Wordwall* dan siswa yang belajar melalui pembelajaran biasa.

5.2.Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berikut beberapa saran dari peneliti:

1. Bagi guru, model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media digital interaktif sebagai variasi pembelajaran agar suasana kelas lebih menarik, aktif, dan bermakna.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih terbatas pada materi bilangan berpangkat. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian pada materi lain atau jenjang pendidikan yang berbeda agar efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat diuji lebih luas.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY