

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen menunjukkan nilai 81,67 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 66,67, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antar kedua kelas tersebut.

Langkah-langkah *problem based learning* mengajak siswa untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, mengajak siswa untuk aktif serta melatih kemampuan berfikir kritis sehingga memusatkan proses pembelajaran pada siswa. Adapun berbantuan media *wordwall game* sebagai penarik siswa agar suasana pembelajaran dengan model PBL menjadi lebih aktif membuat siswa termotivasi untuk belajar sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran. Adapun langkah-langkah model PBL seperti: langkah pertama, orientasi siswa pada masalah. Langkah kedua, mengorganisasikan siswa untuk belajar. Langkah ketiga, membimbing pengalaman individu ataupun kelompok. Langkah keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Langkah kelima, menganalisis dan mengevaluasi.

Model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall game* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu dari hasil Uji-T dengan bantuan SPSS 22 *for windows* yang menunjukkan signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Diperoleh taraf signifikan (2 tailed) sebesar 0.000 yaitu  $0.000 < 0.050$ .

Maka hal ini membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak  $h_1$  diterima. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall Game* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas IV SDN 066655 Medan T.A 2021/2022.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall game* untuk membuat proses pembelajaran lebih aktif, kritis sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran
2. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya model *roblem Based Learning* berbantuan media *wordwall game* dapat memahami materi pembelajaran serta lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran dengan menyampaikan ide dan pendapatnya dalam memecahkan soal.
3. Bagi sekolah, diharapkan mendukung proses pembelajaran dikelas dengan menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan di dalam kelas.
4. Bagi peneliti, diharapkan agar dapat mengembangkan model pembelajaran berbantuan media sehingga lebih menarik proses pembelajaran dan diharapkan memilih materi pembelajaran yang berbeda untuk penelitian selanjutnya.