

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *game* interaktif berbasis web *wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV SD N 064966 Medan Perjuangan telah selesai dilaksanakan sesuai dengan tahapan dalam penelitian dan pengembangan model 4-D. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan adapun kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 menggunakan model 4-D yang terdiri dari tahap Pendefenisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian ahli media yaitu 76,54% dengan kategori “layak” dan persentase penilaian ahli materi yaitu 93% dengan kategori “sangat layak”.
2. Praktikalitas penggunaan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dinilai sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata penilaian guru yaitu 88,75% dengan kategori “sangat praktis”.

3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dinilai baik. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan hasil belajar peserta didik. Adapun skor rata-rata pada *pretest* dengan pembelajaran tanpa menggunakan media yaitu 54,5% meningkat menjadi 83,5% yang dapat dilihat dari nilai *posttest* dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, adapun saran diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, media *game* interaktif berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
2. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk membantu penyampaian materi kepada peserta didik.
3. Bagi sekolah, agar menjadi pendukung dan fasilitator yang dapat mendukung dalam penggunaan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall* tersebut yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan IT.

4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lebih dalam dan mengembangkan produk media pembelajaran berbasis teknologi dengan lebih baik.



THE
Character Building
UNIVERSITY