

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Secara hitungan kalkulasi angka sistematis hasil penelitian ini diperoleh gambaran  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , hal tersebut dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test* yaitu berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $t_{hitung} = 4,245$  dan  $t_{tabel} = 1,997$ , maka dapat diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,245 > 1,997$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Bahwa dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan aplikasi *Games Wordwall* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa T.A 2023/2024. Namun jika dilihat dari nilai rata-rata *pretets dan posttest* kelas eksperimen dari nilai 40,294 menjadi 81,471 dan kelas kontrol dari nilai 34,688 menjadi 74,063, sebenarnya tidak terlihat pengaruh yang cukup signifikan antara penerapan *Games Wordwall* dengan pembelajaran *teacher center* (ceramah), karena memiliki rentang derajat peningkatan yang hampir sama, baik di kelas ekeperimen dan kelas kontrol.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan agar proses pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan, sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan guru dapat lebih berkreaitivitas dalam penggunaan media pembelajaran, terutama pada aplikasi *Games Wordwall* serta dapat memanfaatkan teknologi sebagai penunjang proses belajar mengajar agar berjalan lebih menarik. Terlebih mengikuti kurikulum sekarang, kurikulum

merdeka yang lebih mendukung media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran yang dilakukan lebih guru lebih mudah dipahami siswa.

2. Bagi siswa, diharapkan bahwa penggunaan aplikasi *Games Wordwall* sebagai media pembelajaran akan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan menyimak. Hal ini diharapkan dapat memastikan penyampaian materi pembelajaran secara efektif kepada siswa..
3. Bagi sekolah, dengan mengetahui media pembelajaran menggunakan aplikasi *Games Wordwall* memberikan pengaruh pada keterampilan menyimak siswa, diharapkan untuk sekolah dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan pelatihan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan lebih mengutamakan fasilitas belajar dikelas agar siswa tidak hanya menggunakan buku cetak melainkan adanya media pendukung dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian tentang penggunaan aplikasi *Games Wordwall* dalam meningkatkan keterampilan pembelajaran dengan mengkaji indikator yang berbeda, mata pelajaran yang beragam, dan jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, penelitian berikutnya dapat memberikan pengaruh yang beragam dari berbagai aspek indikator pembelajaran saat menggunakan aplikasi *Games Wordwall*.