

## BAB V PENUTUP

### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di MTs Darul Hikam Kalirejo Undaan Kudus, serta hasil analisis data dan pembahasan di atas, maka kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan game edukatif berbasis “*Wordwall*” terhadap efektivitas pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat dilihat nilai postes yang diuji hipotesis menggunakan *Independent sample t-test* nilai sig 2-tailed  $0,00 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak, Serta uji N-Gain score kelas eksperimen yang memperoleh presentase 66,79% dengan kategori cukup efektif.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemanfaatan game edukatif berbasis “*Wordwall*” pada pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup dapat dilihat dari lembar observasi aktivitas siswa dimana nilai keaktifan siswa kelas eksperimen sebesar 94,44 lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya memperoleh nilai 83,33.

### B. SARAN

Penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan, yang berarti ada ruang untuk perbaikan. Penulis menyarankan hal-hal berikut untuk pembaca di masa depan:

1. Bagi Siswa  
Siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi salah satunya web *wordwall* untuk menambah wawasan khususnya pada materi IPA klasifikasi makhluk hidup.
2. Bagi Guru  
Guru sebagai pengajar diharapkan bisa kreatif serta inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya game edukatif berbasis *wordwall* yang bisa diakses secara mudah guru mampu menyajikan pembelajaran menarik minat serta motivasi siswa membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit difahami dengan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.
3. Bagi Pembaca  
Pembaca diharapkan mampu membahas lebih lanjut mengenai motivasi siswa dalam pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup sebelum dan sesudah pemanfaatan media game edukatif berbasis *wordwall*.