**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dengan sistem bermain pengejaran dalam labirin untuk menuju ke zona jawaban yang benar, yang dilaksanakan pada materi matematika pecahan senilai dan pecahan decimal yang telah dipelajari, khususnya di SD Swasta IT Cemara Islami Plus pada semester dua dapat membuat siswa tetap tertarik dalam memecahkan masalah soal dan menemukan jawaban yang benar dengan cara-cara inovatif terkini melalui *website online* yang sangat menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan kajian produk yang telah direvisi, temuan dan pernyataan dapt dirangkum sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pad Pelajaran matematika materi pecahan senilai dan pecahan decimal kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus ini menggunakan model *ADDIE* dengan lima tahapan yaitu *analysys (*analisis), *design (*desain), *development (*pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Dengan adanya media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini yang awalnya siswa merasa bosan dan jenuh untuk belajar matematika menjadi berantusias semangat dan aktif. Sedangkan pada guru, yang awalnya memerlukan tenaga dan waktu yang

cukup lama menjadi lebih praktis untuk meningkatkan minat belajar

98

matematika siswa karena siswa berantusias semangat dan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Berdasarkan dari data hasil uji validasi media pembelajaran berbantuan *Wordwall*, yaitu ahli materi memperoleh hasil *presentase* sebesar 85% dalam kriteria sangat valid dan sangat layak. Ahli media memperoleh hasil *presentase* sebesar 100% berada pada kriteria sangat valid dan sangat layak. Dengan rata- rata keseluruhan memperoleh hasil *presentase* 92,5% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak dan dapat diuji coba kepada siswa.

3. Berdasarkan hasil angket respon kepraktisan media oleh guru memperoleh hasil *presentase* sebesar 93,75 % berada pada kriteria sangat praktis. Hasil angket respon keefektifan media oleh siswa memeroleh *presentase* sebesar 92,88% dengan kriteria sangat efektif. Adapun hasil angket respon minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media *Wordwall* memperoleh hasil *presentase* 91,98% dengan kriteria sangat tinggi. Jadi, hasil penilaian angket dari respon guru dan siswa telah menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*, membuat siswa senang dan tertarik untuk belajar. Berdasarkan kriteria kevalidan dan kelayakan, serta respon guru dan siswa yang telah terpenuhi, maka media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dengan sistem bermain pengejaran dalam labirin untuk menuju ke zona jawaban yang benar ini dapat dikatakan hasilnya sangat layak dan berkualitas baik sehingga minat belajar matematika siswa kelas IV dapat meningkat dengan baik dalam proses pembelajaran.

**5.2 Saran**

Berdasarkan hasil kajian yang telah dipaparkan diatas maka peneliti memberikan saran sebagai beikut :

a. Peneliti mengharapkan dengan adanya media pembelajaran berbantuan *Wordwall* bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru MI/SD dalam hal meningkatkan minat belajar matematika siswa terutama dalam pembelajaran matematika.

b. Penelitian ini diharapkan bisa diterapkan oleh guru MI/SD sebagai media pembelajaran di semua kelas dari kelas rendah maupun tinggi.

c. Harapan selanjutnya adalah guru MI/SD dapat menerapkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* di semua mata pelajaran di sekolah dasar.

d. Sebagai lanjutan dari keterbatasan peneliti, saran kepada peneliti selanjutnya adalah dapat memperluas lagi dalam materi lainnya. Dengan menggunakan akun pro (berbayar) pada *Wordwall* untuk mempermudah akses seluruh template di media. Dan pada tahap pelaksanaan orang yang menerapkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini tetap guru kelas atau guru mata pelajaran itu sendiri bukan dari peneliti.