**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang yang berjudul "Penerapan Media Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Benda Hewan dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang", dapat disimpulkan bahwa:

* + - 1. Siswa yang ada di kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 adalah kelas yang memiliki nilai dengan rata-rata yang rendah. Pembelajaran yang monoton tanpa adanya variasi penggunaan media didalam kelas yang menyebabkan terjadinya hal tersebut. Rendahnya nilai rata-rata kelas ini diketahui ketika mengadakan pre-test pada tahap pra siklus penelitian. Dengan nilai rata-rata kelas 71,1 dari 26 siswa hanya 12 orang siswa atau sekitar 46,1% siswa yang berhasil mencapa standar ketuntasan.
      2. Pembelajaran dengan menggunakan media *gamifikasi wordwall* ini adalah sesuatu yang baru diterapkan kepada peserta didik dan dapat dikatakan berhasil untuk diterapkan para pembelajaran yang dibawakan yaitu tema benda, hewan dan tanaman dikelas I. Penerapan media *gamifikasi wordwall* ini dapat dikatakan mampu untuk membantu memperbaiki proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari bertambahnya nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas menjadi 73,4 dengan 42,3% siswa tuntas. Pada

siklus II, nilai rata-rata kelas menjadi 78,4 dengan 65,4% siswa tuntas. Pada siklus III, nilai rata-rata kelas menjadi 85 dengan 84,6% siswa tuntas. Penerapan media *gamifikasi wordwall* ini juga dapat dikatakan berhasil karena dengan diterapkan media ini dapat melampai standar ketuntasan yang ditetakan oleh sekolah yaitu 75%. Terbukti dari ketuntasan klasikal yang telah dicapai pada siklus akhir sebanyak 84,6% dengan selisih peningkatan yang lumayan tinggi dari siklus sebelumnya yaitu 19,2% , dengan 22 siswa dinyatakan tuntas dan 4 orang siswa dinyatakan belum tuntas.

* + - 1. Hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang dapat meningkat setelah diterapkan nya media *gamifikasi wordwall* pada penelitian ini. Sehingga, media pembelajaran yang diteliti ini telah terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**5.2 Saran**

Pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih kepada peneliti terutama dalam hal pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan PTK perlu dilakukan sebagai sarana perbaikan dirisebagai pendidik serta pengoptimalan proses pembelajaran agar semakinberkualitas dan bermanfaat bagi para siswa. Namun, ada juga beberapa hal yang perlu dibenahi. Saran-saranyang dapat disampaikan berdasarkan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Para pendidik perlu sekali menyediakan pembelajaran yang tidak monotonserta menarik bagi siswa. Penggunaan variasi metode, pendekatan, danmedia pembelajaran amat sangat dianjurkan untuk diadakan dalam prosespembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa untuk menangkap materipembelajaran secara optimal.
2. Pembelajaran dengan media *gamifikasi wordwall*dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang menarik. Namun,harus diperhatikan juga agar kelas selalu dalam keadaan yang tenang dan kondusif.
3. Penggunaan ice-breaking untuk mengembalikan fokus siswa selamaproses pembelajaran perlu disediakan untuk mengatasi kebosanan para siswa pada saat proses belaar mengajar sedang berlangsung, karenatidak selamanya siswa akan mampu menikmati dan mengikutipembelajaran.
4. Refleksi setelah pembelajaran sangat perlu dilakukan secara berkala olehseorang guru untuk mengevaluasi dan memperbaiki kualitas kinerjasebagai pendidik. Hal ini ditujukan juga untuk memperbaiki proses danhasil pembelajaran.
5. Pembaca dapat mengambil manfaat dari penelitian ini dan dapatmenerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Terutama bagi parapendidik, yang sangat disarankan untuk terus melakukan refleksi danperbaikan-perbaikan meski diluar pelaksanaan PTK, agar mampumeningkatkan kualitas dan profesionalitasnya.