

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh gamifikasi berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas IV, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan gamifikasi berbantuan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil *uji Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 11,690$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,761$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, uji Independent Sample T-Test menghasilkan $t_{hitung} = 2,70$ yang juga lebih besar dari $t_{tabel} = 2,028$, menandakan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan gamifikasi berbantuan Wordwall dan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti gamifikasi berbantuan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,33, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 70.

B. Saran

Berdasar hasil diatas peneliti dapat meberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi, salah satunya melalui wordwall pada pembelajaran matematika.

karena terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekaligus membuat suasana belajar lebih interaktif.

2. Bagi peneliti selanjutnya, Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan studi serupa dengan jumlah sampel yang lebih besar, materi yang berbeda, atau pada sekolah lain, sehingga efektivitas gamifikasi berbantuan Wordwall dalam pembelajaran dapat dikaji lebih luas dan mendalam.