

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar Matematika siswa setelah diberikan perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Paired Sample T-Test* yang memperoleh nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ .
2. Terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi dan siswa yang tidak. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,02 ( $< 0,05$ ).

#### **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat mengajukan beberapa rekomendasi, yaitu:

##### **1. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi sebagai sarana belajar yang menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar serta mampu meningkatkan pemahaman materi Matematika.

Siswa juga diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

## 2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Matematika maupun mata pelajaran lainnya. Dengan penyajian materi dalam bentuk kuis interaktif, guru dapat meningkatkan motivasi belajar, minat, dan partisipasi siswa. Selain itu, guru dapat menjadikan *Wordwall* sebagai salah satu media evaluasi yang menarik dan tidak monoton.

## 3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti penyediaan jaringan internet yang stabil serta perangkat pendukung lainnya. Dukungan sekolah juga penting untuk mendorong guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media digital interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 4. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini dapat berfungsi menjadi referensi, khususnya dalam konteks penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi, serta dapat berfungsi sebagai perbandingan dan dasar untuk pengembangan selanjutnya.