

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial dikelas VII.B MTs Raden Intan Gadingrejo dapat dikatakan efektif. Hal ini ditunjukkan oleh presentase aktivitas belajar siswa mencapai 88,89% siswa aktif selama KBM berlangsung, presentase respon positif peserta didik terhadap game edukasi *wordwall* sebesar 85,19% dan presentase hasil belajar peserta didik yang mencapai hasil belajar diatas KKM sebesar 77,78%.

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian tentang efektivitas game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial di MTs Raden intan Gadingrejo maka peneliti memberikan saran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media berbasis game edukasi yang dapat diterapkan dengan model pembelajaran lain. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dikelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik.