

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *game Wordwall* memberikan dampak tertentu terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VII MTs Nurul Ikhlas Ambon pada materi bilangan bulat :

1. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 ($p < 0.05$) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan secara statistik dalam kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah penerapan pembelajaran berbasis *game Wordwall*. Hal ini membuktikan bahwa metode ini berhasil meningkatkan kompetensi siswa dalam menyelesaikan soal-soal terkait bilangan bulat.
2. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,1563 termasuk dalam kategori rendah, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis *game Wordwall* belum efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual secara optimal. Meskipun demikian, hasil uji statistik tetap menunjukkan adanya perbaikan kemampuan, meskipun dalam tingkat yang belum maksimal.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian mengenai pemanfaatan *game Wordwall* dalam pembelajaran matematika, berikut beberapa rekomendasi untuk meningkatkan efektivitasnya :

1. Kepada guru diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan yang tepat untuk digunakan dalam perencanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis *game* dengan tujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik dengan lebih baik.
2. Kepada peneliti disarankan untuk melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan menggunakan kelompok kontrol untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif tentang efektivitas pembelajaran berbasis *game Wordwall* serta dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait efektivitas pembelajaran berbasis *game wordwall* untuk kebutuhan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik dikarenakan pada penelitian ini alternatif uji yang digunakan adalah uji wilcoxon.