

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Kosambibatu II. Hasil tersebut dapat dilihat melalui hasil analisis uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji-t dengan bantuan perangkat lunak SPSS 24 *for windows* dengan nilai taraf signifikansi 0.05. Hasil perhitungan data menunjukkan dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0.000 lebih kecil dari 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka penggunaan media pembelajaran *wordwall* tipe *gameshow quiz* ini terbukti terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Kosambibatu II, dapat dilihat dari sikap dan perilaku siswa-siswi menunjukkan peningkatan motivasi dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, mengerjakan tugas dan soal. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran *wordwall* tipe *gameshow quiz* sangat bermanfaat untuk digunakan dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka terdapat beberapa saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, agar meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, adapun saran-sarannya adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa diharapkan untuk selalu semangat dan bisa meningkatkan minat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media secara manual ataupun media pembelajaran *wordwall* tipe *gameshow quiz*.
2. Bagi guru dapat menerapkan media pembelajaran *wordwall* tipe *gameshow quiz* ini dalam proses pembelajaran sebagai variasi dan pengalaman baru dalam membantu siswa pada proses pembelajaran, serta guru melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, menciptakan inovasi, memperluas wawasan, meningkatkan kualitas belajar, dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat memperkenalkan dan mengembangkan media pembelajaran baru kepada siswa, serta dapat menumbuhkan kualitas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* tipe *gameshow quiz*.
4. Bagi peneliti diharapkan dapat mengembangkan dan berinovasi dengan media *wordwall* tipe *gameshow quiz* ini dengan lebih baik lagi serta diperlukan penjadwalan yang lebih mantap agar menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan baik untuk siswa gunakan pada saat proses pembelajaran.