

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Palumbonsari 1, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi *Wordwall tipe open the box* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dengan nilai taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan game edukasi *Wordwall tipe open the box* terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa di sekolah dasar.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di dalam pembelajaran. Adapun saran-sarannya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, diharapkan untuk selalu terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran agar lebih memahami materi yang disampaikan, terutama dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti game edukasi *Wordwall tipe open the box*.
2. Bagi Guru, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk game interaktif *Wordwall tipe open the box*,

untuk meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kemudian, diharapkan menggunakan pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat menyediakan lebih banyak fasilitas pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat menerapkan aplikasi berbasis teknologi *Wordwall* dengan tipe lainnya sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Penggunaan game interaktif ini harus dioptimalkan agar lebih menarik dan efektif, sehingga siswa termotivasi untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

## KARAWANG