

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media ajar Wordwall dan Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media ajar Wordwall terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui aktivitas pembelajaran yang menarik.
2. Penggunaan media ajar Educaplay juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa Educaplay efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media ajar Wordwall dengan siswa yang menggunakan media ajar Educaplay. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, perbedaan tersebut bersifat signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa

kedua media sama-sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, Educaplay memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan Wordwall, sehingga media tersebut lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, keaktifan siswa, dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS karena sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, berdasarkan hasil analisis statistik dan besarnya peningkatan hasil belajar yang diperoleh, media Educaplay terbukti lebih efektif dibandingkan media Wordwall. Keunggulan tersebut didukung oleh kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran yang joyful, meaningful, and mindful, sehingga siswa lebih tertarik, lebih aktif berpartisipasi, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, media Educaplay direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Kota Bekasi.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang.

1. Untuk guru : bagi guru sebagai pelaksana utama dalam proses pembelajaran, disarankan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media berbasis digital. Penggunaan media seperti *Educaplay* dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Namun demikian, dalam penggunaannya, guru tetap perlu memperhatikan kesesuaian antara media, materi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, guru juga perlu mengelola waktu pembelajaran dengan baik serta memastikan bahwa penggunaan media tidak hanya berfokus pada aspek hiburan, tetapi juga tetap mengedepankan pencapaian kompetensi pembelajaran.
2. Untuk peserta didik : bagi peserta didik, diharapkan dapat lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran digital hendaknya tidak hanya dipandang sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir. Keaktifan peserta didik dalam berinteraksi dengan media, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar yang dicapai.

3. Untuk pihak sekolah : bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan yang maksimal terhadap implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat teknologi, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital. Dengan adanya dukungan tersebut, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan mampu mengikuti perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat.
4. Untuk peneliti selanjutnya : bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas dan disarankan untuk memanfaatkan fitur *Maze Chase* pada media *Wordwall* sebagai alternatif media pembelajaran interaktif. Fitur ini berpotensi meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas fitur *Maze Chase* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan praktik pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal, efektif, dan berkelanjutan.