

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan berikut berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Setiap item dalam pertanyaan *pre-test* dan *post-test* dianggap valid berdasarkan uji validitas dan reliabilitas di mana hasil uji (r hitung) $>$ r tabel. Jika *Cronbach's Alpha* $>$ 0,60, maka semua pertanyaan dapat dianggap dapat dipercaya atau diandalkan.

Kemampuan berpikir kritis siswa pada kurikulum tata surya kelas VI SD Negeri Lamreung Aceh Besar dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan edukatif *wordwall*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi (sig) untuk *Pre-test* sebesar $0,421 \geq 0,05$, sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Selanjutnya, hasil *post-test* menunjukkan bahwa data juga berdistribusi normal, dengan nilai sig sebesar $0,070 \geq 0,05$.

H_a diterima dan H_0 ditolak berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis Sig. Score (2-tail) sebesar $0,000 \leq 0,05$. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* berbeda secara signifikan. N-Gain Rating Kategori yang dihasilkan adalah sedang, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai mean sebesar 0,5601, yang berada di antara $0,3 < g \leq 0,7$.

Berdasarkan hasil observasi dari 20 indikator, diperoleh 57 jawaban atau sebesar 71,25%. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bernalar kritis siswa yang diukur dengan *game* edukasi *wordwall* termasuk dalam kelompok “Tinggi”. Pada angket respon siswa sebesar 86,97% dengan kategori sangat tinggi, reaksi

siswa terhadap permainan edukasi *wordwall* juga sangat baik. Hal ini menunjukkan betapa senang, terlibat, dan terlihatnya anak-anak saat menggunakan permainan edukasi *wordwall* untuk belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, peneliti mengajukan beberapa saran untuk meningkatkan mutu pendidikan, sebagai berikut.

1. Penerapan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran menghadapi berbagai kendala, seperti alokasi waktu yang terbatas dan kurangnya fasilitas pendukung. Oleh karena itu, disarankan agar guru yang ingin menggunakan *game* edukasi *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat lebih efisien dalam mengelola waktu serta mempersiapkan fasilitas yang memadai sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2. Dalam pembelajaran menggunakan *game* edukasi *wordwall* dengan materi sistem tata surya, kelas sulit untuk dikondisikan. Hal ini disebabkan oleh antusiasme siswa yang tinggi, sehingga mereka berebut untuk menjawab soal yang ada dalam permainan. Oleh karena itu, disarankan agar guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai pentingnya keteraturan selama proses belajar. Dengan demikian, semua siswa akan mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjawab soal.
3. Untuk mendukung peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian ini, diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan yang ada. Misalnya, perlakuan yang terbatas pada satu kelas saja, tidak adanya perbandingan dengan model lain, serta hanya berfokus pada satu materi.