

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game *wordwall* secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMAN 2 Kuta Baro, Khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa antara *Pretest* dan *Posttest*.

Dari uji normalitas dibuktikan bahwa nilai Signifikansi masing-masing sebesar 0.065 dan $0.488 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal maka dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sampel t-test* dengan tujuan untuk memperoleh data dugaan peneliti yang diteliti, hasil uji hipotesis yang diperhatikan adalah nilai *Pretest* dan *Posttest* bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ dan nilai t hitung (6,988) lebih besar dari t tabel sebesar 1,721, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kemampuan berpikir kritis siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang disebutkan diatas, maka penulis menyarankan beberapa hal

1. disarankan pada guru menggunakan model pembelajaran berbasis game *wordwall* sebagai referensi dan panduan dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini diharapkan bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. kepada peneliti selanjutnya yang hendak mengembangkan penelitian ini agar dapat menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini.