

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada 34 siswa kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi menunjukkan peningkatan motivasi belajar sejarah setelah diterapkannya media *game* edukasi *Wordwall*. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang terdiri dari tiga siklus dengan dua pertemuan tiap siklus menunjukkan peningkatan motivasi belajar, dari 68% dan 73% pada siklus I kemudian meningkat menjadi 76% dan 82% pada siklus II dan terakhir menjadi 85% dan 90% pada siklus III. Hasil ini menegaskan bahwa media *Wordwall* efektif menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa implementasi media *game* edukasi *Wordwall* membuat siswa kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam belajar sejarah, menciptakan suasana yang lebih interaktif serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

#### 5.2 Implikasi

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, para guru, khususnya guru sejarah, dapat menjadikan temuan ini sebagai pedoman dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pelajaran.

2. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam dunia pendidikan serta dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain sebagai pedoman dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang serupa. Meskipun demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam untuk semakin mengoptimalkan peningkatan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi. Dengan penelitian lanjutan, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dan inovatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

### **5.3 Saran**

1. Bagi Guru

Diharapkan para guru dapat menerapkan media pembelajaran *Wordwall* dalam proses belajar mengajar. Namun, penerapannya harus tetap disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar berjalan secara efektif. Selain itu, guru perlu menyesuaikan materi yang akan diajarkan dengan karakteristik media pembelajaran yang digunakan, memastikan bahwa media ini benar-benar relevan dan mendukung pemahaman siswa secara optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis *game* edukasi *Wordwall* agar pemahaman mereka terhadap materi sejarah semakin baik. Selain itu, siswa juga dianjurkan untuk menggunakan *Wordwall* sebagai sarana belajar mandiri di luar kelas guna memperdalam pemahaman materi.

### 3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti *game* edukasi berbasis *Wordwall*, dalam proses belajar mengajar. Dengan menyediakan akses yang memadai terhadap teknologi serta pelatihan bagi guru dalam mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

### 4. Bagi Peneliti lainnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan studi sejenis serta membuka kesempatan untuk melakukan penelitian lanjutan guna mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Diharapkan pembaca dan peneliti selanjutnya yang menghadapi tantangan serupa dapat mengadaptasi metode ini pada subjek atau konteks pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi lebih luas dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam mendorong motivasi siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.