

BAB IV

PENUTUP

1. Kesimpulan

Penggunaan metode *student team achievement division* (STAD) berbasis game *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Cirebon dapat dikategorikan **sangat baik**. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan angket diperoleh hasil rata-rata sebesar 86,5% berada pada rentang presentase 81% - 100% yang menunjukkan sangat baik.

Penggunaan metode konvensional terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Cirebon dapat dikategorikan **baik**. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan angket dapat diperoleh hasil rata-rata sebesar 77% berada pada rentang presentase 61% - 80% yang menunjukkan baik.

Motivasi belajar pada siswa yang menggunakan metode *student team achievement division* (STAD) berbasis game *wordwall* lebih tinggi memiliki nilai sebesar 86,5%, sedangkan motivasi belajar pada siswa yang menggunakan metode konvensional lebih rendah memiliki nilai 77%.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan segala keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh metode *student team achievement division* (STAD) berbasis game *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran kepada sekolah:

- a. Guru sebaiknya dapat memanfaatkan jenis-jenis model kooperatif lainnya untuk menunjang proses pembelajaran dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.
- b. Guru diharapkan dapat mengembangkan game belajar lain yang lebih seru agar suasana kelas menyenangkan.

2. Bagi Siswi

Diharapkan seluruh siswi mampu mengikuti pembelajaran dengan baik sesuai dengan metode yang guru laksanakan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti sadar bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki, oleh karena itu peneliti mengharapkan untuk peneliti selanjutnya supaya dapat melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

