

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa berdasarkan diagram batang diatas terdapat peningkatan dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-4 yang dibuktikan dengan nilai persentase yang meningkat dari tiap pertemuan. Ketercapaian angka untuk keenam indikator keterampilan berpikir kritis siswa juga menunjukkan nilai kelas eksperimen 1 secara umum lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2. Maka dari hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game-based learning* berbantuan *word wall* terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa.
2. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa yang signifikan antara kelas yang diterapkan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan *word wall* dan kelas *discovery learning* terbukti efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan sehubungan dengan penelitian ini.

1. Kegiatan yang dilakukan siswa saat pembelajaran perlu ditingkatkan dan pembelajaran tidak berpusat pada guru semata karena dengan kegiatan siswa yang meningkat seperti melakukan pengamatan disekolah siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar
2. Model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan *Word Wall* dapat diterapkan untuk penelitian selanjutnya dan juga dapat diterapkan pada materi pelajaran lain baik itu materi matematika, fisika maupun kimia.

3. Keterampilan berpikir kritis perlu diajarkan pada siswa untuk bekal siswa di masa depan karena siswa akan menghadapi berbagai macam permasalahan dalam kehidupannya yang perlu diselesaikan dengan cara yang kritis

