

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian di atas maka didapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut.

1. Sebelum Penggunaan Aplikasi *Gather Town* pada materi Aritmatika Sosial kelas VII D SMP Negeri 3 Banjarmasin tahun ajaran 2021/2022 mendapatkan nilai dengan rata-rata 60,625 berada dalam kategori Cukup.
2. Penggunaan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar tes akhir pada materi Aritmatika Sosial kelas VII D SMP Negeri 3 Banjarmasin tahun ajaran 2021/2022 mendapatkan nilai dengan rata-rata 71,562 berada dalam kategori Baik.
3. Penggunaan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual terdapat perbedaan yang signifikan dan dikatakan efektif terhadap hasil belajar pada materi Aritmatika Sosial di kelas VII D SMP Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022

B. Saran

1. Bagi peserta didik diharapkan dengan adanya media pembelajaran berupa Aplikasi *Gather Town* dapat membantu dalam segi minat belajar khususnya Pembelajaran Matematika secara online. Sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Dan peserta didik tidak mudah bosan karena adanya Aplikasi virtual pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai pendukungnya.
3. Bagi pendidik diharapkan untuk terus berinovasi mengenai macam-macam media pembelajaran secara virtual yang menarik dan unik untuk dipakai sebagai proses pembelajaran secara online, agar pembelajaran tidak monoton yg hanya menyimak materi saja. Dan menjadi salah satu faktor dalam meningkatnya hasil belajar peserta didik.
4. Dutujukan kepada sekolah bahwa media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Gather Town* sangat memberikan dampak positif bagi peserta didik dan pendidik khususnya pembelajaran secara online.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat membantu penelitian terkait Aplikasi *Gather Town* dalam kegiatan proses pembelajaran secara online pada Mata pelajaran yang lain.
6. Dan untuk para pembaca, semoga penelitian ini menjadi referensi dan memberikan manfaat bagi para pembaca. Dan peneliti meminta maaf yang sebesar-besarnya jika masih ada kekurangan dalam penelitian ini baik dari segi sumber masalah, redaksi, bahasa, dan pengetikan.

7. Diperlukan koneksi internet yang baik untuk lancarnya dalam menggunakan aplikasi *gather town* ini agar tidak terjadi *disconnect* saat pembelajaran berlangsung.
8. Untuk penelitian lebih lanjut agar lebih memanfaatkan fasilitas dari fitur-fitur aplikasi *gather town* ini secara lebih interaktif lagi.