

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang telah direvisi

Hasil dari riset ini yaitu game interaktif pembelajaran berbasis *wordwall* dengan sistem mengerjakan evaluasi formatif yang dilaksanakan pada materi statistika yang telah dipelajari, khususnya di SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo pada materi Zakat pada bab kedua semester ganjil yang dapat membuat siswa tertarik dalam memahami materi dengan inovasi terbaru melalui *web online* yang seru dan menyenangkan, serta tidak membosankan. Berdasarkan kajian produk yang telah direvisi, hasil riset dan pemaparan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media game interaktif pembelajaran berbasis *wordwall* pada pelajaran fiqih materi zakat kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, *design*, *development* (pengembangan), implementasi, dan evaluasi. Dengan adanya media game interaktif pembelajaran berbasis *wordwall* ini yang awalnya siswa merasa jenuh dan bosan menjadi bersemangat dan menyenangkan. Sedangkan pada guru yang semula memerlukan tenaga dan waktu yang cukup lama menjadi lebih praktis dalam meningkatkan pemahaman siswa karena peserta didik bisa sambil bermain sambil belajar di *web wordwall*.

Pada Ahmad Zainuri di Skripsi-nya bahwa *Wordwall* merupakan sebuah *web online* yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Pada halaman *wordwall* telah disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna pemula akan mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* diartikan sebagai *web* yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan sehingga cocok untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.³²

³² Wafiqni dan Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan," 2022, hlm. 18.

Penelitian dari Skripsi dari Adelia Savitri Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran mahasiswa. Hal ini penting karena untuk menghindari kebosanan mahasiswa dalam mengerjakan latihan soal. Inovasi dosen dalam menggunakan media pembelajaran yang baru seperti *game* edukasi semacam *Wordwall* penting diketahui agar dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu. Selain itu, pemanfaatan *Wordwall* juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan.³³

2. Berdasarkan data dari uji validitas materi pembelajaran berbasis *wordwall*, yaitu ahli materi sebesar 92,22% dengan kategori sangat valid, ahli media sebesar 82,89% berkategori sangat valid, dan guru Matematika sebesar 81,57% berkategori sangat valid. Dengan rata-rata keseluruhan memperoleh persentase sebesar 85,56% dengan kategori sangat valid dan dapat diujicobakan kepada peserta didik. Berdasarkan sebaran angket respon peserta didik diperoleh 82% sehingga media *game* interaktif pembelajaran *wordwall* sangat layak digunakan.

Olisna pada jurnal *Basicedu* bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *wordwall* mampu untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran yang dapat menunjang dan meningkatkan aspek kognitif pada peserta didik dan mampu menyampaikan materi yang diajar dengan baik.

Penelitian dari Skripsi dari Adelia Savitri Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa dengan menggunakan *Wordwall* sebesar 96,8%. Melalui pemanfaatan *Wordwall*, minat mahasiswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia terbukti meningkat. pemanfaatan *Wordwall*, evaluasi

³³ Adelia Savitri dan Kusnarto, Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi, 2021,165

pembelajaran tidak hanya dilakukan monoton melalui latihan soal dan terbukti efektif dalam menekan kejenuhan mahasiswa.³⁴

3. Hasil uji coba pada skala kecil dan besar pada penelitian ini, untuk memperoleh respons siswa di kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Tampungrejo dengan menggunakan game interaktif pembelajaran berbasis *wordwall* dengan sistem mengerjakan evaluasi formatif diperoleh rata-rata persentase dalam kelompok kecil senilai 82% dengan kategori sangat praktis, sangat tepat/sesuai, sangat jelas, sedangkan pada uji skala besar dapat diperoleh rata-rata persentase senilai 83% dikategorikan sangat praktis, dan hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 81,57% dengan kategori Sangat Praktis. Berdasarkan kriteria kevalidan dan respon siswa yang telah terpenuhi, maka media game interaktif pembelajaran berbasis *wordwall* dengan sistem mengerjakan sambil bermain ini dapat dikatakan layak dan berkualitas baik sehingga bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan Skripsi dari Ayunda Serly tahun 2022 yang menyatakan bahwa media pembelajaran game interaktif *wordwall* cocok digunakan untuk meningkatkan aspek kognitif bagi para peserta didik contoh: motivasi belajar, keaktifan ataupun pemahaman.

Penelitian dari Miftah pada jurnal kreatif online, pada penelitian tersebut hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa diperoleh indeks persentase sebesar 67,55%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon baik terhadap penerapan *Qugamee* pada pembelajaran IPA-fisika.³⁵

Penelitian dari Maghfirah pada jurnal Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru yang menyaksikan langsung penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dan angket respon peserta didik yang melaksanakan

³⁴ Adelia Savitri dan Kusnarto, Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi, 2021,165

³⁵ Miftah, Chairunnissa Ar Lamasitudjuu, Penerapan *Qugamee* (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan *Wordwall*, *Jurnal Kreatif Online (JKO)*. Vol: 10(1) 2022, 82

proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall. Hasil yang didapatkan dari respon guru adalah sebesar 78% dan hasil yang didapatkan dari angket respon peserta didik adalah sebesar 98%, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall pada materi mengenal rasul-rasul Allah SWT di kelas V SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok dinyatakan praktis untuk digunakan.³⁶

4. Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 85,56%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media game interaktif pembelajaran wordwall telah memenuhi kategori “Sangat Valid” layak digunakan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap game interaktif pembelajaran wordwall yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam proses ini, dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba skala kecil (small group) dan uji coba lapangan atau uji coba skala besar. Uji coba skala kecil ini dilakukan kepada 10 orang peserta didik. Hasil respon peserta didik pada uji skala kecil berdasarkan pengisian angket respon peserta didik, memperoleh persentase rata-rata sebesar 82%, berdasarkan persentase rata-rata tersebut maka masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dan pada kelompok besar untuk mengetahui kepraktisan media game interaktif pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 83% yang menunjukkan dalam kriteria “Sangat Praktis”.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk hasil pengembangan media pembelajaran berupa game interaktif *wordwall* pada materi zakat agar dapat digunakan secara

³⁶ Maghfirah, S., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Platform Wordwall Berbasis Website dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1481–1498.

maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a) Pendidik diharapkan dapat mempelajari, mengikuti petunjuk, dan memandu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuat.
- b) Pendidik dapat memanfaatkan produk yang sudah ada atau dapat menggunakan jenis game lainnya yang sudah tersedia pada aplikasi *wordwall* dan menggunakannya pada materi atau mata pelajaran lain.
- c) Produk dapat digunakan di luar sistem pembelajaran daring sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran lebih bervariasi dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.
- d) Peserta didik diharapkan mengikuti panduan yang sudah diberikan agar memudahkan proses penggunaan media.
- e) Media pembelajaran game interaktif *wordwall* digunakan hanya untuk pengerjaan soal atau kuis sehingga diharapkan kepada peserta didik untuk belajar terlebih dahulu terkait materi yang sedang dipelajari.
- f) Media pembelajaran game interaktif *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang tidak memakan banyak ruang penyimpanan perangkat yang digunakan karena diakses melalui website.

2. Saran Diseminasi Produk

- a) Diseminasi produk dapat dilakukan pada lingkup sekolah sehingga pendidik lainnya dapat menggunakan media pembelajaran serupa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- b) Diseminasi produk dapat diperluas penggunaannya sehingga lembaga pendidikan lainnya dapat memanfaatkan media pembelajaran game interaktif *wordwall* sesuai dengan kebutuhan masing-masing sekolah.

- c) Produk pengembangan media pembelajaran game interaktif *wordwall* dapat digunakan pada kelas lain maupun kelompok belajar yang sudah mempelajari materi zakat. Namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik sehingga penyebaran produk dapat tepat sasaran dan tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

- a) Peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama bisa membuat media pembelajaran game interaktif *wordwall* dengan muatan soal materi atau mata pelajaran lainnya karena media pembelajaran game interaktif yang sudah dibuat hanya memuat satu materi saja.
- b) Peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dapat membuat game interaktif ini agar dapat digunakan secara offline sehingga tidak bergantung pada jaringan internet dan cakupan penggunaan game interaktif dapat lebih luas lagi.