

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Prosedur Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis *Game*

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yakni media pembelajaran *wordwall* pada materi kalimat matematika yang berbasis *game*. Model pengembangan Alessi dan Trollip yang digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran ini. Tiga atribut pengembangan model ini adalah standar (*standart*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*prohect management*), dan tiga tahapan pengembangan diantaranya perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).

Pada tahap perencanaan (*planning*) pengembang mulai mengidentifikasi karakteristik siswa, materi, dan lingkungan sekolah, dengan melakukan wawancara dan observasi pada guru kelas sekaligus wali kelas siswa. Kemudian melakukan konsultasi terkait media yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

Pada tahap desain (*design*) pengembang mulai mengumpulkan bahan yang akan digunakan untuk merancang media, mulai dari gambar, teks, potongan video, dan sebagainya. Setelah semua bahan terkumpul, pengembang mulai menyusun bahan-bahan tersebut pada *google sites*, serta mengedit video pengantar dan mengaploud nya pada *youtube*. Selain itu, pengembang juga mulai membuat *game wordwall* sesuai dengan

template yang diinginkan, dan memasukkan berbagai soal untuk dijadikan sebagai media yang dapat diimplementasikan pada siswa.

Pada tahap pengembangan (*development*) pengembang mulai melakukan validasi pada beberapa ahli, dan melakukan uji terbatas pada beberapa siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum media diimplementasikan. Setelah media direvisi sesuai kritik dan saran dari ahli kemudian media mulai diterapkan pada siswa khususnya siswa kelas IV A MI Miftahul Huda Ngreco untuk diuji secara luas dan mengetahui tingkat efektivitas media untuk meningkatkan minat belajar.

Mengingat keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran yang tersedia, pengembangan ini berupaya untuk menjawab permasalahan di bidang pendidikan. Penciptaan media pembelajaran ini juga memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa, termasuk kemampuan belajar melalui media *game*. Sesuai dengan pendapat Ridoi bahwa media *game* dapat membantu menghilangkan stres setelah seharian bekerja. Lalu, di antara banyak manfaat lainnya, dapat membantu anak mengembangkan kecerdasan dan daya tanggap.⁸⁷ Sehingga dapat dikatakan bahwa media *game* merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan fasilitas pembelajaran, karena di dalamnya dapat memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk penyelesaian misi.

2. Kelayakan Media *Wordwall* Berbasis *Game*

Sebelum media diberikan pada siswa, media terlebih dahulu diuji validitasnya dengan melakukan validasi pada para ahli. Penelitian dan

⁸⁷ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*, (Sommat: Maskha, 2018), h. 1.

pengembangan ini melakukan validasi pada 2 ahli media dan 2 ahli materi. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media, serta dilakukan uji coba terbatas pada 5 orang siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan media *wordwall* berbasis *game*.

Pada tahap uji validasi yang terdapat pada prosedur pengembangan, media ini mendapatkan kriteria sangat valid dengan skor sebesar 81,5% dari ahli materi, dan skor sebesar 85,5% dari ahli desain media. Artinya, media sangat valid/ layak untuk diterapkan pada siswa. Sehingga media tidak direvisi namun tetap dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari validator. Selanjutnya setelah diuji validitasnya, media diuji kelayakannya dengan uji coba pada beberapa siswa kelas IV dengan karakteristik yang berbeda. Pada uji kelayakan oleh peserta didik terhadap media, mendapatkan skor sebesar 100% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Sehingga media *wordwall* berbasis *game* sangat layak untuk diterapkan pada siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco.

3. Keefektifan Media *Wordwall* Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar

Media diuji coba kan pada siswa kelas IV A MI Miftahul Huda Ngreco sebanyak 20 siswa untuk mengetahui efektivitas media terhadap minat belajar siswa. Hasil uji coba yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV A di MI Miftahul Huda Ngreco dalam meningkatkan minat belajar siswa menunjukkan bahwa media *wordwall* berbasis *game* efektif dimanfaatkan pada proses pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan hasil angket dari 71,15, kemudian setelah diberikan perlakuan

berupa pengembangan media rata-rata hasil angket siswa meningkat menjadi 80,95 dimana minat siswa meningkat sebanyak 9,8%. Penggunaan media *wordwall* berbasis *game* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa yang bisa dilihat dari keikutsertaan atau partisipasi saat pengembangan media. Sesuai dengan pendapat Hamalik bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran mampu mendatangkan pengaruh psikologis pada siswa serta keinginan dan minat baru, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan belajar.⁸⁸

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lanjutan Produk

1. Saran Pemanfaatan

Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran dari peneliti kepada pengguna ataupun pembaca sebagai berikut:

- a. Bagi guru, media *wordwall* bisa dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat pembelajaran dan memfasilitasi guru dalam menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa.
- b. Bagi peserta didik, dengan sering berlatih soal, siswa dapat memanfaatkan media ini sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan umum dan sosial serta kemampuannya.
- c. Bagi peneliti, media ini bisa dimanfaatkan sebagai salah satu sumber referensi ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

2. Saran Diseminasi Produk

Media *wordwall* ini diharapkan bisa diterapkan bagi seluruh siswa di MI Miftahul Huda Ngrecro maupun sekolah-sekolah lainnya. Peneliti

⁸⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989).

memberikan saran apabila akan mengembangkan suatu produk untuk memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus diselesaikan dalam penelitian pengembangan. Penyebaran produk ini juga bisa dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran agar dapat menghasilkan produk yang lebih berkualitas.

3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media *wordwall* berbasis *game* tidak hanya dikembangkan untuk kelas IV saja tetapi dapat diselaraskan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, peneliti juga berharap media ini dapat diteliti pada minat belajar saja namun bisa digunakan untuk meneliti pemahaman, kemampuan kognitif atau literasi numerik. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan media *wordwall* berbasis *game* ini dengan mendapatkan kritik dan saran dari berbagai ahli, termasuk ahli media dan materi. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut sangat dibutuhkan untuk perbaikan pada desain maupun materi yang ditampilkan supaya dapat menjadikan siswa memiliki rasa minat dan pemahaman dalam belajar dengan menerapkan media *wordwall* berbasis *game* sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.