

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk berupa Media Pembelajaran *Wordwall* yang menggunakan pendekatan game edukasi dalam pembelajaran IPA, khususnya materi perubahan wujud benda, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V semester genap di MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet Wates Kediri. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* ini dilatarbelakangi oleh analisis kebutuhan yang menunjukkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dengan teknologi terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta kurangnya motivasi belajar siswa. Pengembangan ini mengikuti model pengembangan ADDIE. Pencapaian tujuan pembelajaran sangat tergantung pada peran penting media pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media *wordwall* berbasis game edukasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi perubahan wujud benda kelas V. Materi tersebut disajikan dengan ilustrasi gambar yang relevan jelas dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.
2. Pengembangan media pembelajaran *wordwall* berbasis game edukasi telah melalui proses penyempurnaan bertahap, termasuk validasi oleh para ahli serta uji coba produk. Proses validasi melibatkan ahli dalam bidang materi,

desain media, dan pembelajaran. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa ahli materi I memberikan tingkat validitas sebesar 92%, ahli materi II sebesar 90%, ahli desain media I sebesar 97%, ahli desain media II sebesar 96%, dan ahli pembelajaran sebesar 96%. Dengan nilai rata-rata validitas sebesar 95%, menunjukkan status "**Sangat Layak**" dari beberapa aspek yang dievaluasi oleh para validator ahli materi, desain media, dan pembelajaran.

3. Peningkatan motivasi siswa dapat dilihat dari hasil tes. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 77%, sedangkan pada *pre-test* sebesar 87%. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,00, menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Hasil *post-test* menunjukkan variasi nilai antara 58% hingga 86%, dengan 2 siswa memiliki motivasi cukup, 19 siswa motivasi tinggi dan 8 siswa motivasi sangat tinggi. Pada *pre-test*, variasi nilai antara 77% hingga 94%, dengan 2 siswa memiliki motivasi tinggi, 27 siswa memiliki motivasi sangat tinggi. Dari hasil ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dan sesuai dengan karakteristik mereka, serta meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran untuk pemanfaatan:

a. Bagi Guru

Penggunaan media *Wordwall* berbasis game edukasi dapat dikembangkan sebagai inovasi dalam pembelajaran, yang dapat digabungkan dengan metode pengajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengambil manfaat dari media *Wordwall* berbasis game edukatif sebagai cara untuk belajar sambil bermain, dengan membaca panduan dengan cermat dan bantuan guru, serta untuk meningkatkan motivasi belajar mereka melalui pengalaman pembelajaran yang berbeda.

c. Bagi Sekolah

Penggunaan media *wordwall* berbasis game edukasi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan terkait bagaimana meningkatkan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

a. Bagi Peneliti Lain

Media *wordwall* berbasis game edukasi dapat memberikan ide untuk membuat media serupa pada materi lain.

2. Saran untuk Diseminasi:

Pengembangan media *wordwall* berbasis game edukasi. dapat diperluas ke kelas IV dan VI untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam sesuai dengan kurikulum yang ada. Namun, penyebaran produk harus mempertimbangkan karakteristik siswa.

3. Saran untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut:

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah Media *wordwall* berbasis game edukasi. untuk meningkatkan motivasi belajar IPA Kelas V. Media *wordwall* berbasis game edukasi sudah layak digunakan, oleh karena itu peneliti menyarankan agar produk dikembangkan lebih luas dan tidak hanya dapat digunakan pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPA saja.