

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Produk hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*, yang telah melewati tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna. Setelah dilakukan revisi, media pembelajaran tersebut juga telah diujicobakan di lapangan. Berikut adalah beberapa kesimpulan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang telah direvisi:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang dikembangkan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang meliputi empat (4) tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Tahap *analysis* meliputi analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Tahap *design* meliputi pemilihan format dan rancangan awal media. Tahap *development* meliputi hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan penilaian pengguna. Tahap *implementation* meliputi hasil angket minat belajar siswa dan hasil *pretest-posttest*. Pada tahap *evaluation* peneliti melakukan evaluasi dan perbaikan berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web wordwall* adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang didukung oleh penelitian Daryanto.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar.*

2. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang dikembangkan mendapatkan kategori valid atau layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini berdasarkan penilaian dari ahli materi yang mendapatkan rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan penilaian dari ahli media mendapatkan hasil dengan rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Dan hasil dari penilaian pengguna mendapatkan rata-rata sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Messa Dwi Rahmania, Abdul Fatah dan Nurul Anriani dalam penelitiannya mendapatkan data valid dari ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 90%, dari ahli media memperoleh rata-rata sebesar 96,25%, dan mendapatkan nilai praktis dari siswa dengan rata-rata sebesar 84,95%.<sup>90</sup> Berdasarkan paparan data tersebut media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* dapat dikategorikan layak digunakan karena juga sudah memenuhi beberapa kriteria yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Messa, Abdul, dan Nurul.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* diperoleh dari ketuntasan nilai *pretest-posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* dan hasil angket minat belajar siswa. Penilaian angket minat belajar siswa pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada

---

<sup>90</sup> Messa Dwi Rahmania, Abdul Fatah, and Nurul Anriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Web Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smp', *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 2 (2023): 653–665.

materi klasifikasi makhluk hidup yang dilakukan oleh siswa kelas VII-2 diolah menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis *Paired Sample T-Test*. Pada uji normalitas mendapatkan nilai 0.200 pada pra-minat dan post-minat, dengan ini menyatakan bahwa hasil data pra-minat dan post-minat terdistribusi normal. Hal ini dikarenakan syarat data terdistribusi normal adalah lebih dari 0,05. Sedangkan hasil uji hipotesis *Paired Sample T-Test* mendapatkan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Syarat data memenuhi kriteria signifikansi adalah data yang diperoleh kurang dari 0,05. Dengan ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web wordwall pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap minat belajar siswa, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sedangkan nilai *pretest-posttest* didapatkan dari 20 orang siswa. Dari hasil *pretest-posttest* yang diberikan kepada siswa didapatkan bahwa N-Gain adalah 0,75%. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan dari hasil data yang telah diperoleh, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pretest* dan *posttest*. Skor rata-rata *posttest* (91.50) lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata *pretest* (71.00), dengan perbedaan rata-rata sebesar 20.500 poin. Dengan nilai signifikansi 0.000, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini selaras dengan penelitian Nurul Maulia Agusti dan Aslam Aslam dalam penelitiannya diperoleh hasil uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa  $t(\text{hitung})$  sebesar 3,203 lebih besar dari  $t(\text{tabel})$  sebesar 2,039 pada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu,

H0 ditolak dan H1 diterima, yang mengindikasikan bahwa secara statistik, penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.<sup>91</sup> Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul dan Aslam dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup antara sebelum dan sesudah digunakan.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar siswa, peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

- a. Harapan kedepan untuk penelitian selanjutnya adalah dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang dapat diakses offline secara penuh.
- b. Media pembelajaran inetarktif berbasis *web wordwall* tidak hanya dapat diakses dengan *handphone* saja, tetapi juga dapat digunakan menggunakan laptop ataupun *website* agar siswa ketika dapat

---

<sup>91</sup> Agusti and Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar'.

menggunakannya di komputer sekolah dan tidak mengganggu proses belajar mengajar ketika menggunakan *handphone*.

## **2. Diseminasi**

Pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* ini dilakukan di MTsN 6 Nganjuk, akan tetapi juga dapat diimplementasikan di semua sekolah tingkat SMP/MTs kelas VII. Sebelum melakukan implementasi produk media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*, guru juga harus memperhatikan karakteristik siswa.

## **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran ini lebih lanjut dapat memperbanyak wawasan dan materi yang dapat membuat media pembelajaran ini lebih menarik dan berkembang sesuai dengan zamannya. Peneliti juga berharap bahwasannya selanjutnya tidak hanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*, akan tetapi juga dapat dilengkapi dengan latihan soal yang lebih banyak.