

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang. Dari hasil penelitian ini diperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan saling berkaitan untuk memastikan media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.
2. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* untuk mata pelajaran PAI-BP sangat layak digunakan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini menerima skor rata-rata 4,65 untuk ahli media dan 4,4 untuk ahli materi.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang. Efektivitas ini terlihat dari hasil uji statistik inferensial dengan menggunakan uji *Sampel Paired T-Test* yang dilakukan pada tahap uji coba terbatas, di mana aspek perhatian (*attention*)

memperoleh Sig. 0,007, relevansi (*relevance*) 0,006, keyakinan diri (*confidence*) 0,011, dan kepuasan (*satisfaction*) 0,018, ini menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Selain itu, pada tahap uji coba yang lebih luas, seluruh aspek ARCS memperoleh nilai Sig sebesar 0,000, yang juga jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall*. Ini berarti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran PAI-BP di kelas IX SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang.

## **B. Saran-saran**

### **1. Untuk Pendidik**

Pendidik diharapkan bisa lebih terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall*. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang ada, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membuat peserta didik lebih aktif. Selain itu, pendidik juga perlu belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran lebih efektif.

### **2. Untuk Peserta Didik**

Peserta didik disarankan untuk memanfaatkan media seperti *Wordwall* bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami materi dengan cara yang menarik. Mereka perlu membangun sikap aktif, bertanggung jawab, dan tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran berbasis *game* agar hasil belajarnya bisa maksimal.

### 3. Untuk Sekolah

Pihak sekolah agar mendukung penerapan media pembelajaran digital seperti *Wordwall*. Sekolah juga bisa mengadakan pelatihan bagi pendidik agar mereka siap menggunakan media interaktif dalam proses belajar mengajar.

### 4. Untuk Penelitian Lanjut

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan *Wordwall* pada jenjang pendidikan lain dan pada mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, penting juga untuk meneliti dampaknya terhadap aspek lain, seperti hasil belajar atau keterampilan berpikir kritis peserta didik, agar manfaat penggunaan *Wordwall* lebih luas diketahui.

### 5. Untuk Pengembangan Teknologi Pendidikan

Pengembang media pendidikan digital diharapkan bisa terus mengembangkan fitur-fitur pada platform seperti *Wordwall*, agar lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di berbagai tingkat. Kolaborasi dengan pendidik dalam merancang konten juga sangat penting agar media yang dibuat benar-benar mendukung proses belajar secara maksimal.