

# Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* dan *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin

Nili Ariani<sup>1</sup>, Maulida Sari<sup>2</sup>, Hafizah Nuraini Ghani<sup>3</sup>, Abdul Aziz<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>IAIN Palangka Raya,

Email : [niliariani48@gmail.com](mailto:niliariani48@gmail.com), [maulidasari184@gmail.com](mailto:maulidasari184@gmail.com),  
[hafizahnurainighanitala2004@gmail.com](mailto:hafizahnurainighanitala2004@gmail.com), [abdul.aziz@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:abdul.aziz@iain-palangkaraya.ac.id)

Alamat: Kompleks Islamic Centre, Jl.G.Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya

Korespondensi penulis: [niliariani48@gmail.com](mailto:niliariani48@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to develop and design Media based on Educational Games Wordwall and Educaplay on fiqh muamalah material class IX MTs Hidayatul Muhajirin. In order to increase the learning interest of ninth grade students at MTs Hidayatul Muhajirin. The method used is development research (R&D) with the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 26 ninth grade students of MTs Hidayatul Muhajirin. Data was collected through Google Form after the use of the media, as well as feedback regarding students' learning experience. The results showed that the use of this educational game significantly increased students' interest in learning. The average score of students' interest in learning before the use of the media was 60, which increased to 92 after implementation. In addition, students showed higher enthusiasm for learning and actively participated in class activities. This study concludes that educational game-based learning media can be an effective alternative in increasing students' interest in learning. It is hoped that the results of this study can make a positive contribution to the learning process at MTs Hidayatul Muhajirin and become a reference for further learning media development.*

**Keywords:** *Wordwall, Educaplay, Media, Learning Interest*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendesain Media berbasis *Game Edukasi Wordwall* Dan *Educaplay* pada materi fiqh muamalah kelas IX Mts Hidayatul Muhajirin . Guna meningkatkan minat belajar siswa kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*R&D*) dengan model *ADDIE*, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas IX MTs Hidayatul Muhajirin. Data dikumpulkan melalui *GoogleForm* sesudah penggunaan media, serta umpan balik mengenai pengalaman belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi ini secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Rata-rata skor minat belajar siswa sebelum penggunaan media adalah 60, yang meningkat menjadi 92 setelah implementasi. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran di MTs Hidayatul Muhajirin dan menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

**Kata kunci:** *Wordwall, Educaplay, Media, Minat Belajar*

## 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi salah satu fokus penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, terutama di era digital saat ini. Transformasi pembelajaran digital yang berbasis pendidikan diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya berorientasi pada akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, proses pembelajaran dapat ditransformasikan menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Hakim, 2022). Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 seperti sekarang ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Dalam hal ini

menyebabkan pergeseran paradigma dan praktek pendidikan yang awalnya bersifat menyajikan informasi (*readytouse*) sekarang menjadi membekali peserta didik dengan kemampuan mencari tahu, (*digitalliteracy*), penyelesaian masalah, dan kreativitas.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari media dan minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan hasil/minat belajar siswa yang diukur dengan efektif dan efisien yang berguna untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran. Adapun masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu terletak pada lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori, hal ini menimbulkan rasa bosan pada diri siswa. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa itu kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akhirnya menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan lebih tidak hanya teori, namun bisa mempraktekan yang berguna untuk masa yang akan datang.

Beragam platform media pembelajaran berbasis digital mulai digunakan (Yusriman Yahya, 2024). Berupa Media *Wordwall* yang dimana media ini diartikan sebagai sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Kata-kata itu dicetak dalam huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus-menerus oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan. Pada Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih dititik beratkan pada pemahaman siswa secara penuh terhadap kosakata yang diberikan melalui media *Wordwall*. Dan makna dibuat sejelas mungkin melalui penjelasan dari guru dengan media *Wordwall*. Ini juga menggambarkan alat untuk pengajaran kosakata yang dapat membantu guru memilih kosakata untuk dinding kata pada kelas yang akan dipelajari. (Zhenith Surya Pamungkas, 2021)

Sedangkan Game *Educaplay* adalah sebuah *platform* pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. *Platform* ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran. Beberapa contoh permainan dan aktivitas interaktif yang tersedia di *Educaplay* antara lain CH 20: Media *Quiz*, *5th Block Puzzle*, *Media and American politics*, *Digital Media*, *Media Strategies*, *Media Vocabulary Mix and Match*, *Technology*, dan lain sebagainya. Selain itu, *Educaplay* juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan siswa dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan

kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan media interaktif berbasis permainan seperti *Educaplay*, siswa dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kemampuan mandiri, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam proses pembelajaran (Devi, 2024)

Setiap individu memiliki kecenderungan fundamental untuk berhubungan dengan satu yang berada dalam lingkungan. Apabila sesuatu itu memberikan kesenangan kepada dirinya, kemudian ia akan berminat terhadap sesuatu itu. Minat dapat diartikan sebagai perasaan lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tertentu (Afriani, E. D., Masfuah, S., & Roysa, 2021). Sejalan dengan (Jannah, M., Masfuah, S., & Fardani, 2022) minat siswa timbul apabila individu tertarik kepada sesuatu. Hal ini karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan berarti bagi dirinya dan ia pun akan berniat mempelajarinya (Karisma, 2022) Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa. Artinya, minat belajar muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberi motivasi yang membangun (Mulyati, 2024)

Ada lima indikator minat belajar yang umum diamati yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi, hasil belajar (Fitria Agustina, 2019). Perlu untuk diingat bahwa indikator minat belajar ini tidak selalu muncul secara bersamaan pada setiap siswa (Naibaho, 2023). Guru dapat mengamati dan menilai indikator-indikator untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan memberikan dukungan yang sesuai (Sitaasih, 2020) Fakta di lapangan menunjukkan peserta didik merasa bosan serta kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga perlu upaya yang sangat ekstra dari seorang pendidik untuk dapat meningkatkan. Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan di lapangan menunjukkan peserta didik hanya dijadikan sebagai pendengar dari ceramah guru dan media ppt yang menjadikan peserta didik bosan dan jenuh dengan materi yang diajarkan, peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami suatu konsep dari materi yang diajarkan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas 9 MTS Hidayatul Muhajirin, ibu Tutik Nihayati, S.Pd, selaku guru mata pelajaran fikih menyatakan selain daripada media PPT mereka jarang menggunakan media lainnya.

Pendidik hanya mengandalkan buku cetak tema, pemahaman serta pengalamannya dalam mengajar. Oleh karena itu peneliti ini memberikan inovasi baru dengan memberikan edukasi

belajar melalui game *Wordwall* dan *Educaplay* di mana para siswa akan antusias dalam proses belajar mengajar karena game *wordwall* terdapat gambar dan juga warna yang menarik perhatian serta game *Educaplay* banyak game yang menarik, sehingga peserta didik berminat untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Melihat permasalahan ini, sudah seharusnya dibutuhkan sebuah solusi, salah satunya yaitu dengan menambahkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mengembangkan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dan *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX Di Mts Hidayatul Muhajirin”

## 2. KAJIAN TEORITIS

1. Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pengembangan Media Pembelajaran Teori konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Dalam konteks media pembelajaran berbasis game seperti *Wordwall* dan *Educaplay*, siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat belajar mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivis dengan penggunaan media interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Wahyuni, 2021)
2. Teori Motivasi ARCS dalam Peningkatan Minat Belajar Model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dikembangkan oleh Keller untuk menjelaskan bagaimana media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Penggunaan game edukasi seperti *Wordwall* dan *Educaplay* dapat memenuhi keempat elemen ini, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Studi sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan game interaktif dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan relevan dengan kebutuhan mereka, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Setiawan, 2020)
3. Teori Multimedia Mayer dalam Desain Media Pembelajaran Teori multimedia Mayer menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk verbal dan visual secara bersamaan. Media pembelajaran berbasis game seperti *Wordwall* dan *Educaplay* menggunakan kombinasi teks, gambar, dan suara untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian

sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan elemen multimedia dalam *game* edukasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Haryanto, 2019)

Adapun pada penelitian terdahulu yang membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbagai *GameWordwall* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya pada penelitian tersebut memperoleh nilai rata-rata *presentase* dari ahli media sebesar 96,87% dengan kriteria sangat valid, dan dari ahli materi mendapat *presentase* sebesar 91,8% dengan kriteria sangat *valid*. Sedangkan dari penelitian ini memperoleh nilai rata-rata *presentase* dari ahli materi sebesar 99% dengan kriteria sangat *valid*, serta dari ahli media mendapatkan *presentase* sebesar 92% dengan kriteria sangat *valid*. Maka pada penelitian ini media *game* edukasi ini secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang dilaksanakan di kelas IX Mts Hidayatul Muhajirin , yang berlokasi di Jl. Sakan VII, Kec.Pahandut Kelurahan Langkai, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Waktu Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 September 2024 pukul 08.00 – 10.00 WIB .Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX MTs Hidayatul Muhajirin, semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX-A sebanyak 26 siswa ,sebagai kelas yang akan diberi perlakuan dengan media pembelajaran *Wordwall* dan *Educaplay* Pengumpulan data terkait hasil belajar melalui *googleform* berupa pilihan ganda, masing-masing 8 soal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Researchand and Development* (R&D), langkah-langkah yang dilakukan dalam rangka mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Ada lima tahapan penelitian ADDIE yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Delopment* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2019). Tahapan ADDIE adalah wawancara, merancang produk berdasarkan permasalahan data yang diperoleh, membuat produk kemudian divalidasikan oleh ahli materi, ahli media dan kemudia direvisi, *game Wordwall* dan *Educaplay* selesai lalu uji coba skala besar.

Berdasarkan pada keterangan di atas maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai

sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya melalui metode wawancara yang didukung dengan studi dokumentasi serta angket penilaian. Penelitian ini juga menggunakan uji validasi yang terdiri dari uji validasi oleh ahli materi dan uji validasi oleh ahli media dengan instrumen penelitian berupa angket skala Likert. Rumus pengolahan data:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Kriteria penilaian uji validasi

Tingkatan Pencapaian	Kriteria
$\geq 85$ skor $\leq 100$	Sangat Valid
$\geq 65$ skor $\leq 84$	Valid
$\geq 45$ skor $\leq 64$	Cukup Valid
$\geq 0$ skor $\leq 44$	Kurang Valid

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan data melalui Observasi, wawancara, dokumentasi, angket respon siswa, dan uji validasi ahli materi dan media dengan rentang waktu 3 minggu yang bertempat di MTs Hidayatul Muhajirin. Hasil analisis data menyatakan validasi materi 96,8% dan media 91,87% (sangat valid). Peningkatan hasil belajar dari *pre-test* 59,5% ke *post-test* 93,75%, dengan N-Gain 0,8 (kategori tinggi).

**Hasil penelitian ini menggunakan beberapa uji persyaratan analisis yakni:**

##### 1. Uji N-Gain

Rumus N-Gain digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test*. N-Gain dihitung dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test*, dan menentukan seberapa besar peningkatannya terhadap hasil maksimal yang bisa dicapai.

##### Langkah Perhitungan:

$$N - Gain = \frac{93,75 - 59,5}{100 - 59,5}$$

$$N - Gain = \frac{32,25}{40,5} = 0,845$$

##### Rumus N - Gain:

$$N - Gain = \frac{S_{Posttest} - S_{Pretest}}{S_{Max} - S_{Pretest}}$$

Keterangan:

$S_{Posttest}$  = Skor rata-rata *post-test* (dalam hal ini 93,75)

$S_{Pretest}$  = Skor rata-rata *pre-test* (dalam hal ini 59,5)

$S_{Max}$  = Skor maksimal (dalam hal ini diasumsikan 100)

Interpretasi: Nilai N-Gain sebesar 0,845 menunjukkan kategori tinggi, artinya peningkatan hasil belajar signifikan.

### Kriteria N – Gain

Berikut adalah tabel klasifikasi untuk N-Gain:

**Tabel 2.** Klasifikasi N – Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Dengan N-Gain sebesar **0,845**, maka hasil ini masuk dalam kategori **tinggi**.

## 2. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, digunakan uji *Shapiro-Wilk*. Pengujian ini cocok digunakan karena jumlah sampel kurang dari 50.

- Jika **Sig. < 0,05**, maka data tidak berdistribusi normal.
- Jika **Sig. > 0,05**, maka data berdistribusi normal.

Misalnya, hasil uji *Shapiro-Wilk* untuk *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai Sig. sebagai berikut:

- Sig. *pre-test* = 0,674 > 0,05 (**data *pre-test* berdistribusi normal**)
- Sig. *post-test* = 0,134 > 0,05 (**data *post-test* berdistribusi normal**)

Karena nilai Sig. > **0,05**, maka data berdistribusi **normal**.

## 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari *pre-test* dan *post-test* memiliki variansi yang homogen.

- Jika nilai Sig. (based on mean) > **0,05**, maka data homogen.
- Jika nilai Sig. (based on mean) < **0,05**, maka data tidak homogen.

Misalkan, hasil uji homogenitas menunjukkan:

Sig. (*basedonmean*) = 0,345 > 0,05

Karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka data homogen.

## 4. Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon digunakan untuk membandingkan data *pre-test* dan *post-test* yang saling terkait, untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan setelah perlakuan (penggunaan media pembelajaran berbasis game).

- Jika Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka ada perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.
- Jika Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak ada perbedaan signifikan.

Misalnya, dari hasil uji *Wilcoxon* didapatkan:

$$Z = -3,741$$

$$\text{Asymp. Sig. (2-tailed)} = 0,001 < 0,05$$

Ini berarti ada perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Wordwall* dan *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

## 5. Uji validasi media dan materi

**Tabel 3.** Uji Validasi Materi

Penilaian Validasi			Presentase	Kriteria
	Jumlah	<i>Maximal</i>		
Materi	16	19	96,8%	Sangat <i>valid</i>
Media	20	25	91,87%	Sangat <i>valid</i>

### Pembahasan :

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Hidayatul Muhajirin pada kelas IX-A mengenai materi Fiqih Muamalah, diperoleh skor rata-rata N-Gain sebesar 0,8 yang termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan *Educaplay*. Setelah dilakukan pengujian *Wilcoxon* didapatkan bahwa "H<sub>0</sub> ditolak" sehingga "H<sub>a</sub> diterima" , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* dan *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Fiqih Muamalah dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut.

Sebagian besar siswa pada awalnya mengalami kesulitan dalam memahami materi Fiqih Muamalah. Namun, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dengan menggunakan *Wordwall* dan *Educaplay* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Media ini mampu menarik minat siswa untuk belajar dengan lebih aktif melalui tampilan yang menarik serta berbagai jenis permainan edukatif yang menyenangkan. Menurut siswa, penggunaan media berbasis *Wordwall* dan *Educaplay* telah menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain

peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menemukan beberapa hal positif terkait dengan penggunaan media *Wordwall* dan *Educaplay* dalam pembelajaran, di antaranya:

- a. Meningkatnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran Fiqih Muamalah.
- b. Keaktifan siswa meningkat selama proses pembelajaran berlangsung, terutama saat menggunakan media interaktif.
- c. Interaksi siswa dengan *Wordwall* dan *Educaplay* juga semakin baik ketika mereka menyelesaikan tugas-tugas mandiri dan berkolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan berbagai tantangan di dalam game.

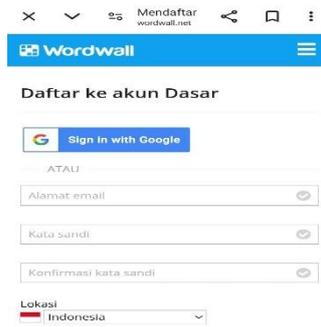
Adapun Tahap selanjutnya adalah tapan penggunaan aplikasi game *Wordwall* dan *Educaplay*. Pada tahap ini peneliti menyusun produk game *wordwall (Open The Box)*. Desain produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a) Buka *goggle* kemudian ketik *wordwall*
- b) Setelah membuka web *wordwall*, kemudian pencet bagian *Sign Up To Start Creating* untuk mendaftar
- c) Kemudian masukkan alamat email, kata sandi dan mengkonfirmasi kata sandi anda, kalau mau lebih cepatnya langsung *Sign In With Goggle*
- d) Pilih salah satu akun *Goggle* anda saat mau mendaftar melalui akun *Goggle*
- e) Setelah selesai terdaftar akun anda di *wordwall*, kemudian ingin membuat game tinggal pencet *strip* tiga pojok kanan
- f) Kemudian pilih Buat Aktivitas, setelah itu pilih game apa yang ingin digunakan, disini peneliti mencontohkan pada game *Open the box*
- g) Kemudian step selanjutnya ubah *ActivityTitle* sesuai judul atau tema yang sesuai dengan pembelajaran, setelah itu ada 2 pilihan soal, soalnya disini semacam *essay* dan pilihan ganda atau disebut ( *Simple Boxes atau Boxes Whit Question* ). Tetapi disini peneliti mencontohkan pada soal pilihan ganda saja, setelah selesai memilih buat soal sesuai dengan materi yang ingin dijadikan sebagai soal dalam game *open the box* ini.
- h) Apabila ingin menambah no selanjutnya tinggal pencet *Addanitem*
- i) Setelah selesai membuat soal, maka akan muncul seperti ini, apabila ingin mengubah *beground* dari game *Open the box* ini tinggal pilih pada bagian *Visual Style*. Apabila ingin memulai game tinggal pencet *Start*

### Langkah-langkah penggunaan Wordwall Pada Gambar Dibawah ini:



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



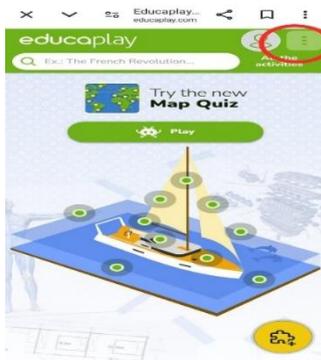
Gambar 7

Selanjutnya Desain penyusunan produk game *Educaplay Froggy Jumps* dibuat sebagai berikut :

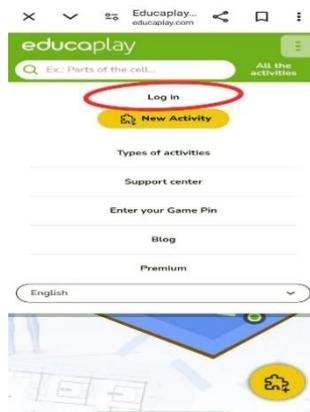
- Ketik pada *goggle* ,kata *Educaplay*
- Kemudian muncul gambar, pencet titik 3 bagian pojok kanan
- Setelah memencet titik 3 pojok kanan, kemudian pencet *Login* untuk mendaftar
- Setelah itu muncul gambar, silahkan daftarkan email serta masukkan *password* nya, kalau mau lebih mudah silahkan langsung *login* melalui akun *Goggle* kalian

- e) Setelah selesai *login*, pencet lanjutkan. Kemudian keluar gambar, ceklis kedua kotak kecil tersebut setelah itu pencet *SignUp*.
- f) Setelah akun anda terdaftar muncul lah gambar, kemudian kalau ingin memulai membuat game, pencet *New Activity*
- g) Setelah itu muncul lah berbagai macam game, pilih apa saja yang ingin anda gunakan, disini peneliti akan memberikan contoh game *FroggyJumps* .Tekan game *FroggyJumps*
- h) Kemudian muncul soal, mirip seperti soal pilihan ganda... Setelah muncul gambar silahkan ketik soal sesuai mata pelajaran yang ingin dibuatkan di dalam game, peneliti mencontohkan pada mata pelajaran fiqih Muamalah
- i) Kalau ingin menambahkan soal berikutnya tinggal pencet *AddQuestion*, selesai membuat soal dan jawabannya, kemudian anda tinggal klik bagian *Preview*, setelah selesai membuat soal dan jawabannya, kemudian anda pencet bagian *Preview*
- j) Setelah itu muncul gambar tunggu sampai selesai loading
- k) Setelah itu, kalau ingin memulai permainan tinggal pencet *Start*, atau kalau ingin menambahkan *background* pada game tinggal pilih bagian *visualstyle*

### Langkah-langkah penggunaan *Educaplay* Pada Gambar Dibawah Ini:



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



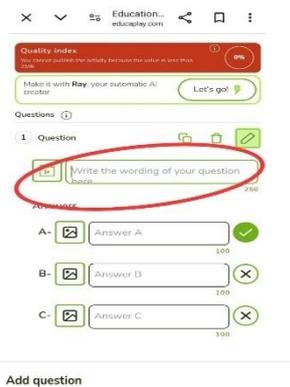
Gambar 7



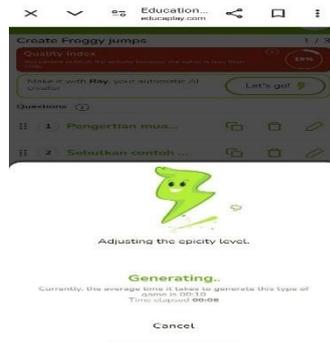
Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Wordwall dan Educaplay secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar siswa dari rata-rata 60 sebelum penggunaan media menjadi 92 setelah implementasi. Uji N-Gain menghasilkan nilai 0,845 yang tergolong dalam kategori tinggi, menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Selain itu, validasi media dan materi juga

menunjukkan kriteria sangat valid, dengan presentase masing-masing 96,8% dan 91,87%. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game ini dapat dianggap sebagai alternatif efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di masa mendatang.

Adapun di dalam Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan terbatas pada 26 siswa di kelas IX-A MTs Hidayatul Muhajirin, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi siswa di sekolah tersebut atau di institusi lain. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada materi Fiqih Muamalah, sehingga efektivitas media pembelajaran berbasis game ini dalam konteks mata pelajaran lain belum teruji. Ketiga, meskipun data diambil dari umpan balik siswa dan hasil tes, penelitian ini tidak mengeksplorasi faktor-faktor eksternal lain yang mungkin memengaruhi minat belajar, seperti kondisi sosial-ekonomi siswa atau dukungan orang tua.

Untuk penelitian yang akan datang, disarankan agar dilakukan dengan sampel yang lebih besar dan beragam untuk meningkatkan generalisasi temuan. Penelitian juga sebaiknya melibatkan berbagai mata pelajaran untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, penelitian mendatang dapat mempertimbangkan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang memengaruhi minat belajar, seperti interaksi antara siswa dan guru, serta penggunaan teknologi lain dalam pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- Afriani, E. D., Masfuah, S., & Roysa, M. (2021). Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Prasasti Ilmu*. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6648>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48. *Cakranegara. Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Devi, S. R. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V MADRASYAH IBTIDAIYAH MUHAMADIAH (MIM) TANJUNG INTEN PURBOLINGGO LAMPUNG TIMUR. *Respository Redenintan*. <http://repository.radenintan.ac.id/35635/>
- Fitria Agustina. (2019). *Hubungan Keterampilan Mengadakan Variasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Gugus Cut Nyak Dien Kecamatan Metro Timur [Skripsi]*. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. 2019. <https://digilib.unila.ac.id/59294/>

- Hakim, L. (2022). *Transformasi Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter*. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/manfaat-teknologi-digital-terhadap-motivasi-belajar-peserta-didik>
- Haryanto. (2019). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*.
- Jannah, M., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2022). Gerakan Literasi Sekolah Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/jpi/article/view/8364>
- Karisma, E. T. (2022). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN KELAS IV SDN JLEPER 01. *Jurnal UMK*. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/jpi/article/download/8366/3786>
- Mulyati, J. (2024). PENGARUH QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/download/2919/2822/11036>
- Naibaho, D. (2023). KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/233/232>
- Setiawan, R. (2020). Penerapan Model ARCS dalam Pembelajaran Berbasis Game Edukasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sitaasih. (2020). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Proses Pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25461>
- Wahyuni, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Yusriman Yahya, S. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://journal.lontaradigitech.com/Mosaic/article/view/334/287>
- Zhenith Surya Pamungkas, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy/article/download/4316/2500>