



**PENGEMBANGAN EDUGAME WORDWALL MATERI KEKAYAAN  
BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV UPTD SDN KELEYAN 1**

Jasmine Assayyidah<sup>1</sup>

[210611100157@student.trunojoyo.ac.id](mailto:210611100157@student.trunojoyo.ac.id)

Priyono Tri Febrianto<sup>2</sup>

[Priyanto.febrianto@trunojoyo.ac.id](mailto:Priyanto.febrianto@trunojoyo.ac.id)

Ade Cyntia Pritasari<sup>3</sup>

[ade.cyntiapritasari@trunojoyo.ac.id](mailto:ade.cyntiapritasari@trunojoyo.ac.id)

Adella Tiara Bintara Firdaus<sup>4</sup>

[210611100153@student.trunojoyo.ac.id](mailto:210611100153@student.trunojoyo.ac.id)

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Wordwall ditinjau dari para ahli, mengetahui keterbacaan media wordwall dari hasil lembar kerja siswa dan mengetahui kemenarikan media wordwall pada saat pembelajaran melalui respon siswa di kelas IV UPTD SDN Keleyan 1. Siswa dapat mempelajari berbagai hal mulai penggunaan teknologi dan materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran digital tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis RnD (Research & Development). Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti berupa pengumpulan data wawancara, observasi, angket dan tes. Media pembelajaran wordwall akan di desain semenarik mungkin dan sesuai dengan materi IPAS kekayaan budaya Indonesia kelas IV, sehingga nantinya media ini menarik bagi siswa dan mampu memingkatkan minat untuk terus belajar dengan kondisi yang menyenangkan.*

**Kata Kunci** : Pendidikan, Media Pembelajaran, Wordwall

---

<sup>1</sup> Universitas Trunojoyo Madura

<sup>2</sup> Universitas Trunojoyo Madura

<sup>3</sup> Universitas Trunojoyo Madura

<sup>4</sup> Universitas Trunojoyo Madura



**DEVELOPMENT OF EDUGAME WORDWALL ON INDONESIAN  
CULTURAL WEALTH MATERIAL FOR STUDENTS OF  
GRADE IV UPTD SDN KELEYAN 1**

***Abstract***

*This study aims to determine the validity of Wordwall learning media reviewed from experts, to find out the readability of wordwall media from the results of student worksheets and to find out the attractiveness of wordwall media during learning through student responses in grade IV UPTD SDN Keleyan 1. Students can learn various things, starting from the use of technology and materials delivered by teachers through the digital learning media. This study uses RnD (Research & Development) type research. This study uses the ADDIE research model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques carried out by the researcher are in the form of data collection of interviews, observations, questionnaires and tests. Wordwall learning media will be designed as attractive as possible and in accordance with the Indonesian cultural wealth science material in grade IV, so that later this media will be interesting for students and be able to increase interest in continuing to learn in pleasant conditions.*

***Keywords*** : Education, Learning Media, Wordwall

**A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya mengaktifkan atau mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Adanya perubahan watak, memantapkan perasaan, mengubah kepribadian dan hal lainnya dilakukan sejak dini, dengan tujuan untuk mencetak atau membentuk karakter seorang anak yang mampu membawa perubahan bagi dirinya, orang lain serta lingkungan sekitarnya. Pendidikan untuk anak sekolah dasar tergolong pada tahap operasional konkret. Dimana anak belum bisa bernalar secara abstrak. Di era digital saat ini yang terus mengalami perkembangan menjadikan teknologi sebagai pilar utama dalam berbagai sektor kehidupan termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi mengakibatkan Pendidikan yang dulunya di dominasi dengan buku teks sebagai sumber utama informasi kini mengalami perkembangan signifikan dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Sundari, n.d.). Banyak bermunculan platform digital, aplikasi pembelajaran, dan sumber belajar online yang

dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Memudahkan siswa untuk belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar yang disukai.

Berlaburnya teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Penerapan platform digital seperti berbagai aplikasi pembelajaran, aplikasi media ajar, dan e-learning dapat memfasilitasi siswa untuk bertukar ide, berdiskusi, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan mengusahakan agar siswa mendapat jawaban atas pertanyaan yang didapat, dengan itu siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik agar muncul rasa puas dan berhasil (Hakim & Yulia, 2024).

Teknologi pendidikan memberikan ruang untuk guru lebih memanfaatkan waktu dengan afektif dan efisien. Teknologi pendidikan dialamnya berisi usaha mengembangkan, mengaplikasikan, alat bantu dan teknik untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam proses pembelajaran. Guru harus senantiasa mengembangkan kemampuan dirinya, guru juga harus memenuhi standar profesi dengan menguasai materi serta strategi pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk belajar lebih sungguh-sungguh. Pendidikan berbasis teknologi memaksa guru untuk lebih kreatif dan teliti dalam menggunakan media pembelajaran digital yang mampu mengaktifkan dan melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran *smartphone* memudahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran digital yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Siswa mudah dan cepat mendapatkan informasi terbaru dan hal tersebut sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar, oleh sebab itu guru harus cepat bertindak dan tegas dalam mengatur porsi penggunaan *smartphone* yang siswa gunakan ( Rakha Amuntai et al., 2022).

Media pembelajaran digital adalah suatu bentuk fisik komunikasi berupa perangkat lunak yang dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang aktif, eksplorasi dan inkuiri pada diri siswa (Fitria Ghifa Fitria et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran akan membentuk pengetahuan siswa yang lebih baik dari segi kelompok maupun individu. Siswa secara aktif dapat mengeksplorasi dan menemukan konsep serta prinsip ilmiah secara komprehensif, bermakna, dan otentik. Penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa audio maupun visual dapat

dipastikan mampu menarik minat dan perhatian siswa pada informasi yang ada pada media tersebut.

Permainan atau game edukasi dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran digital yang menarik. Guru dapat menggunakan permainan atau game edukasi dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat membantu siswa untuk melepas rasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. game edukasi berfungsi untuk pengalih fokus atau penghilang rasa jenuh yang dirasakan siswa. *Wordwall* dapat menjadi salah satu game edukasi menarik yang dapat digunakan guru pada proses pembelajaran. Aplikasi *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang berbasis web yang bersisi berbagai macam *template* kuis edukatif dan interaktif yang sangat menarik yang dapat diedit oleh guru (Kusuma & Fadiana, 2024). Aplikasi ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat evaluasi dalam pembelajaran yang mengasyikkan tanpa adanya rasa tertekan dan terbebani dalam diri siswa.

Game edukasi *wordwall* cocok untuk digunakan pada setiap mata Pelajaran di sekolah dasar, salah satunya mata pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) lebih menekankan pada pembelajaran yang berkaitan dengan alam dan sosial. Pada mata pelajaran IPAS, siswa akan banyak diberikan tugas berupa proyek-proyek yang harus diselesaikan atau dipecahkan. Dengan adanya kegiatan proyek yang diberikan guru, siswa dapat menggunakan atau menerapkan ilmu untuk alam ataupun sosial. Proses pembelajaran IPAS merupakan kegiatan yang dapat diintegrasikan atau dibagi menjadi sesi-sesi individual (Viqri et al., n.d.). Materi pembelajaran IPAS banyak diberikan berupa proyek yang diselesaikan secara individu maupun berkelompok. Penyelesaian proyek individu mampu meningkatkan kreativitas, kemandirian dan bernalar kritis siswa dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi. Sedangkan penyelesaian proyek secara berkelompok akan membangun sikap diskusi dan bergotong-royong yang baik pada tiap diri siswa. Hal tersebut merupakan upaya guru dalam mengimplementasikan profil pelajar Pancasila dalam mata pelajaran IPAS.

Guru yang dapat memanfaatkan, membuat, dan mengoperasikan teknologi yang ada untuk di kembangkan sebagai media pembelajaran digital akan sangat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang semestinya. Hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah

menjalani proses pembelajaran (Wardani et al., 2024). Penggunaan angka dalam menentukan atau melihat kenaikan dan penurunan pada hasil belajar siswa harus melalui berbagai tes yang dilakukan oleh guru. Dalam Upaya yang dilakukan guru harus bisa memanfaatkan media digital untuk menarik minat siswa untuk belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pada penelitian ini peneliti guru wali kelas IV kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan media digital karena faktor umur yang tidak memungkinkan beliau untuk mudah mengerti pemanfaatan media digital pada proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin membantu guru wali kelas IV UPTD SDN Keleyan 1, dengan mengembangkan media *wordwall* sebagai bentuk upaya mengetahui keterbacaan media *wordwall* dalam meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Nurul et al., 2024) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran game edukasi *wordwall* sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya siswa cenderung bosan dan pasif saat pembelajaran, namun setelah diterapkannya media pembelajaran game edukasi *wordwall* siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran. Keterbacaan media mencapai nilai kelayakan 89,5%. Peneliti sebelumnya (Hasanah et al., 2024) menyatakan bahwa setelah menggunakan media *wordwall* hasil belajar siswa meningkat hingga 82% yang tadinya hanya sekitar 55%.

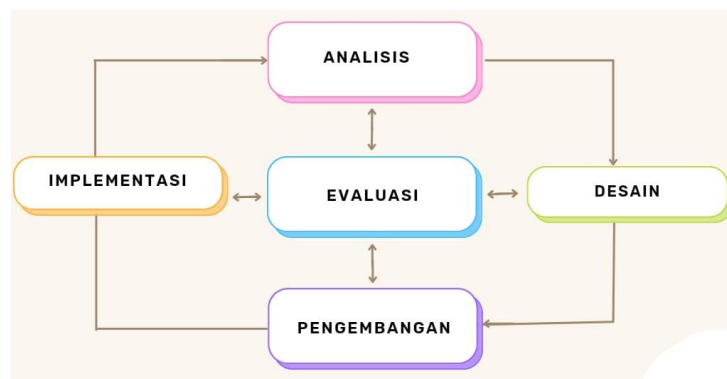
Dari berbagai hasil wawancara, observasi dan penelitian terdahulu membuat peneliti ingin mengetahui seberapa efektif penggunaan media *edugame wordwall* dalam proses pembelajaran di kelas IV UPTD SDN Keleyan 1. Sehingga peneliti menyusun sebuah proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Edugame Wordwall Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1” diharapkan nantinya hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran digital dalam upaya mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode pengembangan digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan Research and Development (R&D) yang berfokus pada produksi dan pengujian produk khusus, yakni media pembelajaran *wordwall*. Model penelitian yang diterapkan dalam

penelitian ini yaitu model ADDIE. Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran (Anugrah et al., n.d.). Untuk mengukur keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran wordwall melalui kegiatan eksperimen dalam proses pembelajaran di kelas IV UPTD SDN Keleyan 1.

Langkah-langkah atau tahapan dalam penelitian ini mencakup semua kegiatan yang dilakukan selama proses pengembangan produk. Mulai dari tahap awal hingga akhir. Adapun skema tahapan penelitian ini menganut model penelitian ADDIE sebagai berikut:



Sumber: (Oktariyanti et al., 2021)

Populasi merujuk pada keseluruhan kelompok individu atau objek yang menjadi fokus studi. Sedangkan sample adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis atau diobservasi. Populasi dan sample pada penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melibatkan kegiatan observasi, angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahapan observasi peneliti dapat mengetahui kegiatan siswa dan guru saat proses pembelajaran, peneliti juga dapat mengamati tentang apa media dan bagaimana pola guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik.

Penyebaran angket dilakukan guna mengetahui keinginan dan minat belajar yang diinginkan peserta didik, sedangkan kegiatan wawancara dilakukan bersama guru untuk mengumpulkan informasi dari narasumber untuk dijadikan studi pendahuluan sebagai bahan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diteliti dan ingin mendapat pemahaman yang lebih mendalam dari responden. Setelah peneliti melakukan observasi, penyebaran angket dan wawancara guru, kemudian peneliti melakukan tes keterbacaan

guna mengetahui apakah media yang sudah dikembangkan dapat terbaca oleh peserta didik. Peneliti juga tidak lupa mengabadikan kegiatan tersebut melalui kegiatan dokumentasi dan untuk memperkuat kevalidan penelitian yang telah dilakukan.

Setelah terkumpul semua data yang diperlukan, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif guna mengetahui dan memperjelas hasil validitas, keterbacaan serta kemenarikan media *edugame wordwall*. Analisis data kualitatif berisikan tentang kritik, rekomendasi serta respon berdasarkan wawancara dengan guru kelas, survei kebutuhan siswa, dan kuesioner respon siswa dan guru. Hasil dari analisis memungkinkan peneliti untuk menjelaskan atau memerinci jenis media yang diperlukan dan kontennya. Sementara itu masukan, kritik dan rekomendasi dari para ahli digunakan untuk memperbaiki media *edugame wordwall* yang dikembangkan. Untuk komentar dan saran dari guru digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat. Sedangkan analisis data kuantitatif bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama dalam pengembangan media *edugame wordwall* materi Kekayaan Budaya Indonesia. Melalui analisis data kuantitatif, akan mengevaluasi tingkat kevalidan, kemenarikan dan keterbacaan produk yang telah dikembangkan.

Analisis kevalidan dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli (ahli media, ahli desain, ahli materi)

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal yang diinginkan

Setelah mengetahui skor kevalidan yang telah diperoleh, peneliti akan mencocokkan dengan tabel kriteria kevalidan yang telah ditentukan sebagai berikut:

No.	Kriteria Validitas	Kategori
1.	$84,00\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Valid
2.	$68,00\% \leq x \leq 84,00\%$	Valid
3.	$52,00\% \leq x \leq 68,00\%$	Cukup Valid
4.	$36,00\% \leq x \leq 52,00\%$	Kurang Valid
5.	$20,00\% \leq x \leq 36,00\%$	Tidak Valid

Setelah peserta didik mengerjakan tes keterbacaan pada lembar kerja peserta didik (LKPD), peneliti menghitung berapa peserta didik yang memperoleh skor atau nilai di

atas  $\geq 70$  (KKM) untuk kemudian dihitung presentase ketuntasan dengan menggunakan rumus analisis keterbacaan media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Ketuntasan Keterbacaan Siswa}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan keterbacaan

Berdasarkan presentase ketuntasan keterbacaan media yang diperoleh dari siswa, maka presentase tersebut kemudian dikategorikan dalam tabel kriteria keterbacaan media yang telah ditentukan oleh peneliti

No.	Kriteria Keterbacaan	Kategori
1.	$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Terbaca
2.	$60\% \leq x \leq 80\%$	Sedang
3.	$40\% \leq x \leq 60\%$	Tidak Terbaca
4.	$0,0\% \leq x \leq 40\%$	Sangat Tidak Terbaca

Sumber: (Sarip et al., 2022) Modifikasi Peneliti

Analisis kemenarikan media pembelajaran dilakukan untuk melihat respon guru dan siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *edugame wordwall*. hal tersebut dapat terlihat dari hasil angket respon guru dan siswa. Setelah mendapatkan hasil respon guru dan siswa peneliti melakukan analisis dan pengolahan sehingga menjadi hasil angket repon dengan tujuan dapat mengetahui kemenarikan media *edugame wordwall* yang telah dikembangkan. Berikut rumus hasil angket respon guru dan siswa.

$$\text{Ars/Arg} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Ars = Hasil angket respon siswa

Arg = Hasil angket respon guru

Tse = Total skor empiris yang diperoleh

Tsh = Total skor maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan di atas perlu dianalisis untuk mengetahui kemenarikan dari produk media pembelajaran *edugame wordwall* berdasarkan dari hasil angket respon guru dan siswa. Tingkat kemenarikan dapat dilihat dalam kriteria sebagai berikut.

No.	Kriteria Kemenarikan	Kategori
1.	$84,00\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Menarik
2.	$68,00\% \leq x \leq 84,00\%$	Menarik
3.	$52,00\% \leq x \leq 68,00\%$	Cukup Menarik
4.	$36,00\% \leq x \leq 52,00\%$	Kurang Menarik



5.	$20,00\% \leq x \leq 36,00\%$	Tidak Menarik
----	-------------------------------	---------------

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *edugame wordwall* materi Kekayaan Budaya Indonesia pada kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 untuk mengetahui keterbacaan media *edugame wordwall*, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Prosedur penelitian sesuai dengan dengan model ADDIE. Model ADDIE serangkaian langkah-langkah sederhana yang digunakan untuk merancang pembelajaran melalui proses yang dapat diterapkan. Adapun tahapan-tahapan model ADDIE sebagai berikut, Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Analisis adalah tahapan awal dari model ADDIE, tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan awal yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan pada siswa UPTD SDN Keleyan 1 mata pelajaran IPAS. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Kegiatan analisis tersebut akan disesuaikan dengan pengembangan media *edugame wordwall* yang akan dikembangkan oleh peneliti. Analisis kompetensi merupakan kegiatan dimana peneliti menentukan capaian dan tujuan pembelajaran, peneliti telah menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media *edugame wordwall*. Peserta didik mampu menjelaskan, menunjukkan, dan membedakan jajanan tradisional dan makanan khas daerah Jawa Timur.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan angket kebutuhan yang nantinya peneliti akan mengetahui kerakter peserta didik kelas IV UPTD SDN Keleyan 1, sehingga produk yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. Setelah melakukan analisis kompetensi dan karakteristik peserta didik, kemudian peneliti melakukan analisis materi. Analisis materi berkaitan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini analisis materi digunakan dalam pengembangan

media *edugame wordwall* pada materi IPAS Bab 6 Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Hasil dari analisis materi digunakan untuk pengembangan media pembelajaran

Desain adalah tahap kedua setelah peneliti berhasil menganalisis kompetensi, karakteristik peserta didik dan materi. Tahap desain merupakan tahapan dimana peneliti merancang produk yang akan dikembangkan. Tahapan desain dilakukan peneliti dengan kegiatan penentuan judul, mengumpulkan materi dan menentukan tampilan produk. Dalam media *edugame wordwaall* merupakan *game* edukasi yang dapat dirancang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Peneliti akan menyajikan materi dalam media *wordwall* melalui beragam jenis permainan, oleh karena itu judul pada tiap materi ditentukan peneliti untuk mempermudah dalam mengingat dan mengaplikasikan sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran. Maka peneliti memberikan judul “materi” untuk media yang hanya menyampaikan materi, “berpikir cepat” untuk kegiatan yang melatih konsentrasi dan ingatan siswa, “tugas mandiri” untuk kegiatan yang mewajibkan siswa menyelesaikan tugas mandiri, “tugas kelompok” untuk kegiatan yang melatih kerja sama atau gotong royong antar siswa.

Materi yang akan ada di dalam media *edugame wordwall* adalah materi Bab 6 Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Menentukan tampilan produk sangat penting untuk menarik perhatian siswa. Gambar, tata letak dan ukuran font harus dapat terlihat jelas serta tersusun dengan baik. Terlihat jelas berarti harus dapat terbaca oleh siswa, karena pada produk ini akan diukur keterbacaan media melalui tes yang akan dikerjakan siswa.



Gambar di atas merupakan contoh produk media yang sudah dikembangkan oleh peneliti, yang kemudian akan dilakukan proses validasi ahli sebelum media *edugame wordwall* tersebut di uji coba kepada peserta didik kelas IV UPTD SDN Keleyan 1. Validasi ahli dilakukan kepada tiga validator yakni validator media pembelajaran, desain pembelajaran dan materi pembelajaran. Hasil validasi media pembelajaran diperoleh

presentase 80%, validasi desain pembelajaran diperoleh 94%, dan validasi materi pembelajaran diperoleh 100%.

Setelah menganalisis, mendesain dan melakukan pengembangan, peneliti melakukan tahap implementasi. Tahapan ini dilakukan peneliti pada tanggal 11-12 dan 18-19 November 2024, dengan melakukan uji coba sasaran pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.



Uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 orang peserta didik, uji coba dilakukan dengan menggunakan angket dan tes keterbacaan media yang bertujuan untuk melihat tanggapan siswa terhadap media. Sumber data yang digunakan untuk uji coba untuk kelompok kecil adalah hasil tes keterbacaan serta hasil angket respon guru dan siswa. Tes keterbacaan media terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui tingkat keterbacaan media pembelajaran *edugame wordwall* yang telah dikembangkan.

Hasil uji coba kelompok kecil dengan 5 orang peserta didik menunjukkan bahwa kelimanya mendapat nilai di atas 70 atau termasuk dalam kategori tuntas. Dari kelima peserta didik yang di uji coba pada kelompok kecil termasuk dalam kategori tuntas, kemudian nilai tersebut akan dihitung dan dimasukkan pada rumus presentase keterbacaan media yang sudah ditentukan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Ketuntasan Keterbacaan Siswa}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$
$$P = \frac{5}{5} \times 100\%$$
$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan keterbacaan media pada siswa kelompok kecil di atas, diperoleh hasil ketuntasan tes keterbacaan siswa sebesar 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *edugame wordwall* termasuk dalam kategori sangat terbaca.

Sedangkan Uji coba kelompok besar dilakukan dengan tujuan mengetahui keterbacaan media dan kemenarikan media *edugame wordwall*. Subjek uji coba kelompok besar terdiri dari 10 orang peserta didik kelas IV UPTD SDN Keleyan 1.



Sumber data yang digunakan untuk mengetahui keterbacaan media berupa hasil tes keterbacaan yang diperoleh peserta didik serta hasil angket respon siswa dan guru yang digunakan untuk mengetahui kemenarikan media *edugame wordwall*. Tes keterbacaan media terdiri dari 15 soal pilihan ganda sedangkan respon guru dan siswa terdiri dari 10 indikator.

Hasil uji coba kelompok kecil dengan 10 orang peserta didik menunjukkan bahwa kelimanya mendapat nilai di atas 70 atau termasuk dalam kategori tuntas. Dari kesepuluh peserta didik yang di uji coba pada kelompok kecil termasuk dalam kategori tuntas, kemudian nilai tersebut akan dihitung dan dimasukkan pada rumus presentase keterbacaan media yang sudah ditentukan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Ketuntasan Keterbacaan Siswa}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$
$$P = \frac{10}{10} \times 100\%$$
$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan keterbacaan media pada siswa kelompok kecil di atas, diperoleh hasil ketuntasan tes keterbacaan siswa sebesar 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *edugame wordwall* termasuk dalam kategori sangat terbaca.

Tahap uji coba atau implementasi menunjukkan bahwa media *edugame wordwall* sangat terbaca, sehingga peneliti tidak perlu melakukan evaluasi atau perbaikan. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *edugame wordwall*, peneliti menyebarkan

angket respon guru dan siswa. Angket repon guru diberikan untuk mengetahui kemenarikan media *edugame wordwall*. Angket respon guru diberikan kepada guru wali kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 yaitu Bapak Urip Supriadi, S.Pd. setelah beliau mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media *edugame wordwall* yang dikembangkan peneliti. Indikator angker respon guru seputar kemenarikan media *edugame wordwall* saat diterapkan pada proses pembelajaran. Angket respon guru pada uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 90% dan pada uji coba kelompok besar diperoleh presentase sebesar 98% dengan kategori sangat menarik. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui kemenarikan siswa terhadap media *edugame wordwall* yang telah dikembangkan peneliti. Indikator angket respon siswa berisi seputar perasaan yang dirasakan siswa setelah belajar dengan menggunakan media *edugame wordwall*. Angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 83,2% dengan kategori menarik. Angket respon siswa uji coba kelompok besar diperoleh sebesar 88,8% dengan kategori sangat menarik.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini adalah sebuah penelitian yang mengembangkan media pembelajaran dengan metode Penelitian dan Pengembangan (RnD). Metode Penelitian dan Pengembangan (RnD) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk untuk dikembangkan serta menguji keterbacaan produk yang akan dikembangkan. Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran *edugame wordwall* materi IPAS pada Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV UPTD SDN Keleyan 1.

Model yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media ini adalah model pengembangan ADDIE dengan tujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan afisien. Tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE antara lain tahap analisis, desain atau perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahapan inilah yang digunakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk kelas IV materi IPAS Bab 6 Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia. Peneliti menggunakan model ADDIE sebagai prosedur pengembangan dengan beberapa alasan di antaranya karena model ADDIE memiliki tahapan terstruktur serta mudah untuk dipahami, dipelajari, dan diimplementasikan.

Peneliti mendapatkan data awal dan permasalahan melalui tahap analisis yaitu dengan mewawancarai guru kelas, observasi serta penyebaran angket kebutuhan siswa. Analisis peserta didik dengan melakukan penyebaran angket kebutuhan siswa. Analisis masalah dalam pembelajaran dilakukan dengan metode observasi serta wawancara guru. Pelaksanaan pra penelitian dilakukan pada tanggal 02 September 2024 dan wawancara dilakukan pada tanggal 30 September 2024.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat menarik. Media pembelajaran *edugame wordwall* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS Bab 6 Topik B. Hal tersebut terlihat dari hasil skor validasi ahli media yaitu sebesar 80% dengan kriteria valid. Proses pemilihan media didasarkan pada hasil wawancara dan angket kebutuhan siswa yang menyatakan bahwa siswa memiliki ketertarikan dengan media yang melibatkan permainan dan gambar, sehingga peneliti memilih media *edugame wordwall*. Hasil validasi ahli desain pembelajaran memperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Dengan itu guru dapat menggunakan media pembelajaran *edugame wordwall* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran *edugame wordwall* dikembangkan dan di uji coba melalui uji coba sasaran yang dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 orang siswa kelas IV dengan ketuntasan keterbacaan media sebesar 100% dengan kategori tuntas. Pada uji coba kelompok besar dilakukan kepada 10 orang siswa kelas IV dengan memperoleh hasil keterbacaan sebesar 100% kategori tuntas. Sehingga media *edugame wordwall* dapat dikatakan terbaca dengan jelas karena telah memenuhi kriteria.

Dalam proses pembelajaran ketertarikan pada media juga sangat penting, karena hal tersebut dapat membuat siswa tertarik dan semangat untuk belajar menggunakan media tersebut. Untuk mengetahui kemenarikan pada media *edugame wordwall* terlihat dari hasil respon siswa dan guru, sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil data menunjukkan bahwa media

pembelajaran *edugame wordwall* termasuk dalam kategori menarik dengan hasil angket respon siswa pada kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 83,2% dan hasil angket respon guru pada kelompok kecil termasuk dalam kategori sangat menarik dengan diperoleh presentase sebesar 90%. Sedangkan hasil respon siswa pada kelompok besar termasuk dalam kategori sangat menarik dengan presentase yang diperoleh sebesar 88,8% dan hasil angket respon guru pada kelompok besar diperoleh presentase sebesar 98% termasuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan pada perolehan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *edugame wordwall* mampu menarik perhatian siswa pada saat belajar mata pelajaran IPAS Bab 6 Topik B Kekayaan Budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil data di atas, maka produk media pembelajaran *edugame wordwall* yang dikembangkan dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah bersama guru. Menggunakan media pembelajaran ini dapat memusatkan perhatian siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang ada di dalamnya dan memperdalam wawasan kebudayaan makanan khas dan jajanan tradisional daerah Jawa Timur. Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dapat disampaikan dengan mudah dan cepat dipahami oleh siswa. Hasil presentase rata-rata uji validasi dan uji coba sasaran menunjukkan bahwa media *edugame wordwall* sangat valid, terbaca, menarik serta mudah digunakan. Selain itu media pembelajaran *edugame wordwall* dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV UPTD SDN Keleyan 1.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **KESIMPULAN**

Pengembangan media *edugame wordwall* telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan pada Bab satu yaitu mengembangkan produk dengan valid, terbaca dan menarik pada kelas IV UPTD SDN Keleyan 1. Berikut adalah kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan.

##### **1. Kevalidan**

Hasil kevalidan dari produk media pembelajaran *edugame wordwall* yang diperoleh dari validasi ahli media sebesar 80%, ahli desain pembelajaran 94%, ahli materi pembelajaran 100%. Rata-rata kevalidan produk media pembelajaran

*edugame wordwall* diperoleh presentase sebesar 91% termasuk dalam kriteria sangat valid. Sehingga media *edugame wordwall* tersebut layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Keterbacaan

Hasil keterbacaan media *edugame wordwall* diperoleh dari hasil tes keterbacaan yang ada di lembar kerja peserta didik (LKPD) pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil perhitungan hasil tes keterbacaan media siswa kelas IV pada kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat terbaca. Sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat terbaca.

## 3. Kemenarikan

Hasil perhitungan kemenarikan media pembelajaran *edugame wordwall* diperoleh dari angket respon siswa dan guru pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil perhitungan kemenarikan media melalui angket respon siswa pada kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 83,2% dengan kriteria menarik. Sedangkan respon siswa pada kelompok besar diperoleh presentase sebesar 88,8% dengan kriteria sangat menarik. Hasil perhitungan kemenarikan media melalui angket respon guru pada kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respon siswa pada kelompok besar diperoleh presentase sebesar 98% dengan kriteria sangat menarik.

## SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa saran yang ditujukan untuk pemanfaatan produk yang telah dikembangkan. Beberapa saran tersebut sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *edugame wordwall* dapat dijadikan referensi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran mata pelajaran IPAS Topik B kekayaan budaya Indonesia. Dengan itu media pembelajaran *edugame wordwall* ini dapat dijadikan sebagai salah satu perantara untuk mempermudah siswa dalam belajar dan memotivasi guru untuk mempelajari media pembelajaran digital.
2. Permainan bukan hanya untuk hiburan namun juga bisa digunakan sebagai media belajar di sekolah maupun di rumah.





3. Diharapkan media ini dapat dikembangkan lagi dengan materi yang lebih luas dan dengan gambar yang lebih menarik.
4. Saat mengimplementasikan media *edugame wordwall* diharapkan menggunakan lembar observasi untuk menunjukkan atau membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media *edugame wordwall* yang telah dikembangkan



### Daftar Pustaka

- Alva Omega, S., Kasiyun, S., Rohimah, A., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Nahdlatul Ulama Surabaya, U., Al Islah Surabaya, S., & Kata Kunci, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya melalui Media Platform Wordwall.net pada Siswa Kelas IV SD AL-Islah Surabaya. In *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 4).
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 2022. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Aspi STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2022). PROFESIONAL GURU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(1), 64–73.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN SAAT INI. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Hanifah, U., Niar, S. & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). scidac plus Artikel ini menggunakan lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *Berkala Ilmiah Pendidikan* (Vol. 4, Issue 1).
- Jauhar, S., & Nur, N. (n.d.). *Global Journal Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone*. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Nurul, M., Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, L., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144>



- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., Amanaturrizqi, K., Syavaqilah, W., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar*.
- Sarip, M., Amintarti, S., Utami, N. H., Biologi, S. P., Lambung, U., Brigjen, M. J., Brigjend, J., Basri, H., Utara, K. B., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2022). *Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati* (Vol. 1, Issue 1).
- Siregar, I. R. (2024). PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. In *International Journal of Education, Social Studies and Conseling (IJEDUCA)* (Vol. 2, Issue 1).
- Strategi+Peningkatan+Kemampuan+Belajar+Siswa+Melalui+Pemanfaatan+Media+Digital+Interaktif+Pada+Penggunaan+Aplikasi+Pembelajaran+Berbasis+Smartphone.* (n.d.).
- Sundari, E. (n.d.). *CENDIKIA PENDIDIKAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: MENGINTEGRASIKAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN MODERN*. 4, 50–54.
- Syarifudin Abdullah, D., Nur Hadi, R., & Suryandari, M. (2024). *CENDIKIA PENDIDIKAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KONTEKS PENDIDIKAN MODERN*. 4(1), 91–101.
- Viqri, D., Gesta, L., Fattur Rozi, M., Syafitri, A., & Makarim Falah, A. (n.d.). *Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka*. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Issue 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>

