

C10_Moh. Irawan Zain

by Moh. Irawan Zain Moh. Irawan Zain

Submission date: 16-Jun-2023 11:16PM (UTC-0500)

Submission ID: 2117650093

File name: C10_Pengembangan Media Pembelajaran.pdf (262.13K)

Word count: 3413

Character count: 21351

3
**Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall
Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS
Kelas VI SDN 48 Cakranegara**

Aldi Anugrah¹, Siti Istiningsih², Moh. Irawan Zain³

^{1,2,3} Universitas Mataram,
Email: ³irawan_zain@unram.ac.id

Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

Sejarah Artikel

Diserahkan : 19 Mei 2022
Disetujui : 20 Nopember 2022
Dipublikasikan : 14 Desember 2022

Kata Kunci:

IPS, Media Pembelajaran,
Wordwall, Game

Abstrak: The problem that occurs in class VI of SDN 48 Cakranegara is that teachers rarely use learning media, especially learning media that smells of technology in ASEAN learning materials. The research aims to (1) find out how to make educational game-based Wordwall learning media for sixth graders in social studies, (2) find out educational game-based Wordwall learning media for elementary school students. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model with 5 stages, namely analysis, design, development, and implementation. The data collection technique used is using a material expert validation questionnaire, media expert validation questionnaire, and student response questionnaire. Data analysis used qualitative data analysis and quantitative data analysis. The results of this research and development are Wordwall

learning media based on educational games, Wordwall learning media in social studies subjects. Based on the assessment of the media expert validator, the criteria are very feasible with an average percentage of 86% and material experts. Criteria are very feasible with a percentage of 96%. The results of the small group trial in stage I got very good criteria with an average of 96% and stage II got very decent criteria with an average percentage of 98%. Therefore, the educational game-based Wordwall learning media is suitable for use in social studies learning.

Keywords: IPS, Instructional Media, Wordwall, Games

Abstrak: Permasalahan yang terjadi di kelas VI SDN 48 Cakranegara adalah guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis teknologi pada materi pembelajaran ASEAN. Penelitian bertujuan untuk (1) Mengetahui bagaimana prosedur pembuatan media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi untuk siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi untuk siswa kelas VI SD. Jenis penelitian ini yaitu Reseach and Developme (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analysis, design, development, dan implementation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi, kelayakan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan penilaian dari validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 86% dan ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 96%. Hasil uji coba kelompok kecil tahap I medapatkan kriteria sangat baik dengan rerata 96% dan tahap I mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 98%. Oleh karena itu media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pemberi informasi (Guru) kepada penerima informasi (siswa). Menurut Depdiknas (dalam Warsita, 2008:85) “Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Selain itu, menurut Sagala (2007) mengartikan pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku keterampilan kognitif yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran. pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran merupakan hal penting yang harus manusia tempuh untuk menjadi manusia seutuhnya. Artinya seorang manusia yang menempuh pembelajaran tentu akan memiliki perbedaan dengan manusia yang tidak menempuh pembelajaran. perbedaan-perbedaan tersebut dapat dilihat melalui berbagai hal, baik melalui kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotor (skill / kemampuan) dari manusia tersebut. Salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari oleh siswa, khususnya di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menurut Oktavianti & Novitasari (2019) IPS SD adalah ilmu yang berfokus pada kehidupan sosial manusia dan aktivitas sosialnya. Pendidikan IPS terdiri dari beberapa disiplin ilmu, yaitu sejarah, geografi, ekonomi, dan berbagai cabang ilmu sosial lainnya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari dikarenakan melalui IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya.

Dalam mendukung berjalannya suatu proses pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampai pesan/informasi dalam proses belajar mengajar agar memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dikarenakan dengan adanya media pembelajaran ini proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung dalam menyampaikan materi materi pelajaran IPS, sehingga siswa belajar merasa senang dan tidak mudah jenuh (Ghofur, 2020). Dengan bantuan media diharapkan siswa dapat menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal.

Salah satu media pembelajaran IPS yang saat ini dapat digunakan dan merupakan hal yang baru pada mata pelajaran IPS yaitu media pembelajaran yang berbentuk game edukasi *Wordwall*. Dimana game edukasi ini melibatkan interaksi yang lebih komunikatif antara media dengan siswa yang menggunakan. *Wordwall* ini merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan unsur interaktif atau fitur yang dapat membuat komunikasi dua arah atau multiarah (Permana & Kasrman, 2022; Jauhar & Nur, 2022).

Dimana biasanya dalam pembelajaran IPS hanya menggunakan media yang berbentuk foto, gambar, video, dan lain-lain. Namun pada kenyataan saat ini guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti media pembelajaran *Wordwall* ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 48 Cakranegara yang dilakukan bersama wali kelas

VI yaitu ibu Hj. Nurhayati, S.Pd pada 16 September 2021 terkait dengan ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS, beliau mengatakan bahwa kemampuan penguasaan siswa dalam materi pelajaran IPS masih kurang, dikarenakan guru masih belum optimal serta kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga tingkat ketercapaian tujuan pembelajarannya kurang lebih hanya sebesar 45%, yang dimana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang disebut dengan *website games (Wordwall)* akan menjadi solusi yang tepat bagi siswa untuk belajar IPS dikelas dan untuk mewujudkan hal tersebut peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dalam bentuk Pengembangan *Research & Development* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN 48 Cakranegara”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan disini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran web *Wordwall* berbasis game edukasi pada mata pelajaran dengan Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan model pengembangan yang paling sering digunakan dalam penelitian pengembangan dikarenakan memiliki tahapan-tahapan yang mudah dipahami serta model ADDIE ini cocok digunakan untuk berbagai model pengembangan, mulai dari bahan ajar sampai dengan media pembelajaran. selain itu tujuan dari model ADDIE ini yaitu untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yang efektif dan efisien (Pribadi, 2016; Branch, 2009).

Subjek dalam penelitian ini yaitu 20 orang siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara dikarenakan uji coba produk hanya dilakukan pada uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas. jenis data yang akan dikumpulkan berdasarkan dari hasil penelitian yaitu data kualitatif yang dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti, berupa saran dari para ahli, dan lain – lain. Sedangkan data kuantitatif adalah data berupa angka yang merujuk kepada presentasi keberhasilan produk yang dikembangkan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Angket tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Angket digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru dan respon siswa. Data yang dianalisis adalah data yang didapat dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa. Lembar angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi pada mata pelajaran IPS siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* dengan 5 model tahapan yaitu *analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi)*.

Analysis

Tahap analisis ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis lingkungan. Setelah melakukan analisis kinerja, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat jarang, guru hanya menyampaikan materi pembelajaran secara verbal yang mengakibatkan pembelajaran berlangsung secara monoton setiap harinya. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI di SDN 48 Cakranegara. Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui tahap wawancara, selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan sekolah, serta melakukan analisis materi dengan tujuan untuk menyesuaikan materi, KD, dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan didalam Media Pembelajaran Wordwall pada materi ASEAN yang akan dikembangkan.

Tabel 1 Hasil analisis kebutuhan guru

| Jawaban | Item Soal | | | | |
|---------|-----------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ya | | | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tidak | ✓ | ✓ | | | |

Tabel 2 Hasil analisis kebutuhan siswa

| No | Nama Siswa | Item Soal | | | | | | | | | |
|----------------|--------------|-----------|----|----|----|----|------|-----|------|------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1. | Alzena | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 2. | Azwan | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 3. | Fairuz | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 4. | Fathir | ✓ | | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ |
| 5. | Fayat | | | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ |
| 6. | Hardiansyah | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 7. | I Ketut | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 8. | Lassana | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 9. | Lale Lidaina | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 10. | Maulidya | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Presentase (%) | | 60% | 0% | 0% | 0% | 0% | 100% | 80% | 100% | 100% | 100% |

Design

Pada tahap desain atau perancangan langkah merancang dilihat dari segi desain, kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa kelas VI, serta segi tampilan media yang akan dikembangkan. Tema pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah tema 7 yaitu Kepimimpinan Subtema 1 Pemimpin disekitarku. Model atau jenis game yang dipilih yaitu model Gameshow Quiz dan model Open the Box. Model Gameshow Quiz yaitu game yang berisikan berbagai pertanyaan dan pemain harus menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan memilih jawaban yang benar sesuai dengan jawaban yang disediakan. Sedangkan model Open the Box yaitu game yang mengarahkan pemain untuk memilih box atau kotak yang tersedia, dimana didalam box-box tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain.

Development

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran Wordwall yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan respon siswa. Validasi media dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi ahli media Wordwall tahap I dan II dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3 Hasil validasi media tahap I dan II

| Validasi Media | Aspek | | | | | Rerata | Kriteria Kelayakan |
|----------------|------------------|-------------------|-----------------|---------------|--------------------|--------|-----------------------|
| | Kesesuaian media | Kualitas tampilan | Kualitas teknis | Manfaat media | Valid. keseluruhan | | |
| Tahap I | 4 | 21 | 15 | 12 | 4 | 4 | 80% (Layak) |
| Tahap II | 4 | 25 | 15 | 12 | 4 | 4,30 | 86% (Sangat Layak) |

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan presentase tingkat kelayakan media pembelajaran Wordwall yang dilakukan oleh ahli media pada tahap I adalah sebesar 80%. Dimana nilai tersebut terletak pada interval 61% - 80% dengan kriteria layak. Sedangkan untuk hasil perhitungan validasi media yahap II didapatkan presentase tingkat kelayakan media pembelajaran Wordwall yang dilakukan oleh ahli media adalah sebesar 86%. Dimana nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak. Peningkatan jumlah skor rata-rata (X) pada tahap II didapatkan setelah dilakukannya revisi atau perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari validator.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi materi tahap I dan II dapat dilihat pada table 2.

Tabel 4 Hasil validasi materi tahap I dan II

| Validasi Materi | Aspek | | | Rerata | Kriteria Kelayakan |
|-----------------|------------------|-------------|--------------------|--------|--------------------|
| | Kelayakan Materi | Kebahasaa n | Valid. keseluruhan | | |
| Tahap I | 32 | 15 | 32 | 4,7 | 94% (Sangat Layak) |
| Tahap II | 33 | 15 | 33 | 4,8 | 96% (Sangat Layak) |

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan presentase tingkat kelayakan media pembelajaran Wordwall yang dilakukan oleh ahli materi pada tahap I adalah sebesar 94%. Dimana nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil perhitungan validasi materi tahap II didapatkan presentase tingkat kelayakan media pembelajaran Wordwall adalah sebesar 96%. Dimana nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak. Peningkatan jumlah skor rata-rata (X) pada tahap II didapatkan setelah dilakukan revisi atau perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari validator. Selanjutnya uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 orang siswa kelas VI, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang

dikembangkan dengan mengisi angket berskala “Ya” dan “Tidak” ² dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran. Adapun hasil uji coba berupa hasil respon siswa terhadap media pembelajaran Wordwall dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5 Hasil respon siswa tahap I dan II

| Tahap | Jumlah Responden | Skor yang diperoleh | | | Kategori |
|----------|------------------|---------------------|-----------|-------------------|-------------|
| | | Jumlah Skor | Rata-rata | Rerata presentase | |
| Tahap I | 10 | 96 | 9,6 | 96% | Sangat Baik |
| Tahap II | 10 | 100 | 10 | 100% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa pada respon siswa tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 96 dimana rata-rata skor 9,6 dengan rerata persentase 96% sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan pada uji coba tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 100 dimana rata-rata skor 10 dengan rerata persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil dari uji coba user mendapatkan tanggapan atau respon yang sangat bagus oleh siswa untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Implementation

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan uji coba media pembelajaran Wordwall yang telah dikembangkan kepada siswa. Tahap ini dilakukan di SDN 48 Cakranegara, menggunakan uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1 dan tahap 2 untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ASEAN. Adapun hasil uji coba berupa hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Wordwall dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6 Hasil belajar siswa tahap I dan II

| Tahap | Jumlah Responden | Skor yang diperoleh | | | Kategori |
|----------|------------------|---------------------|-----------|-------------------|-------------|
| | | Jumlah Skor | Rata-rata | Rerata presentase | |
| Tahap I | 20 | 960 | 96 | 96% | Sangat Baik |
| Tahap II | 20 | 980 | 98 | 98% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 6 terlihat bahwa pada hasil belajar siswa tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 960 dimana rata-rata skor 96 dengan rerata persentase 96% sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan pada uji coba tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 980 dimana rata-rata skor 98 dengan rerata persentase 98% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Evaluation

Setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan, selanjutnya tahap terakhir yaitu evaluasi karena penelitian ini hanya sampai uji coba kelompok kecil (uji coba terbatas), maka tahap evaluasi yang dimaksud disini yaitu evaluasi kegiatan pada tahap-tahap sebelumnya. Data-data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi, dan dari hasil uji coba kelompok kecil. Hasil validasi media memperoleh tingkat kriteria kelayakan sebanyak 86 % dimana nilai tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak.

Hasil validasi ahli materi memperoleh tingkat kriteria kelayakan sebanyak 96% dimana nilai tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil uji respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh tingkat kriteria kelayakan sebanyak 96% dimana nilai tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa pada kelompok kecil menyatakan media pembelajaran Wordwall dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas VI SD.

Kelayakan Media Pembelajaran Wordwall

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh data hasil penelitian dari beberapa tahap ADDIE yang telah dilakukan. Adapun hasil data hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7 Kelayakan media pembelajaran Wordwall

| ADDIE | Aspek | | | |
|----------|--------------------|---------------------|------------------|---------------|
| | Validasi Media (%) | Validasi Materi (%) | Respon Siswa (%) | Hasil Belajar |
| Tahap I | 80% | 94% | 96% | 96% |
| Tahap II | 86% | 96% | 100% | 98% |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil penelitian mengenai kelayakan media pembelajaran wordwall. ADDIE tahap I pada aspek validasi media diperoleh skor sebesar 80 %, sedangkan pada validasi materi diperoleh 94%, untuk respon siswa sebesar 96%, dan hasil belajar diperoleh 96%. Pada ADDIE tahap II persentase skor masing-masing aspek meningkat dimana pada validasi media awalnya diperoleh 80% meningkat ke 86%, untuk validasi materi dari 94% meningkat menjadi 96%, sedangkan respon siswa dari 96% meningkat menjadi 100%, dan hasil belajarpun ikut meningkat yang semulanya 96% menjadi 99%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi layak untuk digunakan pada mata pelajaran IPS.

Hasil penelitian tentang pengembangan *game based learning (GBL)* berbasis *wordwall* ini didukung beberapa hasil penelitian lain. Hasil penelitian Permana & Kasrman (2022) dimana pemanfaatan media *wordwall* mempengaruhi motivasi siswa kelas V SD dalam pembelajaran IPS. Motivasi siswa meningkat setelah *wordwall* diterapkan dalam pembelajaran IPS. Kasa et al., (2021) juga menemukan hal serupa bahwa *wordwall* efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS secara daring.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli media pada tahap II pada keseluruhan aspek mendapatkan rerata sebesar 4,30 dengan kriteria kelayakan sebesar 86%. Sedangkan hasil validasi materi tahap II pada keseluruhan aspek memperoleh rerata sebesar 4,8 dengan kriteria kelayakan sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall termasuk ke dalam kategori sangat layak dan valid. Berdasarkan hasil keseluruhan aspek untuk respon siswa tahap II yang melibatkan 10 responden, mendapatkan rata-rata jumlah skor sebesar 10 dengan kriteria 100%, sedangkan hasil belajar siswa pada tahap II memperoleh rata-rata nilai sebesar 98 dengan kriteria sebesar 98%. Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi layak digunakan sebagai pembelajaran pada mata pelajaran IPS siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara.

SARAN

Guru harus meningkatkan kreativitas dalam pembuatan serta penggunaan media pembelajaran agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Bagi sekolah diharapkan adanya dukungan kepada guru dan siswa dengan disediakan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran IPS khususnya pada materi ASEAN. Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya. Dan juga dalam penggunaan media pembelajaran Wordwall disarankan untuk sekolah/peserta didik yang berada didaerah perkotaan, tidak disarankan untuk yang berada didaerah pelosok dikarenakan membutuhkan jaringan internet.

DAFTAR RUJUKAN

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Fuad, Nurul. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144-152.
- Hasanah, Nur. (2022). Pengembangan media pembelajaran MAPENA (Mainan peta anak) pada materi IPS untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 7 (1), 2.
- Jauhar, S., & Nur, N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371-378.
- Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Benu, A. B., & Bulu, V. R. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154-159.
- Oktaviyanti, Itsna & Novitasari, Setiani. (2019). Analisis Penerapan Problem Based Learning pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Musamus Journal of Primary Education*, Vol. 2 (1), 51.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Putri, Fanny Mestyana. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di Min 2 Kota Tangerang Selatan. *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Sagala, Syaiful. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. ALFABETA.

- Sari, P. M. & Yarza H. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quiziz* dan *Wordwall* pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al – Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Vol. 4 (2).
- Sudarsono, Susilo. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web *Wordwall* Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD. *Jurnal PGSD*, Vol.9 (No. 8), 7-8
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Indo Upe, Sakka Hasan. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK-TALK-WRITE (TTW) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VI SDN 1 LAPAI", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2018
Publication 2%
- 2 Submitted to Universitas Mataram
Student Paper 2%
- 3 www.eprints.unram.ac.id
Internet Source 2%
- 4 Fathurozak Mutohar, Karma Iswasta Eka. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar", Jurnal Amal Pendidikan, 2022
Publication 2%
- 5 repository.unib.ac.id
Internet Source 1%
- 6 Herma Dewi, Febrialismanto Febrialismanto, Yeni Solfiah. "PENGEMBANGAN MEDIA 1%

PERMAINAN TABLE BALL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN",
Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran,
2020

Publication

| | | |
|----|--|-----|
| 7 | download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source | 1 % |
| 8 | vdocuments.net Internet Source | 1 % |
| 9 | jurnal.unsil.ac.id Internet Source | 1 % |
| 10 | www.pjkr_uny.com Internet Source | 1 % |
| 11 | Catur Andiyanto, Santhy Hawanti, Kuntoro Kuntoro. "Pengembangan E-Modul Pengayaan Materi Debat Berbasis Software Sigil untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA di Purbalingga", Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 2021 Publication | 1 % |
| 12 | ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source | 1 % |
| 13 | jptam.org Internet Source | 1 % |
| 14 | Submitted to Universitas Ibn Khaldun | |

15 pasca.um.ac.id
Internet Source

1 %

16 Lolika Saputri, Maison Maison, Wawan Kurniawan. "Pengembangan Four-Tier Diagnostic Test Berbasis Website untuk Mengidentifikasi Miskonsepsi pada Materi Suhu dan Kalor", Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 2021
Publication

1 %

17 ejournal.insuriponorogo.ac.id
Internet Source

1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%