

## **Pengembangan Media Gaul (*Game* Edukasi *Wordwall*) Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 161 Palembang**

<sup>1</sup>Listriyana Meiriska, <sup>2</sup>Bukman Lian, Kiki Aryaningrum<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Palembang

Email: [1listriyanameiriska@gmail.com](mailto:1listriyanameiriska@gmail.com), [2drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id](mailto:2drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id), [3kikiaryaningrum86@gmail.com](mailto:3kikiaryaningrum86@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (RnD) untuk mendapatkan atau menghasilkan suatu media dan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki lima (5) tahap yaitu *analysis, Design, Development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan hasil validasi yang diberikan penilaian oleh validator ahli maka persentase yang diperoleh dari nilai rata-rata kevalidan media mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media GAUL (*Game* Edukasi *Wordwall*) dilakukan dengan uji coba *one to one* dengan mengikutsertakan 3 orang peserta didik dengan memberikan angket respon peserta didik dan memperoleh tanggapan positif dari peserta didik dan memperoleh skor 93,9% coba *small group* sebanyak 12 orang peserta didik dengan memperoleh keseluruhan persentase sebesar 89,5% dengan kategori sangat praktis. Untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPAS pada Bab 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku) Pada tahap uji coba kelompok besar subjek uji coba ialah seluruh peserta didik kelas IV A sebanyak 34 peserta didik, dalam pengembangan media GAUL (*Game* Edukasi *Wordwall*) ini juga dinyatakan memiliki keefektifan dalam proses pembelajaran menghasilkan nilai dengan rata-rata 88% dengan kategori sangat efektif.

**Kata Kunci:** *Permainan Edukasi, Wordwall, IPAS.*

### **Abstract**

The research carried out is a type of Research and Development (RnD) research and development to obtain or produce media and uses ADDIE research and development procedures which have five (5) stages, namely *analysis, Design, Development, implementation, and evaluation*. Based on the validation results given by expert validators, the percentage obtained from the average media validity score was 88% in the very valid category. The level of practicality of GAUL media (*Wordwall Educational Game*) was carried out with a *one to one* trial involving 3 students by giving student response questionnaires and getting positive responses from students and getting a score of 93.9% in a *small group* of 12 students. by obtaining an overall percentage of 89.5% in the very practical category. To see the students' ability to understand science learning in Chapter 7 Topic A (*Me and My Needs*). At the trial stage, the large group of trial subjects were all 34 students in class IV A, in the development of the GAUL Educational Game *Wordwall* media) this was also stated to have effectiveness in the learning process resulting in an average score of 88% in the very effective category.

**Keywords:** Educational Game, Wordwall, natural and social sciences.

## **PENDAHULUAN**

Pada dasarnya pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk melakukan perubahan pada diri sendiri maupun orang lain disekitarnya. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, maksud pembinaan sekolah dasar adalah untuk membentuk landasan wawasan, informasi, budi pekerti, etika yang luhur, dan kemampuan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pelaksanaan pembelajaran harus direncanakan secara baik untuk memberikan pembelajaran yang tepat, serta melalui pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Anindya, 2023).

IPS pada sekolah dasar diawali dengan mempelajari tentang kehidupan manusia didalam masyarakat. Mata pelajaran IPS memuat materi sejarah, geografi, sosiologi, politik dan ekonomi, melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara yang disiplin, demokratis dan bertanggung jawab (Siska, 2023).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan konsep dan topik dari kedua bidang tersebut digabungkan dan diajarkan secara terpadu, sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antara ilmu pengetahuan dan konteks sosialnya (Ekantini, 2023). Dalam mata pelajaran IPAS, peserta didik mempelajari fenomena sosial dan alam dalam konteks yang lebih terintegrasi. Dengan adanya mata pelajaran IPAS, peserta didik akan dapat melihat perspektif yang lebih luas dalam memahami lingkungan di sekitar mereka (Suprijadi, 2023).

Dalam pembelajaran IPS sering kali dianggap membosankan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 5 sampai 12 februari 2024 di SD Negeri 161 Palembang bersama guru kelas IV terlihat dalam kegiatan belajar mengajar guru telah menggunakan media buku cetak dalam pembelajaran namun terlihat juga bahwa peserta didik pasif ketika pembelajaran dikelas, serta kesulitan dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan serta menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, guru menyatakan bahwa dengan menggunakan

media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu upaya yang seharusnya bisa dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif yaitu pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2023) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, gambar, grafik, televisi dan komputer. Menurut Sadiman dalam (Darmawan, 2022) Mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media Pembelajaran adalah semua bentuk perlatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, visual, audio visual, multimedia, dan website (Yaumi, 2021).

Menurut Yulia dalam (Harahap, 2022) memaparkan bahwa terdapat ragam media pembelajaran, antara lain: berupa media audio, visual, audio visual, dan mulitimedia interaktif. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui *game* edukasi *wordwall*.

*Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan tidak hanya diperlihatkan atau dilihat saja, media ini dapat dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok dan juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam praktek mempertunjukkannya (Sofyan, 2022).

*Wordwall* merupakan website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Oktaviani, 2023). *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, roda acak, pengurutan kata, dan mengelompokkan. Aplikasi ini menediakan delapan belas tempalte yang dapat diakses secara gratis (Abidin, 2023).

Melalui media *game* edukasi *wordwall* ini akan menciptakan suasana belajar baru untuk peserta didik dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar dilakukan

sambil bermain yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan semangat belajar pesesrta didik untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran IPAS.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan R&D (*reserch and development*). Penelitian ini dapat didefinisikan sebagai penelitian yang bertujuan mengembangkan atau menciptakan suatu media melalui temuan uji lapangan setelah itu direvisi dan seterusnya (Sugianti, 2020). Model penelitian ini menggunakan ADDIE *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengembangan media disesuaikan dengan latar belakang permasalahan yang berkaitan dengan inovasi, yang kemudian diselesaikan dalam uji lapangan, dinilai dan disempurnakan untuk memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan yang melibatkan validasi atau uji ahli (Yuwana, 2023).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau tertulis kepada responden melalui tes, kuesioner / angket dan dokumentasi. Angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket validasi yang diberikan kepada tiga validator yaitu media pembelajaran, materi, dan bahasa untuk menilai kevalidan dari media pembelajaran GAUL (*Game Edukasi Wordwall*). Dan untuk menilai kepraktisan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) dapat dilihat dari angket yang telah diberikan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini penggunaan tes dilakukan untuk mengetahui nilai keefektifan dari media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) yang telah dikembangkan, jenis tes yang digunakan merupakan 10 soal pilihan ganda.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Tahap yang dilakukan dalam pengembangan produk yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

#### **1. Tahap Analysis**

Tahap analisis merupakan tahap yang mendasari dikembangkannya penelitian-penelitian yang tiada henti yang harus dilakukan. Dengan menganalisis permasalahan yang ada, akan mengetahui model atau media yang akan dilakukan.

- a. Analisis Kebutuhan siswa dilakukan oleh peneliti berdasarkan persepsi dan pertemuan dengan wali kelas kelas IV SD Negeri 161 Palembang pada bulan Februari 2024 untuk mengetahui permasalahan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi, terlihat dalam kegiatan belajar mengajar guru telah menggunakan media buku cetak dalam pembelajaran namun terlihat juga bahwa peserta didik pasif ketika pembelajaran dikelas, serta kesulitan dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan serta menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah, guru kelas IV menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, serta dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat dari sarana prasarana yang ada di sekolah tersebut sudah memiliki proyektor, maka peneliti dapat mencoba mengimplementasikan media pembelajaran berbasis game interaktif berupa *wordwall*. Sebagai solusi yang dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS Bab 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku) pada kelas IV SD Negeri 161 Palembang.
- b. Analisis kurikulum dilakukan agar menjadi acuan peneliti dalam eksplorasi pengembangan media pembelajaran ini. Analisis kurikulum ini dilakukan dengan tujuan agar dapat memberikan pedoman bagi peneliti dalam membuat media GAUL (*game* edukasi *wordwall*). Pada analisis kurikulum ini peneliti menganalisis pada bagian capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada pembelajaran IPAS Kelas IV Bab 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku).
- c. Analisis materi berdasarkan capaian pembelajaran (CP) Pada pembelajaran IPAS BAB 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku) materi kebutuhan manusia. Peneliti memilih materi ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginannya dan dapat menempatkan kedua hal tersebut berdasarkan prioritas utama peserta didik dan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

## 2. Tahap *Design*

Tahap selanjutnya adalah tahap *design* (perencanaan) yang akan dilakukan peneliti dengan membuat sebuah produk pertama yaitu media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) yang akan dikembangkan. Desain produk ini dilakukan dengan membuat desain pertanyaan mengenai pembelajaran IPAS untuk dimasukkan pada wordwall sampai selesai dan menghasilkan link, setelah game wordwall selesai didesain tahap selanjutnya yaitu membuat desain menggunakan persentasi dari canva yang mencakup materi kebutuhan manusia, petunjuk belajar, tujuan pembelajaran, serta memasukkan link *games wordwaall* kedalamnya, tahap terakhir yaitu tahap mendesain lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai penunjang dalam penerapan Media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*).

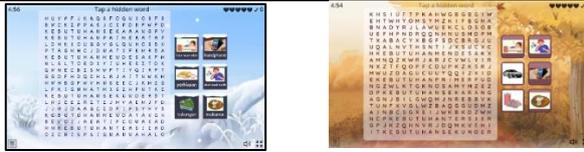
## 3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan (*development*) media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada tahapan pengembangan ini penilaian media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) dilakukan tahap validasi yang dilakukan oleh tiga validator yaitu dua orang dosen dan satu orang pendidik diikuti dengan perbaikan. Kemudian, melakukan uji coba sehingga menghasilkan mutu produk media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) yang valid, praktis, dan efektif. berikut hasil yang didapatkan:

Tabel : 1

Hasil sebelum dan sesudah validasi

No	Tampilan Sebelum Diperbaiki	Tampilan Sesudah Diperbaiki	Keterangan
1.			Telah diperbaiki sesuai saran dengan mengganti warna background menambahkan logo kemendikbud, logo universitas dan nama peneliti pada tampilan media
2.			Telah diperbaiki sesuai saran dengan mengganti warna tulisan judul dengan warna yang lebih jelas
3.			Warna background dari game wordwall telah diperbaiki dari warna biru putih menjadi warna yang lebih gelap



Pada tahap revisi produk, hasil validasi desain didapatkan bahwa produk yang dikembangkan masih memiliki kekurangan, sehingga perlu dilakukan revisi berdasarkan saran perbaikan.

Selanjutnya yaitu Hasil dari validasi yang diperoleh dari angket validasi setelah revisi, yaitu diperoleh nilai persentase validasi media sebesar 90% termasuk kategori sangat valid, nilai persentase validasi bahasa sebesar 90% termasuk kategori sangat valid dan nilai persentase validasi materi sebesar 84% termasuk kategori sangat valid.

#### **4. Tahap *Implementation***

Pada tahap *implementation* ini dilakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap uji coba ini menggunakan *one to one*, *small group*, dan kelompok besar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 161 Palembang.

##### **a) Uji Coba *One to one***

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba awal produk yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*). Uji coba awal dilakukan dengan cara mengenalkan media ini kepada peserta didik melalui proyektor lalu pengimplemtasian dari media ini dilanjutkan dengan membagikan lembar kerja peserta didik dan terakhir memberikan angket respon peserta didik. uji coba *one to one* ini terdiri dari 3 peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik.



**Gambar 1. Penerapan media pembelajaran**

Adapun hasil yang diperoleh dari penilaian angket respon peserta didik melalui tahap uji coba *one to one*:

Tabel : 2  
Hasil Angket Respon Peserta Didik *One to one*

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Persentase
1.	MAP	40	88,8%
2.	SS	43	95,5%
3.	DR	44	97,7%
<b>Jumlah Seluruh Skor</b>		281,8	
<b>Rata – rata skor</b>		93,9%	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Sumber: (Peneliti, 2024)

Dari tabel hasil penelitian angket peserta didik di tahap uji coba *one to one* yang uji cobakan oleh tiga orang peserta didik terlihat bahwa peserta didik memberikan tanggapan baik terhadap angket respon peserta didik tersebut. Persentase yang didapatkan dari total keseluruhan nilai rata-rata tiga peserta didik adalah 93,9% peserta didik sangat setuju bahwa keseluruhan tampilan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) yang telah dikembangkan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Dari hasil analisis data pada uji coba *one to one* dapat dinyatakan “sangat praktis”.

#### **b) Uji Coba *Small Group***

Pada tahap uji coba *small group* berjumlah 12 orang peserta didik dari SD Negeri 161 Palembang dalam uji coba ini melakukan beberapa tahapan dalam implementasinya diawali dengan pengenalan media dan pengenalan media dan penerapan media dengan menggunakan bantuan proyektor untuk menampilkannya dan menggunakan lembar kerja peserta didik pada saat

penerapannya, adapun instrumen penilaian yang digunakan adalah angket respon peserta didik terhadap media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*).



**Gambar 2. Penerapan media tahap *small group***

Adapun hasil yang diperoleh dari penilaian angket respon peserta didik melalui tahap uji coba *small group*:

Tabel : 3  
Hasil Angket Respon Peserta Didik *Small Group*

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Persentase
1.	MTN	43	95,5%
2.	RPA	40	88,8%
3.	MF	39	86,6%
4.	MHA	39	86,6%
5.	MKA	43	95,5%
6.	MBP	42	93%
7.	MH	40	88,8%
8.	TS	39	86,6%
9.	KTPC	41	91%
10.	AAC	39	86,6%
11.	ANR	40	88,8%
12.	KA	39	86,6%
<b>Jumlah Seluruh Skor</b>		1.074	
<b>Rata- rata skor</b>		89,5%	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Sumber : (Peneliti, 2024)

Dari tabel hasil penelitian angket peserta didik pada tahap uji coba *small group* yang dilakukan oleh 12 orang peserta didik diketahui bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap angket respon peserta didik tersebut. Persentase yang didapatkan dari total keseluruhan rata-rata 12 peserta didik adalah 89,5% peserta didik sangat setuju bahwa keseluruhan tampilan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) yang telah dikembangkan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data pada uji coba *small group* dapat dinyatakan

“sangat praktis”.

**c) Uji coba Kelompok besar**

Pada Uji kelompok besar, subjek yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas IV A di SD Negeri 161 Palembang. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui efek potensial dari media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) yang telah dikembangkan peneliti mempunyai keefektifan dalam penggunaannya pada pembelajaran IPAS Bab 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku) di kelas IV SD Negeri 161 Palembang.



**Gambar 3. Pembagian soal tes peserta didik**

Adapun hasil yang diperoleh dari penilaian tes peserta didik melalui tahap uji coba kelompok besar:

Tabel : 4  
Hasil Tes Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	KKM	Persentase
1.	DPJ	80	70	Tuntas
2.	AI	90	70	Tuntas
3.	MAP	80	70	Tuntas
4.	NFH	90	70	Tuntas
5.	SDS	70	70	Tuntas
6.	KAFA	90	70	Tuntas
7.	TMP	70	70	Tuntas
8.	DR	100	70	Tuntas
9.	ARR	90	70	Tuntas
10.	IAA	100	70	Tuntas
11.	FAA	90	70	Tuntas
12.	MBP	90	70	Tuntas
13.	MKA	100	70	Tuntas
14.	MF	80	70	Tuntas
15.	MTN	100	70	Tuntas

16.	TS	80	70	Tuntas
17.	ANR	90	70	Tuntas
18.	DK	60	70	Tidak Tuntas
19.	MA	80	70	Tuntas
20.	MS	60	70	Tidak Tuntas
21.	MBA	100	70	Tuntas
22.	HKS	90	70	Tuntas
23.	CR	80	70	Tuntas
24.	AAS	100	70	Tuntas
25.	RPA	80	70	Tuntas
26.	SS	80	70	Tuntas
27.	BG	60	70	Tidak Tuntas
28.	KTPC	100	70	Tuntas
29.	MR	90	70	Tuntas
30.	DPW	90	70	Tuntas
31.	RAD	80	70	Tuntas
32.	RF	80	70	Tuntas
33.	MHA	90	70	Tuntas
34.	MA	50	70	Tidak Tuntas
<b>Banyak Peserta didik yang tuntas</b>				<b>30</b>
<b>Jumlah peserta didik</b>				<b>34</b>
<b>Rata – rata</b>				<b>88%</b>

Sumber: (Peneliti, 2024)

Dari tabel di atas hasil tes yang diikuti oleh 34 peserta didik, mendapatkan hasil yaitu 30 peserta didik yang tuntas, dan 3 peserta didik yang belum tuntas dengan memperoleh nilai tertinggi 100 yaitu 7 peserta didik, yang mendapatkan nilai 90 yaitu 11 peserta didik, mendapatkan nilai 80 yaitu 10 peserta didik, mendapatkan nilai 70 yaitu 2 peserta didik, mendapatkan nilai 60 yaitu 3 peserta didik yang dengan kriteria belum tuntas, dan 1 peserta didik mendapatkan nilai 50 dengan kriteria belum tuntas. Sehingga memperoleh nilai rata-rata 88% dengan kategori “sangat efektif” hal ini menunjukkan bahwa media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) efektif digunakan.

## 5. Tahap *Evaluation*

Tahap *evaluation* merupakan tahap terakhir dari model perbaikan ADDIE. evaluasi ini diharapkan dapat menentukan hasil analisis dalam menciptakan media pembelajaran. Menurut data penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada mata pelajaran IPAS BAB 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku) dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 161 Palembang. Dalam uji coba kepraktisan ini data yang didapat

melalui angket respon siswa dan tes yang telah diselesaikan. Penggunaan media GAUL (*game edukasi wordwall*) mendapat respon positif dari siswa pada kegiatan ini tahap *one on one* dan *small group*, dan siswa pada tahap tes kelompok besar memperoleh nilai 88% dengan kategori sangat efektif dalam menggunakan media GAUL (*game edukasi wordwall*) pada tingkat sekolah dasar, terlihat dari hasil tes.

Kelebihan dan kekurangan media setelah peneliti melakukan proses penelitian dan uji coba media Media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) kepada peserta didik kelas IV. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) sebagai berikut:

- 1) Kelebihan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*)
  - a) Kelebihan dari media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) media ini bersifat flaksibel dan dapat digunakan untuk berbagai tingkatan peserta didik, dapat menarik perhatian peserta didik
  - b) Dengan menggunakan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih bermakna serta mudah diikuti oleh peserta didik
  - c) Dengan menggunakan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) membuat peserta didik tertantang dan menjadi bersemangat dalam pembelajaran didalam kelas.
- 2) Kekurangan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*)

Kelemahan dari media GAUL (*Game edukasi wordwall*) ini memerlukan waktu lebih dalam membuatnya dan Memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada pembelajaran IPAS Kelas IV menggunakan model ADDIE. Pada model tersebut terdapat lima tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media GAUL *Game Edukasi Wordwall*) merupakan *game* interaktif yang dipadukan dengan aplikasi *canva* yang terdapat materi pelajaran didalamnya, dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Penelitian pada

peserta didik kelas IV SD Negeri 161 Palembang yang sudah dilakukan, maka dapat menjawab rumusan masalah peneliti yaitu valid, praktis dan efektif.

- a) Nilai kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa yang dilakukan bersama dua orang dosen dan satu orang guru. Dari hasil tersebut memperoleh rata – rata persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid.
- b) Nilai kepraktisan dalam penggunaan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) dapat dilihat melalui penilaian angket respon peserta didik *one to one* memperoleh rata-rata 93,9% dan *small group* memperoleh rata-rata 89,5% dengan kategori sangat praktis.
- c) Nilai keefektifan dalam pengembangan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) ini juga dinyatakan memiliki efek potensia dalam proses pembelajaran dengan melakukan pemberian soal tes kepada peserta didik dan menghasilkan nilai dengan rata-rata 88% dengan kategori sangat efektif. Sehingga, dari data-data di atas bahwa pengembangan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*).

Dari pernyataan di atas maka media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mengoptimalkan penguasaan peserta didik dalam menguasai materi IPAS BAB 7 topik A (Aku dan Kebutuhanku).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *Journal Education And Technology*, 2.
- Siska, Y. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD (Buku Ajar)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Ekantini, I. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2.
- Dewi, Sanusi, & Suprijadi. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sdn 1 Ngindeng Kelas Iv Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4
- Sofyan. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1105.

- Oktaviani, P. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Dan Mistar Pintar Terhadap Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (Jes-Mat)*, 5.
- Abidin, I. R. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MAN Kota Batu. *Sustainable*, 350.
- Sugianti, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie R2d2 : Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Yuwana, S. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Darmawan, C. K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Harahap, M. N. (2022). *Media Pembelajaran : Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Cv. Azka Pustaka.
- Yaumi, M. (2021). *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media.