



Pengembangan Media Pembelajaran *Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall)* untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Dwi Lucky Hermiyanto¹, Wahyudi²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia

E-mail: dwiluckyhermiyanto21@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-11-01 Keywords: <i>R&D; Learning Media; Android.</i>	<p>During the Covid-19 pandemic, learning outcomes and student abilities have decreased. As a teacher, it is necessary to have a learning media that is packaged to help students in understanding and apply learning materials that are adapted to the environment around students. The learning media developed is POMEWALL, which is an android-based Pop-Up application and Wordwall Game. This research was conducted using the type of research and development (Research and Development), using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluating. The subject of the study was State Elementary School 3 Ngambakrejo, for the research sample namely, grade V elementary school students with a total of 19 students who took part in thematic learning (science and Indonesian) with the material "Water Cycle". Based on the validation results given by the validator. The average percentage score is 82% with valid categories. As for the completeness of learning for students of SD N 3 Ngambakrejo on the results of the t-test, the post-test mean value is higher than the mean pre-test with a signification value of < 0.05, it can be stated that the learning media developed is effective in improving learning outcomes. From the results of the research that has been carried out, it can be concluded that POMEWALL learning media is suitable for use. The validation score given by the validator is 82% with a very high category. And the result of the post-test mean value is higher than the pre-test means with a signification value of < 0.05. So the application of POMEWALL learning media is valid and effective for use in thematic learning in elementary schools.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-11-01 Kata kunci: <i>R&D; Media Pembelajaran; Android</i>	<p>Selama masa pandemi Covid-19 hasil belajar dan kemampuan peserta didik mengalami penurunan. Sebagai guru diperlukan media pembelajaran yang yang dikemas secara untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah POMEWALL yaitu aplikasi Pop Up dan Game Wordwall berbasis android. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development), Menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluating. Subjek penelitian adalah Sekolah Dasar Negeri 3 Ngambakrejo, untuk sampel penelitian yaitu siswa kelas V SD dengan jumlah 19 siswa yang mengikuti pembelajaran tematik (IPA dan Bahasa Indonesia) dengan materi "Siklus Air". Berdasarkan hasil validasi yang diberikan penilaian oleh validator. Skor presentase rata-rata sebesar 82% dengan kategori valid. Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa SD N 3 Ngambakrejo pada hasil uji t nilai mean post-test lebih tinggi dari mean pre-test dengan nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa, media pembelajaran POMEWALL layak untuk digunakan. Skor validasi yang diberikan oleh validator sebesar 82% dengan kategori sangat tinggi. Dan hasil pada nilai mean post-test lebih tinggi dari mean pre-test dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Maka aplikasi media pembelajaran POMEWALL sudah valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.</p>

I. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran daring, terdapat berbagai tantangan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik. Perubahan dari proses pembelajaran luring menjadi daring mengubah

proses pembelajaran, dari segi model, metode dan media pembelajaran. Terdapat berbagai masalah yang dialami oleh guru dan peserta didik dalam penerapan proses pembelajaran daring, seperti fasilitas gadget, koneksi internet, hingga

kuota data yang kurang memadai. Sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran tidak maksimal. Namun dalam SKB Mendikbud, Menag, Menkes dan Mendagri Nomor 03/KB/2020 Nomor 612 Tahun 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease (COVID-19) bahwa pembelajaran tatap muka dapat dilakukan, jika sekolah memiliki kendala dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Hal ini berpengaruh pada proses pembelajaran, sehingga diperlukan model, metode, dan media pembelajaran yang disesuaikan pembelajaran tatap muka terbatas.

Melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru-guru di SD Negeri 3 Ngambakrejo, Kec. Tanggunharjo, Kabupaten Grobogan. Terdapat tantangan yang dihadapi oleh guru, yaitu merasa kesulitan dalam menyampaikan materi dan praktik secara langsung mengenai materi pembelajaran tematik. Selama masa pandemi Covid-19 hasil belajar dan kemampuan peserta didik mengalami penurunan, hal ini disebabkan berbagai faktor. Seperti peserta didik sulit memahami materi dan merasa kelelahan karena beban tugas yang cukup banyak serta kurangnya pengawasan orang tua membuat peserta didik lebih banyak bermain game. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara tematik. Diperlukan media pembelajaran yang yang dikemas secara menarik dengan model pembelajaran yang sesuai. Agar dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Untuk menunjang hal tersebut, diperlukan beberapa sarana dan media pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dalam pembelajaran tatap muka secara terbatas. Maka media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung, agar lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah POMEWALL yaitu aplikasi Pop Up dan Game Wordwall, menggunakan model pembelajaran Blended Learning pada proses pembelajaran daring atau tatap muka secara terbatas.

Aplikasi POMEWALL dirancang menggunakan aplikasi Smart App Creator 2 pada Komputer. Media pembelajaran ini berbasis android sehingga dapat digunakan melalui Handphone atau gadget dari peserta didik. Media pembelajaran ini

dapat digunakan oleh 1 peserta didik atau secara berkelompok. Media pembelajaran POMEWALL disesuaikan dengan peserta didik kelas V melalui pembelajaran tematik yang terdapat pada Tema 8 "Peristiwa dalam Kehidupan" Subtema 2 "Perubahan Lingkungan" dengan materi mengenai siklus air. Melalui media pembelajaran POMEWALL diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar secara kognitif dan melatih kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, berfikir kritis serta kreatif melalui fitur-fitur yang tersedia. Aplikasi POMEWALL dikemas secara menarik, kreatif dan mudah untuk digunakan melalui fitur seperti capaian kompetensi dasar, materi pembelajaran mengenai siklus air, video Pop-up yang terhubung dengan Youtube dan quiz interaktif pada situs Wordwall, serta petunjuk penggunaan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2016). Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluating (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 3 Ngambakrejo, untuk sampel penelitian yaitu siswa kelas V SD dengan jumlah 19 siswa yang mengikuti pembelajaran tematik (IPA dan Bahasa Indonesia) dengan materi "Siklus Air". Uji validitas media pembelajaran POMEWALL dilakukan oleh validator yang berkompeten yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Selanjutnya, validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media pembelajaran POMEWALL yang dikembangkan, apakah media pembelajaran POMEWALL yang telah dibuat sudah bisa dikatakan valid atau tidak valid. Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diidentikkan dengan presentasi skor. Semakin besar presentasi skor hasil analisis data maka semakin baik tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan. Lalu, untuk menentukan keefektifan penggunaan media pembelajaran berupa POMEWALL dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam melaksanakan pretes dan postes. Salah satu syarat ketuntasan

belajar siswa di SD Negeri 3 Ngambakrejo jika siswa dapat mencapai nilai 70, maka dapat disimpulkan bahwa media POMEWALL yang dikembangkan sudah efektif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah aplikasi pembelajaran berbasis android. Produk media pembelajaran ini dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti, dengan tujuan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan juga sebagai sumber belajar mandiri yang dapat digunakan oleh siswa di sekolah. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model perancangan media pembelajaran model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan antara lain Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap Development (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

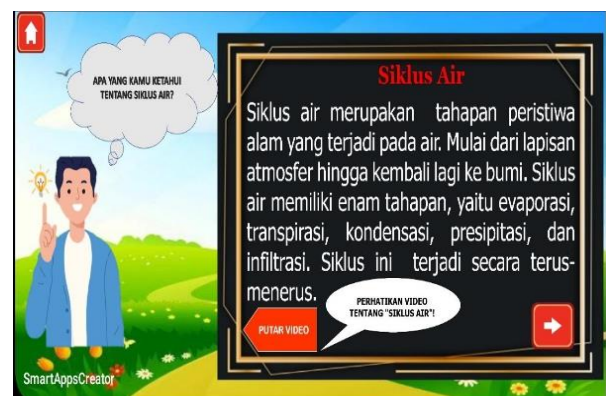
1. Analysis (Analisis), tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran. Dari analisis tersebut dihasilkan materi yang membutuhkan bantuan media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa untuk belajar mandiri yang dipilih adalah materi tekanan, karena pokok bahasan tersebut membutuhkan hal-hal yang konkret untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran android, guru dapat memberikan penjelasan secara konkret dari materi yang bersifat abstrak tersebut.
2. Design (Desain), pada tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu: 1) mendesain aplikasi media pembelajaran berbasis android; 2) Materi, gambar dan video yang sesuai dan tepat dengan materi "Siklus Air", 3) Lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.
3. Development (Pengembangan), hasil dari tahap pengembangan yaitu: 1) Aplikasi media pembelajaran berbasis android aplikasi ini terdiri dari kompetensi dasar, materi siklus air, gambar, video Pop-up Siklus Air, dan Quiz

Wordwall;

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media mengenai media POMEWALL yang dikembangkan menghasilkan persentase sebesar 82%. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, Kesesuaian jenis dan ukuran (font), kesesuaian pemilihan background, komposisi warna, fungsi tombol, keefektifan kalimat dalam media, kejelasan aturan penggunaan media, dan kemudahan dalam penggunaan media POMEWALL. Saran dari validator adalah secara umum media POMEWALL sudah baik. Hanya perlu perbaikan di beberapa bagian di beberapa scene. Hasil validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh tiga validator diperoleh sebesar 80%. Aspek yang dinilai oleh para ahli materi adalah Ketepatan indikator dengan KD yang akan dicapai, Ketepatan tujuan pembelajaran dengan indikator dan KD yang akan dicapai, Ketepatan media pembelajaran dengan KD yang akan dicapai, pemilihan model pembelajaran, urutan pembelajaran sesuai model dan materi yang digunakan soal evaluasi.



Gambar 1. Tampilan halaman awal POMEWALL



Gambar 2. Tampilan halaman materi pada POMEWALL



Gambar 3. Tampilan halaman quiz pada POMEWALL

Selanjutnya dapat dinyatakan bahwa siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 70 sebesar 53% atau sebanyak 10 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai < 70 sebesar 47% atau sebanyak 9 siswa. Hasil analisis pretes ini dijadikan data awal untuk dapat diperbaiki pada hasil postes yang dilaksanakan. Jadi hasil ketuntasan Pre tes media pembelajaran POMEWALL termasuk dalam kategori rendah. Dapat dinyatakan pula bahwa siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 70 sebesar 90% atau sebanyak 17 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai < 70 sebesar 10% sebanyak 2 siswa. Jadi hasil ketuntasan Pos tes media pembelajaran POMEWALL termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selanjutnya, dilakukan tahap uji Paired Samples T Test menggunakan program SPSS 22 for windows dengan Langkah-langkah Analyze-Compare means- Paired Samples T Test. Hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) atau sama dengan 0,000 yang berarti kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar pretes dan postes. Pada penelitian ini uji t digunakan sebagai satu syarat ketuntasan belajar siswa SD N 3 Ngambakrejo jika hasil uji t pada nilai mean post-test lebih tinggi dari mean pre-test dengan nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa, media pembelajaran POMEWALL layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi yang diberikan penilaian oleh validator. Skor presentase rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat tinggi. Dan hasil pada nilai

mean post-test lebih tinggi dari mean pre-test dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Maka aplikasi media pembelajaran POMEWALL sudah valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). MEDIA POP UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN BERCERITA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49-57.
- Busrial, B. (2022). Upaya meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Penerapan Model Siklus Belajar (Learning Cycle). *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.130>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3689-3696.
- Hasan, H. (2022). Penerapan Metode Field Trip dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 27-33. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.135>
- Imansyah, M. N., & Asmedy, A. (2021). Akselerasi covid-19 pada proses pembelajaran di era pendidikan 4.0. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(2), 279-284.
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143-147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi

- Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854-2860.
- Rizaluddin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 15-19. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.131>
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Syofyan, H. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11 (02), 248-265
- Wahyudi, D. N. (2022). Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 12 No. 1: 20-30.