



Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Siti Nur Hidayah¹, Tego Prasetyo²

^{1,2}PGSD FKIP Universita Kristen Satya Wacana, Indonesia

Email: 292018019@student.uksw.edu, tego.prasetyo@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-06-10 Revised: 2022-07-02 Published: 2022-07-15 Keywords: <i>Educational Games; Wordwall; Improve Student Learning Outcome.</i>	The purpose of this study was to find out how high the effectiveness level of developing thematic educational game media based on wordwall web combined with classroom to improve student learning outcomes for grade 4. R&D) modified by Sukmadinata and combined with the ASSURE model. The results of this study are: (1) Development of educational games consisting of materials, assignments and wordwall-based games contained in one classroom application. (2) Based on the results of the material expert validation test, it obtained a feasibility of 68% so that it was included in the eligible category for use. From the design validation test, it obtained 76% in the High category and the media validation test obtained 53% in the moderate category. From the results of the percentages of the three experts, it can be concluded that the thematic educational game media based on Wordwal combines classroom to improve the learning outcomes of 4th grade elementary school students, "Eligible" to use, after making improvements according to the suggestions given by the experts. . From the limited test by 10 4th grade students, obtained 84% of students and 90% obtained from class teacher respondents, so it can be said to be effective with a very high category.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-06-10 Direvisi: 2022-07-02 Dipublikasi: 2022-07-15 Kata kunci: <i>Game Edukasi; Wordwall; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat efektifitas pengembangan media game edukasi tematik berbasis web wordwall berpadukan classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4. Pada penelitian ini berfokus pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 5 kelas 4. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dimodifikasi oleh Sukmadinata dan dipadukan dengan model ASSURE. Hasil penelitian ini adalah: (1) Pengembangan game edukasi yang terdiri dari materi, penugasan dan game berbasis wordwall yang terdapat dalam satu aplikasi classroom. (2) Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi memperoleh kelayakan 68% sehingga masuk dalam kategori layak untuk digunakan. Dari uji valisasi desain memperoleh 76% dengan kategori Tinggi dan uji validasi media memperoleh 53% dengan kategori cukup. Dari hasil presentase ketiga pakar dapat disimpulkan bahwa media game edukais tematik berbasis web wordwal berpadukan classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD, "Layak" untuk digunakan, setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh pakar. Dari uji terbatas oleh 10 siswa kelas 4, memperoleh 84% dari siswa dan 90% diperoleh dari responden guru kelas, sehingga dapat dikatakan efektif dengan kategori sangat tinggi.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak wabah Covid-19, saat ini jumlah kasus Covid-19 semakin meningkat, sehingga pemerintah menerapkan sejumlah kebijakan yang tujuannya dapat mengontrol mobilitas masyarakat, sehingga rate penularan menurun, pelaksanaan pembatasan akses masyarakat secara langsung berdampak pada aktivitas pendidikan dengan tidak dilaksanakan proses pembelajaran tatap muka dan di gantikan dengan pembelajaran online atau yang di kenal dengan pembelajaran jarak jauh. Menurut (Adedoyin & Soykan, 2020) pembelajaran online merupakan pembelajaran

yang menggunakan internet dan beberapa teknologi penting lainnya untuk mengembangkan materi untuk tujuan pendidikan, penyampaian instruksional dan pengelolaan program, sehingga proses belajar memerlukan media perantara seperti komputer, handphone dan internet. Terdapat dua jenis dalam pembelajaran online yaitu di kenal dengan asynchronous and synchronous online learning, asynchronous adalah proses siswa belajar mandiri dengan bahan belajar yang telah di sediakan sedangkan synchronous merupakan proses belajar secara langsung menggunakan media web meeting (Hrastin ski, 2008). Adapun hambatan bagi siswa

dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini seperti keterbatasan sinyal di setiap daerah di tempat tinggal siswa, siswa tidak memiliki Handphone sendiri, keterbatasan pengetahuan siswa dalam penggunaan Teknologi, adapun hambatan bagi guru seperti guru kurang menguasai Teknologi, kurangnya kreativitas dalam penyampaian pembelajaran secara daring.

Game Edukasi Tematik merupakan suatu produk pembelajaran yang berbasis web wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari et al., 2021), wordwall merupakan satu aplikais yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa karena siswa dapat melihat skor yang diperoleh setelah mengerjakan kuis yang terdapat pada game tersebut. Game ini dapat diakses melalui website Wordwall.net yang dibagikan di classroom, sehingga guru maupun siswa tidak perlu mendownload aplikasi tambahan di playstor. Pengembangan produk game edukasi tematik ini penulis akan fokus pada materi kelas 4 Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 5. Berdasarkan uraian tersebut penulis akan meneliti suatu produk game yaitu "Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall berpadukan classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Sekolah Dasar4"

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan penelitian R&D. model dalam penelitian ini menggunakan model pengebangan ASSURE. Terdapat yaitu: analyze learner, state objectives, select methods, media, materials, utilize media, materials, require learner participation, evaluate & revise. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan produk bru atau produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran game edukasi tematik berbasis web wordwall berpadukan classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di SD Negeri Bringin 02, teknik pengumpulan data menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategoris.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bringin 02.pertama peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 4 SD Negeri Bringi 02, hasil wawancara yaitu kurangnya kebutuhan media pembelajaran di kelas 4, kurang memaksimalkan penggunaan classroom di dalam kelas, siswa yang malasbeajar karena pembelajaran secara daring, kurangnya pengetahuan TIK pada guru dan peserta didik, sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dengan cara memaksimalkan penggunaan teknologi. Berdasarkan permasalahan disekolah dan kebutuhan yang diperlukan siswa di kelas 4 dalam meningkatkan minat belajar siswa,peneliti menyusun draf produk pengembangan game edukasi tematik berbasis web worwall berpadukan classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4, pengembangan dilakukan melalui tiga tahap uji validasi, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1.	Relevansi	16
2.	Kekakuratan	14
3.	Sistematika Sajian	11
Jumlah		41
Persentase		68%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh 41 skor dengan persentase sebanyak 68%, dari hasil tersebut produk yang dikembangkan masuk dalam interval 61-80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi dan layak untuk digunakan walaupun masih perlu revisi ulang atau dilakkan perbaikan.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1.	Tampilan	13
2.	Isi Media	11
3.	Bahasa	6
4.	Kepraktisan dalam Penggunaan	10
Jumlah		40
Persentase		53%

Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh 40 skor dengan persentase sebanyak 53%, dari hasil tersebut produk yang dikembangkan masuk dalam interval 41-60% sehingga termasuk dalam kategori cukup dan layak untuk digunakan walaupun masih perlu revisi ulang atau dilakukan perbaikan saran dari ahli materi.

3. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Skor
1.	Komponen	18
2.	Pinsip	20
Jumlah		38
Persentase		76%

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran menghasilkan 38 skor dengan persentase sebanyak 76%, dari hasil tersebut produk yang dikembangkan masuk dalam interval 61-80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi dan layak untuk digunakan. Uji coba produk dilakukan kepada 10 siswa dan 1 guru, hasil analisis responden uji terbatas guru dan siswa yaitu 84% dari siswa dan 90% diperoleh dari uji terbatas guru kelas, sehingga dapat dikatakan efektif dengan kategori sangat tinggi.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Peneliti ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dimodifikasi oleh Sukmadinata dan dipadukan dengan model ASSURE. Pengembangan produk ini berfokus pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 5 pada kelas 4 SD. Hasil validasi pakar materi memperoleh kelayakan 68% sehingga masuk dalam kategori layak untuk digunakan. Dari uji validasi desain memperoleh 76% dengan kategori Tinggi dan uji validasi media memperoleh 53% dengan kategori cukup. Dari hasil presentase ketiga pakar dapat disimpulkan bahwa media game edukais tematik berbasis web wordwall berpadukan classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD, layak untuk digunakan, setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh pakar. Tingkat efektifitas pengembangan media game edukasi berbasis web wordwall berpadukan classroom dapat meningkatkan

hasil belajar siswa kelas 4. Hal ini dapat dilihat dari respon pada angket uji coba terbatas pada siswa dan guru, dari uji terbatas oleh 10 siswa kelas 4, memperoleh 84% dari siswa dan 90% diperoleh dari uji terbatas guru kelas, sehingga dapat dikatakan efektif dengan kategori sangat tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan game edukais tematik berbasis web wordwall berpadukan classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD dapat disarankan beberapa hal yaitu: 1) Gunakan templet yang sesuai dengan materi yang disampaikan. 2) gunakan Bahasa yang sederhana agar siswa lebih faham dalam memahami materi secara mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.524476>
- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), 7-18.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.988>
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. 219-227.
- Heri Achamad, S. dan N. S. (2014). Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Presentasi Belajar Siswa Kelas X Man Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2, NO.1(2354-6441), 35-48.
- Ii, B. A. B. (2015). Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology. *Media Pembelajaran*, 4(1), 12-32.
- Imanulhaq, R. (2022). *Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di*

- Madrasah Ibtidaiyah*. 4(1), 33–41.
- Kasa, dkk. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. 1(2), 154–159.
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan*, 1 Nomer 2, 95–105.
- Mutu, L. P. (n.d.). *Pedoman Pembelajaran Daring*.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 3(5), 2854–2860.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar*. 5(5), 4093–4100.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2021). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. 3, 70–77.
- Purnomo, A. J. (2017). Aplikasi Game Edukasi Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar Educational Game App for Children of Primary School. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 12.1.03.02, 2–7.
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di min 2 kota tangerang selatan*.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *ISoLEC 2021 Proceedings: Digital Transformation in Language, Education, and Culture: Challenges and Opportunities, 2014*, 159–166.
- Sudarsono, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Susilo Sudarsono Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya (susilo.17010644002@mhs.unesa.ac.id)*. 09, 3059–3068.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- ULFA, E. H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd/Mi Skripsi. Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9.