

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI DENGAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKANSISWA KELAS V SDN SIDOMUKTI

Friqfi Farid Al Karim^{1*}, Ina Agustin^{2*}

^{1*}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

^{2*}Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

friqffarid3001@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi menggunakan platform *Wordwall* sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media *game* edukasi dengan *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidomukti. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Sidomukti. Data dikumpulkan melalui lembar wawancara, lembar validasi ahli media, bahasa, dan materi, lembar angket respon siswa dan guru, dan lembar tes siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi dengan *Wordwall* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ahli media menunjukkan tingkat validitas sebesar 91% dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli media juga mendapatkan tingkat validitas sebesar 82% dengan kriteria yang sama. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh tingkat validitas sebesar 75% dengan kriteria valid. Uji kepraktisan juga dilakukan dengan mengisi angket respon guru dengan 10 kriteria penilaian mendapatkan 92,5% dengan kriteria sangat praktis. Selain itu, angket respon siswa dengan 9 kriteria penilaian mendapatkan 93% dengan kriteria sangat praktis. Uji keefektifan dilakukan dengan melakukan tes evaluasi siswa yang diikuti oleh 8 siswa mendapatkan 88,12% dengan kriteria sangat efektif. Oleh karena itu, *game* edukasi dengan *Wordwall* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Game* Edukasi, *Wordwall*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Di era perkembangan teknologi informasi seperti sekarang, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin relevan dan efektif. Pendidikan kini semakin terfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital, dalam perkembangannya [1]. Selain itu, pendidikan semakin terintegrasi dengan teknologi dan mengadopsi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan tujuan memaksimalkan hasil belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, media *game* edukasi mulai banyak dikembangkan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Game* edukasi yang baik dirancang untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, dan membantu memecahkan masalah [2]. Konsep bermain sambil belajar menjadi fokus utama dalam *game* edukasi ini, dengan tujuan mendukung proses pembelajaran. Salah satu media *game* edukasi yang digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis website yang memiliki beragam fitur untuk membuat media pembelajaran, termasuk kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dll [3].

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V SDN Sidomukti yang bernama Ibu Warsiti, S.Pd, menyatakan bahwa pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia di kelas V hanya mengandalkan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disediakan oleh sekolah, minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar, dan dalam pembelajaran konvensional peserta didik seringkali mengalami kejenuhan dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik,

penggunaan media pembelajaran seperti *game* edukasi dengan *Wordwall* dianggap sangat penting. Media pembelajaran tersebut bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran *game* edukasi dengan *Wordwall* dengan harapan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Media *game* edukasi dengan menggunakan *Wordwall* dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Dengan demikian, *game* edukasi *Wordwall* dapat mendukung pemahaman materi bagi peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta membantu mencapai tujuan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah [4]. Penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan di kelas [5].

Menurut [6] memiliki beberapa kelebihan yaitu, *game Wordwall* memiliki berbagai fitur dan tingkat fleksibilitas yang tinggi. Ini menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dan dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, *game* ini juga dapat merangsang kreativitas siswa, membangun karakter mereka melalui kerja sama dengan teman, dan memiliki pelaksanaan yang mudah. Namun, terdapat beberapa kekurangan dari *game Wordwall* yaitu, pembuatan permainan dalam *platform* ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, karena antusiasme siswa yang tinggi juga dapat menjadi tantangan bagi guru dalam menjaga kedisiplinan siswa saat menggunakan *game* ini.

Penelitian sebelumnya [7] telah menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media *game* edukasi juga telah dilakukan pada berbagai mata pelajaran, seperti IPS, IPA, Bahasa Indonesia, dan Matematika. Dalam konteks kelas 5 SDN Sidomukti, pengembangan media *game* edukasi dengan *Wordwall* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Penelitian lain [8] juga menunjukkan bahwa pada pembelajaran tematik tema kebersamaan pada siswa kelas IV menunjukkan hasil yang sangat baik dari segi materi, bahasa, dan media. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan skor dari tiga validator yakni ahli materi, bahasa, dan media memperoleh rata-rata skor 0,79 dengan kriteria cukup tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi *Wordwall* yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media *game* edukasi seperti *Wordwall* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Wordwall*. Sehingga judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Game* Edukasi Dengan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sidomukti”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan, *game* edukasi dengan *Wordwall*, mendeskripsikan kevalidan *game* edukasi *Wordwall*, mendeskripsikan kepraktisan *game* edukasi *Wordwall*, mendeskripsikan keefektifan *game* edukasi *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, metode ini digunakan untuk menghasilkan produk dan mengukur keefektifannya [9]. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan desain, materi pembelajaran, prototipe, strategi, media, dan alat evaluasi dalam pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi dengan *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Sidomukti, Kecamatan Brondong, Kabupaten Lamongan untuk mengatasi rasa bosan selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian dan pengembangan *game* edukasi dengan *Wordwall*, peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahap-tahap yang sistematis, termasuk evaluasi dan revisi pada setiap tahapan guna memastikan kevalidan produk yang dihasilkan. Proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* [10].



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Tahap *analysis* dalam pengembangan produk memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan. Pertama, menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi produk agar mencapai tujuan yang diinginkan. Selanjutnya, menganalisis materi pembelajaran diperlukan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan, dan menganalisis lingkungan diperlukan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan belajar dan menentukan strategi yang sesuai untuk pembelajaran.

Tahap kedua adalah *design*, dimana konsep dan konten produk dirancang dan menjadi dasar pada proses pengembangan. Setelah itu, tahap pengembangan (*Develop*) dilakukan dimana susunan konseptual produk direalisasikan [11].

Kemudian, produk yang sudah divalidasi oleh para ahli dapat diterapkan dalam tahap *implementation*, atau tahap penerapan produk yang bertujuan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna. Tahap terakhir adalah *evaluation*, dimana peneliti mengevaluasi umpan balik yang diberikan untuk memastikan produk sesuai dengan kebutuhan dan mengukur ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam pengembangan produk.

Dalam penelitian dan pengembangan media *game* edukasi dengan *Wordwall* pada mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN Sidomukti, subjek uji coba terdiri dari 8 peserta didik. Jumlah peserta didik terdiri dari 2 murid laki-laki dan 6 murid perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dua jenis, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, respon, masukan serta kritik yang disampaikan oleh para ahli, kemudian dianalisis secara deskriptif. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui pengukuran atau penilaian dari validasi para ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket respon peserta didik dan guru saat uji kepraktisan produk dan hasil tes peserta didik yang kemudian dianalisis secara statistik.

Teknik analisis data digunakan untuk memproses data yang telah diperoleh selama penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap kualitas produk, yakni media pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi dengan *Wordwall*, dengan berfokus pada aspek kevalidan dan kepraktisan. Rijal & Egok menyatakan bahwa validitas suatu produk dapat diukur dengan menggunakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan [12]. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis Hasil Uji Kevalidan Produk

Untuk menentukan kevalidan media *game* edukasi dengan *Wordwall* dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Menghitung total skor dari jawaban dalam angket
2. Mengkonversi skor tersebut menjadi presentase nilai

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

1. Menginterpretasikan data [13]

Tabel 1. Analisis Hasil Uji Kevalidan Produk

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid

$\leq 20\%$	Tidak Valid
-------------	-------------

Analisis Hasil Uji Kepraktisan Produk

Untuk menentukan kepraktisan media *game* edukasi dengan *Wordwall* dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

3. Menghitung total skor dari jawaban dalam angket
4. Mengkonversi skor tersebut menjadi presentase nilai

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

1. Menginterpretasikan data [13]

Tabel 2. Analisis Hasil Uji Kepraktisan Produk

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
$\leq 20\%$	Tidak Praktis

Analisis Hasil Uji Keefektifan Produk

Untuk menentukan keefektifan media *game* edukasi dengan *Wordwall* dapat mengikuti langkah-langkah berikut ini:

5. Menghitung total skor dari jawaban dalam angket
6. Mengkonversi skor tersebut menjadi presentase nilai

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

S = Nilai efektifitas

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

7. Menginterpretasikan data [13]

Tabel 3. Analisis Hasil Uji Keefektifan Produk

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
$\leq 20\%$	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk berupa media pembelajaran *game* edukasi *Wordwall*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari, tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis dimulai dengan mengkaji keadaan lapangan yang diperlukan oleh siswa maupun sekolah. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap kurikulum yang digunakan di dalam kelas. Selama pengamatan kurikulum yang diterapkan di kelas V SDN Sidomukti adalah kurikulum K13.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan lapangan untuk mengetahui proses pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas V SDN Sidomukti. Hasil pengamatan kebutuhan lapangan yaitu hasil belajar siswa rendah, proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar utama dan beberapa buku penunjang lainnya, kurangnya penggunaan media berbasis teknologi yang menyebabkan

siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Selain melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, peneliti juga melakukan analisis karakteristik siswa dengan melakukan wawancara kepada guru kelas V dan melakukan observasi. Hasil wawancara dan observasi analisis karakteristik siswa yaitu, peserta didik kelas V SDN Sidomukti berjumlah 8 orang terdiri dari 2 laki-laki, 6 perempuan, peserta didik mudah merasa bosan, peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru, terdapat 1 peserta didik yang sulit dikendalikan.

Setelah melakukan tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap desain produk. Dalam tahap ini, peneliti merancang konsep dan konten yang berlandaskan pada analisis sebelumnya. Tujuan utama dari desain ini adalah menciptakan produk yang menarik, kreatif, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran bagi siswa dan guru. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk merancang dan mengembangkan sebuah *game* yaitu *hangman* dan *flashcard*. *Hangman* adalah permainan di mana pemain harus menebak kata rahasia berdasarkan jumlah huruf dan tempat kosong yang tersedia untuk diisi. Dalam alur permainan *Hangman*, pembelajaran dimulai dengan siswa mengisi kotak nama mereka sebagai identifikasi sebelum memulai permainan. Selanjutnya, ada judul yang menunjukkan materi yang akan dipelajari dalam *game* edukasi. Setelah itu, siswa akan menyelesaikan evaluasi berupa kuis yang terdiri dari 20 soal berdasarkan materi yang telah dipelajari. Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik dapat melihat skor hasil kerjanya di menu hasil kuis yang secara otomatis akan muncul setelah peserta didik selesai mengerjakan. Di menu hasil kuis terdapat 3 macam pilihan, yaitu: *show answer*, siswa dapat melihat jawaban yang soal yang telah dikerjakan, *leaderboard*, peserta didik dapat melihat papan peringkat, *start again*, siswa dapat memulai lagi *game* yang telah dikerjakan. Menurut Angraeny [14] *flashcard* adalah bentuk media pembelajaran grafis yang terdiri dari kartu kecil bergambar. *Flashcard* digunakan untuk menjelaskan materi sistem pernapasan manusia dengan tujuan untuk memperkuat ingatan dan proses belajar siswa.

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan pembuatan media *game* edukasi dengan *Wordwall* untuk materi sistem pernapasan manusia. Setelah selesai dibuat, media tersebut akan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Produk dikembangkan akan dinilai validator untuk menilai kevalidannya.

a. Hasil Validasi Ahli Media

Media *game* edukasi *Wordwall* tentang sistem pernapasan manusia untuk kelas V Sekolah Dasar telah dinilai oleh ahli media, Ibu Sri Cacik, M.Pd. penilaian ahli media mencakup penyajian, desain tampilan, dan kemudahan penggunaan. Saran dan komentar yang diperoleh dari validator ahli media dijadikan acuan peneliti untuk melakukan revisi sebelum produk diuji coba kepada siswa.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{62}{68} \times 100\% \quad (2)$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 91,17\% \quad (3)$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, media *game* edukasi dengan *Wordwall* yang telah dinilai dengan indikator penilaian sebanyak 17 poin mendapatkan skor dengan persentase 91%. Pencapaian persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid digunakan dengan sedikit revisi.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Media *game* edukasi *Wordwall* tentang sistem pernapasan manusia untuk kelas V Sekolah Dasar telah dinilai oleh ahli bahasa, Bapak Suantoko, S.Pd., M.Pd. penilaian ahli bahasa meliputi aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, aspek komunikatif, dan aspek kesesuaian dengan siswa Sekolah Dasar.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{18}{24} \times 100\% \quad (2)$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 75\% \quad (3)$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, media *game* edukasi dengan *Wordwall* yang telah dinilai dengan indikator penilaian sebanyak 6 poin mendapatkan skor dengan persentase 75%. Pencapaian persentase tersebut termasuk dalam kriteria valid untuk digunakan.

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Media *game* edukasi *Wordwall* tentang sistem pernapasan manusia untuk kelas V Sekolah Dasar telah dinilai oleh ahli materi, Bapak Ali Mustofa, M.Pd. penilaian ahli materi mencakup aspek kurikulum, dan aspek kelayakan isi. Saran dan komentar yang diperoleh dari validator ahli media dijadikan acuan peneliti untuk melakukan revisi sebelum produk diuji coba kepada siswa.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{43}{52} \times 100\% \quad (2)$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 82\% \quad (3)$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, media *game* edukasi dengan *Wordwall* yang telah dinilai dengan indikator penilaian sebanyak 13 poin mendapatkan skor dengan persentase 82%. Pencapaian persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid untuk digunakan.

c. Respon Siswa

Dilakukan uji coba pada siswa dalam pembelajaran IPA dan diberikan angket setelah pembelajaran berakhir. Angket ini diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *game* edukasi dengan *Wordwall*. Hasil respon siswa terhadap penggunaan media tersebut ditunjukkan dalam rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{268}{288} \times 100\% \quad (2)$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = 92\% \quad (3)$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, media *game* edukasi dengan *Wordwall* yang telah dinilai oleh 8 siswa dengan indikator penilaian sebanyak 9 poin mendapatkan skor dengan persentase 92%. Pencapaian persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas V.

d. Respon Guru

Angket respon guru dibagikan kepada Ibu Warsiti S.Pd sebagai wali kelas V SDN Sidomukti, kemudian diisi sesuai dengan penilaian yang ditetapkan oleh peneliti dengan 10 kriteria penilaian. Data hasil penilaian angket respon guru berupa data kuantitatif dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{37}{40} \times 100\% \quad (2)$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = 92,5\% \quad (3)$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, media *game* edukasi dengan *Wordwall* yang telah dinilai dengan indikator penilaian sebanyak 10 poin mendapatkan skor dengan persentase 92,5%. Pencapaian persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Hasil Tes Evaluasi

Tingkat keefektifan media *game* edukasi dengan *Wordwall* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes evaluasi siswa. Tes evaluasi ini dilakukan oleh seluruh siswa kelas V SDN Sidomukti. Data hasil penilaian tes dari seluruh siswa berupa data kauntitatif dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\% \quad (1)$$

$$S = \frac{705}{800} \times 100\% \quad (2)$$

$$S = 88,12\% \quad (3)$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, media *game* edukasi dengan *Wordwall* yang telah dikembangkan mendapatkan skor 705 dengan persentase 88,12%. Hasil penilaian dari tes evaluasi siswa menunjukkan kriteria sangat efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Pembahasan

Setelah dilakukan validasi media *game* edukasi *Wordwall* oleh 3 validator terdapat beberapa revisi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Saran dan komentar dari ahli media yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut, background/tema didalam *game* diubah supaya tidak terkesan menakutkan ketika digunakan oleh siswa, gunakan jenis font yang menarik dan tidak terkesan menakutkan, dan perbesar gambar agar dapat dilihat dengan jelas oleh pengguna. Ahli bahasa juga memberikan saran dan komentar yakni, layak digunakan dan diterapkan dalam evaluasi belajar siswa. Selanjutnya saran dan komentar dari ahli materi sebagai berikut, materi yang disajikan tidak hanya berupa konsep, melainkan terdapat tambahan tentang topik-topik materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Produk yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *game* edukasi *Wordwall* adalah ketersediaan materi yang dapat digunakan sebagai bahan ajar, disertai dengan gambar yang sesuai, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi, selain itu *game* ini juga bisa diakses dimanapun melalui handphone, laptop dan komputer. Sedangkan kekurangan dari *game* edukasi *Wordwall* ini adalah tampilan kurang berwarna hanya dominan warna biru. Menurut shiddiq [15] pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Wordwall* dapat menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa bersemangat, dan tidak bosan saat menggunakan media pembelajaran yang disediakan. Dengan adanya *game* edukasi *Wordwall* ini diharapkan guru dan siswa dapat saling berpikir dan berkontribusi untuk mendukung tercapainya pembelajaran. *Game* edukasi *Wordwall* ini dibuat dengan tujuan meningkatkan pembelajaran dan menciptakan sumber belajar yang berkualitas agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan.

KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa *game* edukasi dengan *Wordwall* untuk kelas V di SDN Sidomukti telah divalidasi oleh tiga validator ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi). Validasi ahli media mencapai 91% dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa mencapai 75% dengan kriteria valid, ahli materi mencapai 82 dengan kriteria sangat valid. Selain itu, uji coba juga menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan respon siswa mencapai 92% dan respon guru mencapai 92,5 %. Hasil uji coba pada subjek pengisian soal evaluasi oleh siswa kelas V menunjukkan efektifitas yang tinggi dengan skor 88,12%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. W. Redhana, "Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia," *J. Inov. Pendidik. Kim.*, vol. 13, no. 1, pp. 2239–2253, 2019, doi: <https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17824>.

- [2] R. Widyastuti and L. S. Puspita, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Tematik Kebersihan Lingkungan,” *J. Inform. dan Komput.*, vol. 22, no. 1, pp. 95–100, 2020.
- [3] A. N. Aeni, D. Djuanda, Maulana, R. Nursaadah, and S. B. P. Sopian, “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD,” *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 6, pp. 1835–1852, 2022.
- [4] Khairunnisa, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang,” *Semin. Nas. LPPM UMMAT*, vol. 2, pp. 353–361, 2023.
- [5] A. Asmadi, “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online,” *J. Didakt. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 3, pp. 945–962, 2022, doi: 10.26811/didaktika.v6i3.1048.
- [6] M. A. Nisa and R. Susanto, “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar,” vol. 7, no. 1, pp. 140–147, 2022.
- [7] A. Anugrah, S. Istiningsih, and M. I. Zain, “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara,” vol. 2, no. 3, pp. 208–216, 2022.
- [8] D. Oktariyanti, A. Frima, and R. Febriandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4093–4100, 2021.
- [9] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [10] N. A. Faatin and Rusnilawati, “Pengembangan Media Digital Wordwall Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Operasi Bilangan Kelas VI,” *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 10, no. 02, pp. 221–235, 2022.
- [11] R. Arofah and H. Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model,” vol. 3, no. 1, pp. 35–43, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [12] A. Rijal and A. S. Ekok, “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi Strategi Pq4R Di Kelas Iv Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 3, no. 2, pp. 355–371, 2019, doi: 10.31004/basicedu.v3i2.13.
- [13] A. Hidayat and I. Irawan, “Pengembangan LKS Berbasis RME Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” *J. Cendekia*, vol. 1, no. 2, pp. 51–63, 2017.
- [14] F. Angreany and S. Saud, “Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar,” *Eralingua J. Pendidik. Bhs. Asing dan Sastra*, vol. 1, no. 2, pp. 138–146, 2017, doi: 10.26858/eralingua.v1i2.4410.
- [15] J. Shiddiq, “Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game Based Learning Untuk Bahasa Arab,” *J. Appl. Linguist. Islam. Educ.*, vol. 05, pp. 159–169, 2021.