

PENGEMBANGAN MEDIA GAULL (*GAME* EDUKASI *WORDWALL*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN SIDOMULYO II

Dona Rahma Rosalina^{1*}, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: donarahma002@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah menciptakan *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* sebagai program edukasi pengajaran PKn di Sekolah Dasar. Penelitian ini memakai metode penelitian dan pengembangan (*RnD*). Dalam penelitian memakai metode *ADDIE* dengan lima langkah diantaranya (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi. Penelitian tersebut dilaksanakan di sekolah UPT SDN Sidomulyo II di Kecamatan Tuban dengan subjek kelas IV sejumlah 20 peserta didik. Metode analisis data adalah kualitatif dan kuantitatif. Dalam pengumpulan data menggunakan penilaian dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket *respons* guru dan peserta didik, beserta *post-test*. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)*, kelayakan media *GAULL* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PKn). Berdasarkan penilaian ahli media dengan kriteria sangat layak sebesar 96%, ahli materi dengan kriteria sangat layak 95%, dan ahli bahasa mendapatkan kriteria sangat layak sebesar 93%. Hasil *post-test* memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase 100%. Sehingga media *GAULL* layak digunakan untuk pembelajaran PKn di sekolah, khususnya materi pola hidup gotong royong, karena media tersebut mudah diaplikasikan oleh siswa, menyenangkan, dan lebih baik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Game* edukasi *wordwall*, Pendidikan Pancasila, gotong royong

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia terus berkembang sebagai hasil dari kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Nurindah dkk. (2024) teknologi dalam kehidupan sehari-hari meningkat. Oleh karenanya, banyak peserta didik yang ingin menggunakan teknologi dan media yang berbeda. Perkembangan pada era ini memerlukan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan guru mempelajari apa yang ingin diajarkan dan membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih baik. Tidak hanya itu, teknologi juga bisa membuat siswa merasa nyaman selama kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

Proses tumbuh kembang manusia di sekolah bergantung pada apa yang diajarkan guru kepada peserta didiknya. Guru membimbing peserta didik melalui proses pembelajaran yang telah direncanakan di sekolah (dalam/luar kelas). Pendidikan Sekolah Dasar merupakan bagian penting untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dasar siswa. Di sekolah dasar, Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan kebijakan. Pada pembelajaran PKn membahas karakter, meskipun karakter sudah terintegrasi dengan kurikulum yang ada.

Dalam suatu proses, media merupakan salah satu dari tiga komponen yang harus ada. Menurut Hasan dkk. (2021) komponen itu mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan sumber informasi, informasi, dan orang yang menerima informasi. Contoh media tersebut yakni berupa media cetak, video, aplikasi, dan Internet. Media merupakan produk kemajuan teknologi yang kita gunakan untuk meningkatkan pembelajaran digital menjadi lebih menarik dalam kehidupan kita, khususnya dari sisi pendidikan dan menjadikannya lebih inovatif (Rahmawati & Atmojo, 2021). Menurut para ahli dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan dengan cara yang berbeda-beda. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemikiran, perasaan, serta keinginan peserta didik serta menunjang suatu proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada mereka guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Data observasi dan wawancara bersama guru kelas empat UPT SDN Sidomulyo II menunjukkan pembelajaran dilakukan berdasarkan Kurikulum Merdeka. Ditemukan beberapa permasalahan berupa belum optimalnya hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan (1) sebagian siswa yang tidak sepenuhnya mengikuti petunjuk atau arahan dari guru selama proses pembelajaran (2) kurangnya partisipasi siswa (3) kecenderungan siswa dalam bercanda dan bermain bersama saat jam pelajaran berlangsung (4) kurang aktif dalam memberikan jawaban pada pertanyaan guru (5) siswa sendiri sering kali sibuk, bahkan ada yang tidak memperhatikan dan mengantuk. Akibatnya pemahaman siswa yang dijelaskan guru terbatas, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa beberapa peserta didik menghadapi kendala dalam memahami informasi. Permasalahan muncul dari bahan ajar yang dipelajari peserta didik untuk pelajaran memakai Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket pemerintah saja. Informasi disajikan dalam bentuk informasi pendengaran membosankan, karena mengurangi minat siswa untuk belajar sehingga kurang memahami materi pelajaran. Penyebabnya adalah kurangnya motivasi dan keinginan peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, segala kegiatan pembelajaran memerlukan bahan pembelajaran yang dibutuhkan agar meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Melalui dikembangkan *Game Edukasi Wordwall (GAULL)*, siswa kelas empat UPT SDN Sidomulyo II mampu memanfaatkan teknologi informasi. Dengan kecanggihan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi juga memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Pengembangan media *game* edukasi pada *website wordwall* yaitu media dengan berbagai fitur dan tes yang menarik menjadi solusi dari permasalahan tersebut (Andriany & Warsiman, 2023). Hal ini senada dengan gagasan Purnamasari (2022) mengatakan *wordwall* merupakan program pembuatan *game* bertujuan supaya memotivasi mereka dengan mengisi pertanyaan, diskusi, serta survei. Dari definisi di atas kita simpulkan bahwasannya *Game Edukasi Wordwall (GAULL)* ini bisa mengubah lingkungan belajar menjadi tidak membosankan, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dan semangat mereka untuk belajar terus menerus.

Kelebihan dari aplikasi *game* edukasi *wordwall* adalah gratis/*free* untuk opsi dasar dan banyak *format*. Tidak hanya itu, *game* yang sudah dibuat bisa dibagikan lewat *platform* seperti *Google classroom*, *WhatsApp*. Terdapat berbagai jenis permainan yang dapat dimainkan melalui program ini, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dll. Menurut Pradani (2020) menyatakan salah satu keunggulan lainnya pada aplikasi ini adalah dapat mencetak *game* yang dibuat dapat sebagai PDF. Memberikan kemudahan bagi mereka sedang menghadapi masalah *networking*.

Aplikasi *wordwall* berbasis *web* relatif mudah dibuat dan digunakan oleh peserta didik. Guru dapat menggabungkan berbagai materi, diskusi, dan penilaian ke dalam satu program. Karena fitur *Game Edukasi Wordwall (GAULL)* yang mudah dalam penggunaannya, bahasa ini sangat cocok untuk digunakan di dalam kelas. Tujuan penelitian ini, seperti yang disebutkan sebelumnya, yakni supaya mengetahui serta menganalisis manfaat penggunaan *GAULL* untuk alat pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian berfokus pada *Research and Development* yaitu penelitian yang ditujukan pada pengembangan media *Game Edukasi Wordwall (GAULL)*. Model yang digunakan yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Model *ADDIE* cocok untuk berbagai model pengembangan, mulai dari bahan ajar hingga *platform* pembelajaran. Menurut Firdawela (2021), mengungkapkan bahwa tujuan metode penelitian dan pengembangan di bidang akademik yakni untuk menciptakan produk baru/memperbaiki yang sudah ada guna menaikkan mutu pendidikan. Dengan demikian, kerja pendidikan akan lebih efisien dan terarah dalam memenuhi kebutuhan dilapangan.

Subjek penelitian dari siswa kelas empat UPT SDN Sidomulyo II sebanyak 20. Jenis data dikumpulkan berupa data kualitatif, diklasifikasikan menurut kualitas subjek penelitian beserta saran para ahli sesuai hasil survei. Data kuantitatif terdiri dari angka yang berkaitan dengan persentase keberhasilan produk yang dibuat.

Instrumen pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara, observasi, angket/kuesioner, dan tes siswa. Kuesioner merupakan sekumpulan pertanyaan yang ditulis kepada responden supaya mendapatkan informasi tentang suatu penelitian yang sedang berlangsung. Kuesioner bertujuan mengukur hasil validasi ahli media, materi, *respons* guru serta peserta didik.

Data yang akan dianalisis terdiri dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan *respons* peserta didik. Kuesioner ditinjau secara deskriptif kuantitatif.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menghitung hasil pengumpulan data-data, ahli materi, bahasa, media, data kuesioner *respons* guru serta peserta didik. Dianalisis menggunakan metode bersumber dari Wiratama (2023).

Kedua, menganalisis kuesioner *respons* guru serta peserta didik. Data kepraktisan pengembangan *GAULL* pada mata pelajaran PKn kelas IV dikumpulkan dari kuesioner *respons* guru serta peserta didik. Perhitungan *score* berdasarkan kuesioner *respons* guru dan peserta didik dengan metode yang bersumber dari Wiratama (2023).

Ketiga, dengan menganalisis data tes siswa diketahui bahwa media *GAULL* (*Game Edukasi Wordwall*) efektif bila memenuhi kriteria, dan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai ketentuan klasikal, yakni 75% dari total nilai peserta didik setara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP dimungkinkan jika akademik peserta didik melebihi dari 75 dari skor maksimal 100, tetapi standar ketuntasan klasikal dimungkinkan/dicapai 75% seluruh peserta didik di kelas telah memenuhi lebih dari 75. Menurut Aprilianti & Wiratsiwi (2021) perhitungan untuk menentukan tingkat ketuntasan klasikal siswa.

Media *GAULL* dianggap efektif ketika hasil belajar dicapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ lebih tinggi dibandingkan dengan keseluruhan peserta didik memperoleh skor 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan penggunaan media *GAULL* (*Game Edukasi Wordwall*) terhadap mata pelajaran PKn kelas empat UPT SDN Sidomulyo II. Metode ini menggunakan penerapan metode *RnD*. Metode ini meliputi lima tahap yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*.

Analysis

Tahap analisis mencakup beberapa langkah yaitu analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kurikulum. Dari analisis kebutuhan, ditemukan bahwa penggunaan berbagai *platform* pembelajaran dalam proses pengajaran masih minim, guru hanya menyampaikan materi secara lisan, sehingga pembelajaran sehari-hari menjadi pasif. Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. Ditahap ini, peneliti melaksanakan observasi dan wawancara bersama guru kelas empat UPT SDN Sidomulyo II. Setelah mendapatkan informasi dari wawancara, peneliti menganalisis kurikulum serta materi yang digunakan oleh sekolah untuk menyesuaikan materi, capaian pembelajaran (CP), serta tujuan pembelajaran (TP) dengan media *GAULL* (*Game Edukasi Wordwall*) yang akan dikembangkan untuk materi pola hidup gotong royong.

Design

Pada tahap perancangan, kegiatan perancangan mencakup pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, dan penyusunan soal. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah Bab 5 pola hidup gotong royong. Dalam menyusun soal, peneliti menyesuaikan dengan CP dan TP Kurikulum Merdeka materi pola hidup gotong royong. Dalam mengembangkan soal *HOTS*, peneliti memakai bahasa mudah dipahami untuk membantu mereka berpikir kritis supaya menyelesaikan soal. Soal-soal dalam format permainan di mana pemain memilih kotak/kartu yang dibalik kartu-kartu berisi soal-soal yang harus dijawab



Gambar 1. Desain Media GAULL

Development

Tujuan pengembangan saat ini adalah menciptakan *GAULL* sebagai media pembelajaran yang telah dimutakhirkan berdasarkan ide dan masukan terhadap para ahli.

Tabel 3. Validasi Ahli

No	Ahli Validator	Persentase Skor	Kriteria
1	Ahli Media	96%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	93%	Sangat Valid

Berdasarkan perhitungan di atas, persentase tingkat kelayakan media *GAULL* menurut penilaian ahli media adalah 96%. Nilai tersebut berada pada rentang 81% - 100% berdasarkan kriteria sangat valid. Sementara itu, validitas materi yang dinilai oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 95%, juga berada dalam rentang 81%-100% dan dikategorikan sangat valid. Selain itu, hasil validitas bahasa menunjukkan persentase tingkat kevalidan media *GAULL* sebesar 93%. Nilai tersebut berada dalam rentang 81% - 100% berdasarkan kriteria sangat valid.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba terhadap 20 orang kelas IV dan guru kelas IV, untuk mengetahui bagaimana mereka merespons media pembelajaran yang dibuat. Uji coba dilakukan dengan meminta mereka mengisi kuesioner (guru dan siswa). Hasil *respons* dari peserta didik dan guru terhadap *GAULL* bisa terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Kuesioner

No	Keterangan	Persentase
1	Kuesioner guru	97,7%
2	Kuesioner peserta didik	97,5%

Kuesioner menunjukkan bahwa *respons* guru terhadap *GAULL* mencatat persentase 97,7%, yang mengindikasikan bahwa media ini dianggap “Sangat Praktis” dalam penggunaannya, atau masuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. *Respons* peserta didik juga menunjukkan persentase 97,5%, dalam kategori “Sangat Praktis”. Dari hasil kuesioner ini, ditarik Kesimpulan penggunaan *GAULL* dinyatakan “Sangat Praktis” digunakan.

Implementation

Tahap implementasi melibatkan pengujian *GAULL* (*Game* Edukasi *Wordwall*) yang telah dibuat untuk peserta didik. Tahap ini dilakukan di UPT SDN Sidomulyo II. Hasil setelah dilakukan pengujian berupa *post-test* dengan *GAULL* bisa terlihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Lembar Tes Siswa (*post-test*)

Total Soal	10 soal pilihan ganda
Jumlah Subjek Siswa	20 siswa
Skor Total	2.000
Skor Maksimal	2.000
Persentase	100%
Respons Siswa	Sangat Menarik

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa hasil evaluasi menggunakan *GAULL* (*Game* Edukasi *Wordwall*) dengan ketentuan KK (Ketuntasan) yang ditetapkan sekolah sebesar 75 dari 20 siswa. 20 siswa mencapai KK dengan kriteria ketuntasan klaksikan dapat dicapai adalah 100% dari jumlah siswa, maka pembelajaran pola hidup gotong royong dengan menggunakan media *GAULL* (*Game* Edukasi *Wordwall*) dikatakan efektif untuk pembelajaran.

Evaluation

Setelah tahap implementasi selesai, dilakukan evaluasi. Pada tahap tersebut, akan dilakukan pengumpulan data kuantitatif diperoleh dari langkah pengembangan dan implementasi, termasuk data dari validator ahli, data *post-test*, serta kuesioner *respons* guru dan peserta didik. Data dari ahli materi menunjukkan bahwa *GAULL* dinyatakan valid untuk digunakan. Dari data jvalidator ahli bahasa juga menunjukkan *GAULL* valid digunakan. Data validator ahli media menunjukkan bahwa *GAULL* valid digunakan. Berdasarkan angket *respons* guru serta peserta didik, *GAULL* dianggap sangat praktis untuk pembelajaran. Selain itu, dari data *post-test*, *GAULL* terbukti efektif mendukung proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil validator ahli media, materi, beserta bahasa ditarik kesimpulan bahwasanya *GAULL* (*Game Edukasi Wordwall*) telah valid dan layak digunakan untuk alat pembelajaran. Diverifikasi oleh ahli media menunjukkan poin 72 dengan kriteria 96% di semua kategori. Validasi materi memperoleh skor 38 poin dengan kriteria 95% diseluruh aspek. Sedangkan validasi bahasa terjadi pada semua kategori mencapai 42 poin dengan kriteria 93%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *GAULL* (*Game Edukasi Wordwall*) tergolong sangat layak dan valid. Berdasarkan hasil seluruh aspek *respons* peserta didik yang melibatkan 20 peserta didik, mencapai kriteria 97,5%. Hasil belajar siswa atau *post test* memperoleh kriteria sebesar 100%. Dari data-data ini, kesimpulannya media *GAULL* (*Game Edukasi Wordwall*) layak digunakan secara efektif/efisien sebagai pembelajaran mata pelajaran PKn kelas IV UPT SDN Sidomulyo II.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Caesar, H., Konjin, T., & Wiratama, N. A. (2023). Pengembangan Media Peran (Pop Up Book Peraturan) Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Kebomlati Tuban. In *Elementary school journal* (Vol. 2, Issue 1).
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Nurindah, P., Wibawa, S., & Magfiroh, Z. A. (n.d.). (2024). *Implementasi Media Wordwall Games Dalam Pembelajaran*.
- Pradani. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Educenter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457. <https://doi.org/10.55904/educenter.vli5.162>
- Prima, A. dan Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SN>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Abdi Laksana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. www.wordwall.net
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21