

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI PENINGGALAN SEJARAH KELAS IV SEKOLAH DASAR

Efrida Dwi Rochmada

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (efrida.18203@mhs.unesa.ac.id)

Suprayitno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (suprayitno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* materi peninggalan sejarah kelas IV dengan tujuan : 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran sejarah materi peninggalan sejarah di sekolah dasar kelas IV, 2) Mendeskripsikan kelayakan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran sejarah materi peninggalan sejarah di sekolah dasar kelas IV, 3) Mendeskripsikan keefektifan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran sejarah materi peninggalan sejarah di sekolah dasar kelas IV. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan menggunakan lima tahapan pengembangan, yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji validasi media mendapatkan persentase sebesar 89,3% dan hasil uji validasi materi mendapatkan hasil persentase sebesar 88%. Uji coba media dilakukan pada peserta didik kelas IV melalui hasil kuisioner dengan mendapatkan persentase sebesar 83,5%. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* layak dan efektif digunakan oleh siswa dalam pembelajaran materi peninggalan sejarah di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Game* edukasi, Peninggalan sejarah.

Abstract

This study develops learning media wordwall educational games for grade IV historical heritage materials with the objectives of: 1) Describing the procedure for developing wordwall educational game learning media in learning history of historical heritage materials in grade IV elementary schools, 2) Describing the feasibility of wordwall educational games in learning history of heritage materials. history in fourth grade elementary schools, 3) Describe the effectiveness of wordwall educational games in learning the history of historical heritage materials in fourth grade elementary schools. The research uses the ADDIE development model using five stages of development, namely: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The results of the media validation test get a percentage of 89.3% and the result of the material validation test get a percentage result of 88%. Media trials were conducted on fourth grade students through the results of questionnaires by obtaining a percentage of 83.5%. based on the result of validation test and trials, it can be concluded that the wordwall educational game learning media is feasible and effective for students to use in learning historical heritage materials in elementary schools.

Keywords: learning media, educational games, historical heritage.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang sangat luas wilayahnya. Bangsa Indonesia dikenal dengan budayanya yang sangat kental dan memiliki nilai luhur tinggi. Budaya adalah warisan dari nenek moyang yang berwujud penghargaan dan identitas bangsa yang biasa dinamakan sebagai peninggalan sejarah. Peninggalan sejarah adalah warisan berupa

benda dan bangunan yang disimpan dan dijaga dari zaman nenek moyang dengan memiliki nilai sejarah di dalamnya. Peninggalan sejarah di Indonesia harus tetap dilestarikan dan diselamatkan. Generasi penerus bangsa diharuskan ikut melestarikan dan menyelamatkan peninggalan sejarah yang ada di Indonesia sebagai bentuk menghargai perjuangan nenek moyang zaman dahulu.

Pada zaman yang semakin berkembang, generasi muda kurang mengetahui tentang peninggalan sejarah. Faktor penyebabnya adalah perkembangan zaman yang menggeser kesadaran pentingnya sejarah dan peninggalan - peninggalan yang menjadi salah satu sejarah bangsa. Sejarah bangsa seyognya harus dikenang terus menerus. Pembelajaran sejarah dalam sekolah diharapkan dapat menjadi media penumbuh karakter dan nilai moral generasi muda, serta dapat menjadi kunci untuk mengenalkan kembali sejarah dan peninggalan – peninggalan bangsa Indonesia.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran sejarah tidak stabil. Faktor yang mempengaruhi yaitu faktor jasmani dikarenakan kelelahan atau letih dalam menjalankan aktivitas peserta didik yang lain, faktor psikis yang disebabkan oleh rasa bosan terhadap pembelajaran yang berlangsung. Dengan adanya faktor tersebut, guru harus bisa melakukan pembelajaran yang ideal. Pembelajaran ideal adalah pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dan mampu memfasilitasi peserta didik dalam pengoptimalan tujuan untuk mencapai pemahaman dalam kegiatan pembelajaran.

Era perkembangan teknologi banyak yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh. Salah satu contoh yaitu media pembelajaran. Menurut Lavie & Lents media pembelajaran adalah alat bantu dalam menyampaikan rangsangan yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, dan penglihatan dengan mengarah pada terjadinya proses pembelajaran (Christianto & Dwiyo, 2020). Menurut (Kustiawan 2020) media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa sehingga siswa dapat memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran. Dan menurut Suryani (dalam Angriani dkk, 2020) media pembelajaran bertujuan sebagai pembawa dan pemberi informasi antara penerima dan sumber informasi. Media pembelajaran yang digunakan bisa berupa *game* edukasi. Prahastito (dalam Restiana, 2017: 25) mengemukakan bahwa *game* edukasi adalah permainan yang memiliki tujuan untuk mendorong minat dan motivasi belajar siswa dan membantu dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga tidak sekadar sebagai sarana hiburan. Menurut Asri (2018:20) *game* edukasi adalah suatu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, berisi suatu materi tertentu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. *Game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk siswa supaya tidak bosan, dan

dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan gaya baru. *Game* edukasi dapat melatih konsentrasi dan daya ingat peserta didik.

Menurut Wawan Setiawan (2017:1-9) di era digital perkembangan teknologi cukup pesat terutama pelayanan berbasis web yang berdampak positif dalam bidang Pendidikan. Contohnya seperti *Zoom, Google Form, Google Meet, Quiziz, Wordwall, Kahoot, Educandy, Padlet*, dll. Revolusi digital dalam hal ini untuk mempermudah memindahkan informasi digital antara media dan mendistribusikan dengan jarak jauh. Media yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran yakni *wordwall* yang dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik dengan banyaknya metode pembelajaran serta *template* yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih asyik. *Wordwall* juga mempunyai kekurangan dengan terjadinya kecurangan yang dilakukan peserta didik pada saat mengerjakan.

Terdapat beberapa penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini seperti, penelitian dari Ruswandari (2021), yang menghasilkan produk *game* edukasi “*Quizpoly*” dimana mempunyai pengaruh besar dan baik dalam melakukan proses pembelajaran selama di rumah. Dibuatnya media tersebut dikarenakan kurangnya guru dalam memanfaatkan media selama terjadinya pandemi sehingga terjadi penurunan nilai yang belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Penelitian dari Amirulloh, dkk (2019), yang memperoleh produk *game* edukasi berbasis android untuk pembelajaran matematika dengan mendapatkan persentase sebesar 90,5% yang menjadikan *game* edukasi ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran matematika kelas IV dan V sekolah dasar. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran matematika yang kebanyakan siswa mudah lupa karena sulit dan membosankan. Penelitian dari Fadholi, dkk (2018), menghasilkan produk *game* edukasi berbasis android dengan persentase 96% dimana siswa memperoleh hasil di atas KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah. Dengan dengan permasalahan siswa kurang memperhatikan, berbicara dengan teman, faktor waktu pelajaran di jam – jam siang karena lelah, mengantuk, dan lapar.

Menurut beberapa penelitian di atas, berbagai macam *game* edukasi menghasilkan hasil yang memuaskan dan sangat baik. Peneliti mempunyai ide baru dengan membuat inovasi dalam *game* edukasi dengan menggunakan *wordwall*. Untuk perbandingan, penelitian dari Khairunisa (2021) yang melakukan penelitian selama 6 bulan dengan perbandingan nilai

UTS dalam pembelajaran tanpa menggunakan *wordwall* dan nilai UAS dalam pembelajaran menggunakan *wordwall*. Untuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dalam waktu yang berdekatan dengan perbedaan setiap bab dalam mata pelajaran IPS seperti pada bab peninggalan sejarah, sikap patriotisme dan kepahlawanan, kegiatan ekonomi berdasarkan potensi daerah, dll.

Kemudahan dan kenyamanan peserta didik dalam belajar adalah salah satu tanggung jawab guru yang harus dipenuhi. Guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik. Guru sebagai fasilitator akan memberikan pelayanan dengan menyediakan fasilitas yang mudah kepada siswa dalam kegiatan belajar supaya tercipta pembelajaran yang kondusif, dan sebagai motivator guru akan memberikan dorongan kepada siswa dalam belajar supaya dapat meningkatkan semangat dan membangkitkan kembali gairah siswa dalam belajar. Peran guru dalam memberikan motivasi menyangkut esensi pekerjaan siswa yang membutuhkan kemahiran social, *performance*, dan sosialisasi social (dalam Kristiawan 2017: 61-65).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada salah satu siswa kelas IV sekolah dasar yang bernama Azam menurutnya membosankan karena terlalu banyak teks bacaan hitam putih dan tidak atau kurang terdapat warna. Guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung penyampaian informasi yang diinginkan dan diharapkan dari guru kepada peserta didik saat pembelajaran. Metode ceramah dan tanya jawab dengan media papan tulis yang kemudian dilanjutkan penugasan sesuai buku teks sering digunakan oleh guru. Pembelajaran dengan metode ini menjadikan kurang adanya semangat dan motivasi untuk belajar terutama dalam mata pelajaran IPS materi sejarah yang banyak memiliki faktor bosan untuk peserta didik.

Proses pembelajaran seperti ini menyebabkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi berkurang. Sesuai dengan yang dikemukakan Pranata, dkk (2021) bahwa yang menyebabkan minat belajar siswa berkurang adalah kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Siswa menganggap jika dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan menjadikan pembelajaran menjadi monoton. Sehingga dalam pembelajaran IPS ini perlu adanya media yang menarik dan tidak membosankan yang dapat membuat siswa menerima informasi yang sesuai dan lebih menyenangkan terutama dalam mata pelajaran IPS materi

peninggalan sejarah dimana itu merupakan salah satu asset berharga sejarah bangsa Indonesia dan generasi bangsa harus mengetahuinya.

Dalam membantu mengubah pemikiran siswa tentang pembelajaran sejarah yang membosankan dapat digunakan suatu cara yaitu dengan menggunakan *game* edukasi yaitu *wordwall* dengan harapan siswa tidak lagi merasa bosan dan merasa tertarik sehingga motivasi untuk belajar sangat tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Wordwall adalah sebuah platform digital berbasis web untuk membuat *game* edukasi. *Wordwall* salah satu media yang sama dengan kelas online, hanya saja berbasis permainan dan pertandingan. Di dalamnya terdapat berbagai macam *game* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. *Game* yang akan peneliti gunakan adalah *game Maze Chase* yang berupa labirin. Di labirin terdapat beberapa musuh yang sudah ada. Untuk mengetahui jawaban benar atau salah, siswa bisa mengarahkan orang yang terdapat dalam *game* untuk menuju ke jawaban yang benar dengan menghindari musuh yang ada. Dalam *game Maze Chase* ini terdapat 5 kesempatan untuk mengerjakan yang dapat digunakan jika kalah dengan musuh. Terdapat juga waktu untuk mengerjakan. Waktu yang digunakan dalam *game* adalah 30 menit dengan jumlah 20 soal. Soal di dalam *game* dibuat acak supaya tidak sama dengan teman lainnya. *Game* bisa diakses di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone* atau PC seperti *game* pada umumnya sehingga siswa tidak bosan dan merasa kesulitan yang menyebabkan siswa kurang memperhatikan guru.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti hendak mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi yang bernama *wordwall*, sehingga judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* Dalam pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar”

Dalam penelitian pengembangan ini rumusan masalahnya adalah :

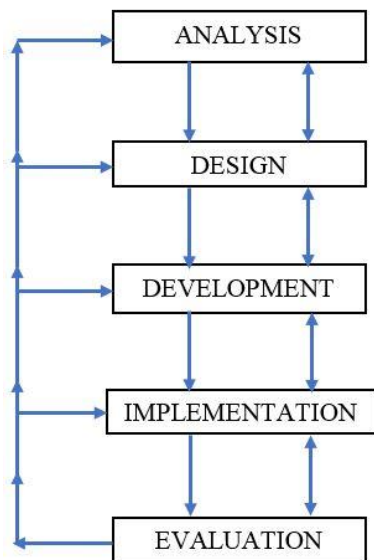
1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran sejarah materi peninggalan sejarah di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran sejarah materi peninggalan sejarah di kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran sejarah materi peninggalan sejarah di kelas IV sekolah dasar?

Sedangkan tujuan penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan *game* edukasi *wordwall*, mendeskripsikan kelayakan *game* edukasi *wordwall*, mendeskripsikan keefektifan *game* edukasi *wordwall*. Serta bermanfaat untuk siswa, guru, dan peneliti selanjutnya.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018) *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan dapat mengukur keefektifan produk tersebut. Menurut Soenarto tujuan penelitian pengembangan untuk menghasilkan dan mengembangkan desain, materi pembelajaran, prototipe, strategi, media, dan alat evaluasi dalam pembelajaran (Kurniawan, 2017). Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran IPS materi peninggalan sejarah untuk siswa kelas IV SDN Durung Bedug Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo untuk mengatasi rasa bosan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Borg dan Gall (dalam Haryati, 2012). Model pengembangan ADDIE dipilih berdasarkan tahapan yang digunakan sistematis dengan dilakukannya evaluasi dan revisi setiap tahapan sehingga produk yang akan diciptakan akan valid. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan model pengembangan ini memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap *analysis* dalam pengembangan produk memiliki tahapan yang harus dilakukan yaitu dengan menganalisis kebutuhan yang digunakan untuk mengidentifikasi produk supaya sesuai sasaran, menganalisis materi pembelajaran untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan, dan menganalisis lingkungan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan belajar dan menentukan strategi yang cocok dalam pembelajaran.

Selanjutnya tahap *desain* yang digunakan untuk merancang konsep dan konten yang akan dibuat dalam produk dan menjadi dasar pada proses pengembangan. Tahapan dilakukan dengan tahapan kriteria pengumpulan data berupa materi, soal – soal latihan, dan scenario dalam jalannya cerita pada *game*. Bagan alur (*flowchart*) yang bertujuan untuk menggambarkan langkah – langkah dari system yang dibuat. Dan sketsa (*storyboard*) yang digunakan untuk menyusun urutan – urutan alur cerita *game* yang akan dibuat.

Kemudian tahap *development* yang berisi mengenai realisasi susunan kerangka konseptual produk sebelumnya. Tahapan pertama yaitu pengaturan digunakan untuk mengatur semua yang akan menjadi tolak ukur dalam hasil yang akan didapatkan. Tahapan kedua yaitu pembuatan media yang akan disesuaikan dengan desain yang telah dibuat dengan ketentuan – ketentuan yang sudah ada. Yang ketiga yaitu tahapan uji ahli digunakan untuk memberikan nilai untuk materi dan media yang telah dibuat oleh dosen. Nilai yang diberikan dapat mengetahui bahwa media dan materi yang dibuat sudah valid dan layak diujicobakan kepada siswa.

Tahap berikutnya yaitu *implementation* atau tahap penerapan produk yang sudah divalidasi oleh para ahli untuk memperoleh umpan balik dari produk yang dibuat. Tahap terakhir yaitu *evaluation* dimana peneliti melakukan evaluasi dari umpan balik yang diberikan untuk produk yang dibuat. Tahap ini digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan dalam pengembangan yang dilakukan.

Tahapan yang terakhir yaitu *evaluation*, peneliti mengevaluasi umpan balik yang diberikan dan akan mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengukur ketercapaian tujuan dalam pengembangan yang dilakukan. Produk akan diimplementasikan kepada siswa kelas IV dalam kelompok besar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka - angka yang

didapatkan dari subjek uji coba produk yang dikembangkan. Data kuantitatif pada penelitian ini didapatkan dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Sedangkan data kualitatif adalah data dalam bentuk kata – kata. Data kualitatif didapatkan dari masukan siswa yang diberikan untuk produk yang dibuat. Data yang sudah didapat akan dihitung untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall*. Pengolahan data di penelitian dilakukan dengan melalui 2 tahapan, yaitu tahap pengolahan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, kemudian tahap pengolahan dari hasil respon siswa.

Dalam mengelola data peneliti menggunakan metode analisis deskriptif persentase dimana penelitian ini digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap media pembelajaran *game* edukasi *wordwall*. Tahapan yang harus dilakukan adalah mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan melakukan penskoran. Adapun penskoran yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Skor Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Terdapat rumus yang dapat digunakan dalam analisis deskriptif persentase adalah sebagai berikut :

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Dengan rumus tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan akan keberhasilan dan kelayakan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* yang berdasarkan hasil validasi dari para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan media. Peneliti menentukan kriteria dengan mengacu pada tabel berikut :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Hasil Validasi

Penilaian	Kriteria kelayakan
0% - 20%	Tidak Layak

21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Pengolahan data selanjutnya adalah berdasarkan respon siswa selama menggunakan produk yang telah dibuat melalui kuisioner dengan menggunakan metode analisis deskriptif presentase. Adapun pengolahan data hasil uji coba respon siswa dalam penelitian ini menggunakan rumus dari metode deskriptif persentase sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek} \times N} \times 100\%$$

Sumber : (Slamet, 2022)

Dengan adanya rumus tersebut, peneliti dapat memperoleh hasil dari respon siswa mengenai media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* melalui kuisioner dengan melihat kriteria kelayakan dan keefektifan produk peneliti pada tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

Penilaian	Kriteria kelayakan
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Sugiyono, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dengan materi peninggalan sejarah menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam model pengembangan menggunakan beberapa tahapan, seperti : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dengan materi

Peninggalan Sejarah. Selain itu, penelitian pengembangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* untuk mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran bisa dinyatakan valid berdasarkan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa.

Pada tahap analisis ini diawali dengan mengkaji keadaan lapangan yang diperlukan oleh siswa maupun sekolah untuk dapat menghasilkan produk yang bisa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Selama melakukan pengamatan, peneliti melihat kurangnya teknologi yang digunakan dalam pembelajaran menjadikan kurang idealnya transfer ilmu IPS terutama dalam materi peninggalan sejarah. Dari hasil pengamatan didapatkan dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan pengembangan dalam media pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai media pembelajaran baru bagi siswa kelas IV.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan lapangan yaitu analisis mengenai materi yang akan digunakan dalam *game* edukasi *wordwall* dengan melakukan pengumpulan informasi mengenai referensi materi, silabus mata pelajaran yang akan dikembangkan. Dari hasil analisis tersebut didapatkan materi yang akan digunakan adalah materi peninggalan sejarah. Dalam penyusunan materi soal, yang digunakan peneliti adalah buku guru dan siswa dalam proses pembelajaran.



Setelah adanya analisis lapangan dan materi, peneliti melanjutkan untuk tahap desain. Desain dimulai dari merancang konsep dan konten yang akan dibuat dalam produk. Peneliti merancang konsep dan konten berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap pertama, dimana konsep yang diperlukan adalah membuat desain yang menarik, inovatif, dan efektif digunakan oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Kemudian untuk rincian lebih lanjut dibuatnya *flowchart* dan *storyboard*. Menurut Wibawanto (2017: 20) *flowchart* adalah suatu bagan yang berisi symbol – symbol tertentu untuk menggambarkan urutan proses secara detail dan menghubungkan instruksi dalam satu program. Di alur *flowchart*, media pembelajaran dimulai dengan adanya kotak nama yang menjadi identitas siswa dalam mengerjakan. Selanjutnya terdapat judul untuk menunjukkan materi yang digunakan dalam *game* edukasi. Setelah itu, terdapat evaluasi yang berisikan kuis dengan jumlah 20 soal dari materi yang telah ada.

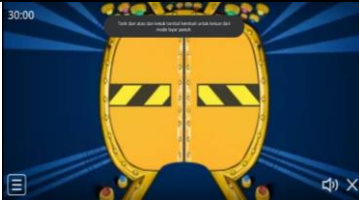

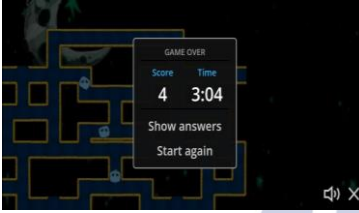

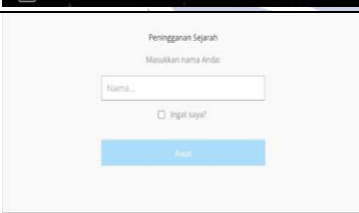
Jika sudah menyelesaikan evaluasi, siswa dapat melihat hasil kerjanya dimenu hasil kuis yang secara otomatis muncul jika siswa selesai mengerjakan. Di menu hasil kuis terdapat 2 macam pilihan, yaitu : *show answer*, siswa dapat melihat jawaban yang sudah dikerjakan dan *start again*, siswa dapat memulai lagi *game* yang telah dikerjakan. Jika dirasa cukup siswa dapat keluar dari aplikasi dan menutup aplikasi dengan menekan kembali pada *handphone* siswa. Dan menurut Soenyoto (2017: 57) *storyboard* adalah bahan visual berbentuk tulisan yang diubah menjadi bahasa gambar sehingga menggambarkan suatu cerita. *Storyboard* merupakan gambaran yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menyusun urutan – urutan alur dalam *game*. Bertujuan memudahkan peneliti untuk membuat ide rancangan media yang akan dibuat dan disusun.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, tahap ini dilakukan realisasi dari tahap desain yang telah dibuat. Di tahap pengembangan peneliti memiliki 3 tahapan yang dilakukan, yaitu : tahap pengaturan, tahap pengembangan, dan tahap uji ahli. Pada tahap pengaturan, peneliti membuat *adjustment* dengan ketentuan waktu yang digunakan untuk mengerjakan sudah terdapat pertimbangan waktu. Peneliti juga memberikan waktu dalam pengumpulan hasil selama 1x24 jam (1 hari). Dalam kesempatan, peneliti memberikan kesempatan yang dapat digunakan siswa jika menjawab salah.

Selanjutnya pada tahap pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* komponen - komponen yang terdapat dalam desain, seperti : kebutuhan materi, soal evaluasi, dan lain-lain dibuat dengan medianya seperti berikut :

Tabel 3. Tampilan Media Wordwall

No	Tampilan	Keterangan
		Tampilan nama sebagai identitas siswa
		Tampilan judul

		Tampilan dalam membuka evaluasi
		Tampilan evaluasi
		Tampilan hasil kuis
		Tampilan <i>show answer</i>
		Tampilan <i>start again</i>

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$PSP = 88\%$$

Dari hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi disimpulkan bahwa media dan materi yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam *wordwall* dinyatakan valid.

Tahap setelah dilakukan pengembangan adalah tahap implementasi. Tahap ini adalah tahap melakukan uji coba media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* yang sudah dikembangkan oleh peneliti kepada siswa. Tahap implementasi media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* yang sudah dibuat dan dikembangkan akan diimplementasikan kepada siswa kelas IV SDN Durung Bedug pada tanggal 23 April 2022 yang dilakukan selama satu hari. Pelaksanaan uji media ini dilakukan di kelas dengan membagikan *link* kepada siswa yang membawa *handphone* dan meminjamkan *handphone* peneliti untuk siswa yang tidak membawa. Sebelumnya peneliti mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran serta memberikan contoh dengan mengerjakan evaluasi dalam *game* edukasi *wordwall* yang dikembangkan.

Setelah mengerjakan dan dilakukan uji coba media pembelajaran, siswa diminta mengisi angket respon siswa sebagai bentuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran dengan pernyataan berjumlah 15. Pernyataan pertama berkaitan dengan materi, pernyataan kedua berkaitan dengan kemudahan media, pernyataan ketiga mengenai penggunaan bahasa, pernyataan keempat dan kelima berkaitan dengan kemudahan dan kecukupan soal, pernyataan keenam berkaitan dengan kekuatan media dalam membangkitkan motivasi, pernyataan ketujuh berkaitan dengan gambar dan animasi, pernyataan kedelapan berkaitan dengan navigasi, pernyataan kesembilan berkaitan dengan music pengiring, pernyataan kesepuluh berkaitan dengan teks yang digunakan, pernyataan kesebelas mengenai warna, pernyataan kedua belas mengenai petunjuk penggunaan, pernyataan ketiga belas mengenai pengoperasian media, pernyataan keempat belas mengenai tampilan judul, dan pernyataan kelima belas berkaitan dengan tampilan *game*. Pada penilaian terdapat pilihan alternatif yang memiliki skor tersendiri, seperti : sangat baik dengan skor 5, baik dengan skor 4, cukup dengan skor 3, kurang dengan

Setelah dilakukan pengembangan, peneliti melakukan validasi terhadap media dan materi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dibantu oleh dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu bapak Hendrik Pandu Paksi. Uji validasi dilakukan sesuai dengan instrument yang telah disusun oleh peneliti. Terdapat 15 pernyataan yang akan dinilai dalam instrument validasi media dan validasi materi. Uji validasi media mendapatkan skor total 67 dari skor maksimal adalah 75. Persentase nilai yang didapat adalah :

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$PSP = 89,3\%$$

Selanjutnya hasil dari uji validasi ahli materi memperoleh skor total 66 dari skor maksimal adalah 75. Persentase nilai sebagai berikut :

skor 2, dan yang terakhir sangat kurang dengan skor 1. Siswa diharuskan memilih jawaban yang sudah tersedia dengan menuliskan tanda ceklist pada jawaban yang sudah tersedia. Hasil dari respon siswa akan dihitung menggunakan rumus PSA untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* yang sudah dikembangkan dan diuji cobakan. Adapun nilai seluruh aspek yang didapatkan dari respon siswa, sebagai berikut :

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{815}{975} \times 100\%$$

$$PSP = 83,5\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan respon siswa untuk tingkat kelayakan media pembelajaran diperoleh skor sebesar 83, 5% yang dalam tabel kriteria termasuk dalam kategori sangat layak dan efektif digunakan oleh siswa kelas IV.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Durung Bedug yang berjumlah 13 orang dinyatakan sudah layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Game* edukasi *wordwall* dapat digunakan siswa untuk mempelajari dan memahami materi peninggalan sejarah. Dan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar materi peninggalan sejarah. Karena dalam pengalaman belajar mereka menganggap pembelajaran IPS membosankan tanpa ada inovasi dalam media yang digunakan. Media *game* edukasi *wordwall*.

Pada proses uji coba dan hasil respon yang diberikan siswa, sebagian besar siswa menganggap jika media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* sangat membantu dalam pembelajaran terutama dalam materi peninggalan sejarah yang ada di Indonesia. Sesuai dengan pendapat Ryan Dellos (2017) yang menyatakan pembelajaran berlandaskan permainan adalah alat yang membantu siswa dalam menyelesaikan masalah. Menurut pendapat sebagian besar siswa, media yang digunakan tidak membuat bosan dalam belajar sehingga siswa senang dan aktif dalam proses pembelajaran dengan saling membantu teman jika ada kesulitan. Respon yang diberikan siswa sesuai dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Hayes, (2017)) dimana jika siswa

memperlihatkan keaktifan dan perhatian dalam pembelajaran maka hal itu menandakan minat belajar siswa meningkat dengan adanya perubahan dalam tingkah laku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Media *game* edukasi *wordwall* dikembangkan dengan lengkap agar siswa dapat mudah dalam menggunakan dan menarik perhatian siswa dalam belajar materi peninggalan sejarah. Hal itu sesuai dengan pernyataan yang terdapat di kuisioner poin ke 2, 12, dan 13 tentang kemudahan sajian, petunjuk, dan pengoperasian dalam penggunaannya. Selain memudahkan dalam pengoperasian, peneliti juga membuat media semenarik mungkin dengan adanya gambar, animasi, suara, dan warna di dalamnya. Pada penelitian Mu'minin, Muhammad Ikhsan dan Humaisi, Muhammad Syafiq' (2021: 11) mengemukakan pada penggunaan media pembelajaran audio visual dapat membuat siswa candu dan dapat membuat siswa antusias dengan materi yang akan disampaikan. Sebaliknya jika hanya dengan metode ceramah siswa akan malas untuk memperhatikan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis menggunakan fitur suara dan gambar pada aplikasi *wordwall*. Dan diharapkan siswa dapat mudah memahami materi yang disajikan. Penulis juga menggunakan fitur animasi supaya gambar - gambar yang sudah peneliti gunakan lebih menarik dan mempermudah siswa cepat dalam memahami materi yang disampaikan. Dari segi warna peneliti memilih warna biru dan kuning yang memiliki arti psikologi dapat merangsang pemikiran siswa dan memberikan energi berupa keceriaan, semangat, dan rasa optimis agar dapat meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penilaian dari validator yang memberikan nilai sangat baik pada penggunaan animasi, gambar, suara. Dan peneliti mendapatkan nilai baik pada penggunaan warna yang digunakan pada *game* edukasi *wordwall*.

Menurut Piaget (dalam Slameto, 2018:15) ada tiga tahapan perkembangan mental anak, diantaranya : berpikir intuitif pada usia 4 tahun ke atas, beroperasi secara konkret pada usia 7 tahun ke atas, dan beroperasi secara mandiri pada usia 11 tahun ke atas. Dengan adanya tahapan, proses belajar harus disesuaikan berdasarkan tahap perkembangan anak. Anak usia sekolah dasar umumnya berada pada tahap beroperasi secara konkret yang segala sesuatu berupa nyata bisa dirasakan dan diukur secara fisik. Dengan itu, media pembelajaran yang digunakan dalam menciptakan kondisi belajar harus nyata sehingga pesan yang diberikan dapat dipahami secara langsung oleh siswa. Arindiono dan Ramadhani (2020)

mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar adalah media yang memiliki gambar, suara, teks, yang bisa dikendalikan sesuai keinginan siswa.

Dalam pemakaian media pembelajaran terdapat fungsi pokok yaitu digunakan sebagai alat bantu guru mentransfer ilmu kepada siswa dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai tujuan yang akan dicapai. Media pembelajaran bisa membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Adam (2017) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya : 1) fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar secara teknis, 2) Sebagai penambah pembendaharaan kata yang maknanya dapat dipahami oleh siswa, 3) fungsi manipulative yang didasarkan pada ciri umum yaitu kemampuan merekam dan menyimpan suatu peristiwa, 4) fungsi psikologis yang terdiri dari : fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi motivasi.

Pada fungsi pertama, media sebagai sumber belajar teknis dengan maksud sebagai tempat penyalur, penghubung, dan penyampaian materi yang diberikan guru kepada siswa. Media *game* edukasi *wordwall* dikembangkan dengan tujuan membantu siswa dalam menerima materi dari guru dengan berupa permainan yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa selama proses pembelajaran. Dengan mengurangi verbalisme dan penggunaan teks bacaan hitam putih dalam kegiatan pembelajaran.

Fungsi yang kedua yaitu untuk menambah pembendaharaan kata siswa di dalam media pembelajaran. Media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* memiliki beberapa kata dalam bahasa asing yang harus dipahami siswa dengan maksud untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pemahaman kata dan bahasa asing yang dapat menambah pengetahuan mengenai bahasa yang digunakan. Dalam penelitian yang telah dilakukan terdapat satu siswa mengatakan jika penggunaan bahasa tidak mudah dipahami karena siswa tersebut memang sedikit susah dalam memahami bahasa asing. Dengan begitu peneliti memberikan pengertian mengenai bahasa yang tidak mudah dipahami kepada siswa sampai semuanya memahami apa yang dimaksud dalam bahasa asing tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan pada kuisisioner poin 3 mengenai penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Fungsi yang ketiga adalah fungsi manipulatif yang didasarkan pada ciri umum yaitu kemampuan merekam dan menyimpan suatu peristiwa. Dengan

bantuan teknologi perekaman dapat dilakukan dengan manipulasi yaitu mempersingkat waktu dan menampilkan kejadian – kejadian penting saja. Media *game* edukasi *wordwall* dengan terdapat gambar, suara, warna, animasi dalam penggunaannya dapat membuat siswa menyimpan dan merekam selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *game* edukasi *wordwall* memberikan siswa pengalaman belajar baru yang dapat mudah dalam menerima materi dan diingat. Tidak hanya itu, menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* memberikan siswa pemahaman mengenai suatu peristiwa.

Fungsi keempat yaitu fungsi psikologis yang dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Fungsi ini terdiri dari : fungsi atensi yang dapat menarik perhatian siswa agar berkonsentrasi dengan penampilan media *game* edukasi *wordwall* yang terbilang baru dalam proses pembelajaran dengan banyak terdapat gambar, animasi dan suara. Fungsi afektif siswa mampu menganalisis dan menanggapi apa yang telah ditampilkan berupa *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dari media yang dikembangkan. Fungsi kognitif dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dapat mengingat informasi mengenai materi yang disampaikan oleh guru dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam kuisisioner poin 1 yang menyatakan materi yang disajikan mudah dipahami. Fungsi motivasi, siswa dapat meningkatkan sikap dan dorongan untuk melakukan suatu tindakan berupa belajar dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan poin 6 dalam kuisisioner berupa media dapat membangkitkan motivasi dalam belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan pada pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan materi peninggalan sejarah untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Hasil dari uji validasi media mendapatkan skor sebesar 89,3% yang memiliki arti sangat layak diujicobakan dan hasil uji

validasi materi mendapatkan skor 88% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya hasil dari implementasi terhadap siswa kelas IV SDN Durung Bedug Candi Sidoarjo yang berjumlah 13 orang dengan mendapatkan skor 83,5%. Sehingga media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah siswa kelas IV sekolah. Dasar.

Saran

Setelah selesainya penelitian dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dan simpulan yang telah dituliskan, maka saran yang bisa diberikan kepada pembaca atau peneliti selanjutnya untuk : 1) melakukan tindak lanjut penelitian mengenai pengaruh media *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. 2) menindaklanjuti media *game* edukasi *wordwall* dengan adanya pengembangan pada materi yang digunakan di lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Rafika. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-140.
- Arthana, I. K., & Dewi, D. K. (2005). *Evaluasi Media Pembelajaran. Teknologi Pendidikan- Universitas Negeri Surabaya*.
- Fitriana, Cut Eka dkk. (2021). *Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Transformasi. Jurnal Kependidikan*, 7(2), 297-305.
- Karseno dkk. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 17-18.
- Muhajarah, Kurnia., & Rachmawati, Farida. (2019). *Game Edukasi Berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan Dan Penguji Kelayakan. Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29-36.
- Muminin, Muhammad Ikhsan, & Humaisi, Muhammad Syafiq. (2021). *Pemnfataan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*, 1(1), 1-12.
- Sadiman, Arif. (2008). *Media Pendidikan Pengertian Dan Pemanfaatan*. Jakarta: raja grafindo persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyono. (2019). *Hand Out Media Pembelajaran*. FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. *Jurnal Ika*, 11 (1).
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Widoretno, Sri dkk. (2021). *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. Jurnal Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 288-295.
- Widyastuti, Reni., & Puspita, Listia Sari. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan, Jurnal Informatika Dan Computer*, 22(1).
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Grup.