

PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* GASPER WUZA DALAM PEMBELAJARAN IPA PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Retno Andini

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (retno.118@mhs.unesa.ac.id)

Mintohari

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

Abstrak

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu melibatkan peserta didik untuk turut serta berperan aktif. Hal tersebut dapat difasilitasi menggunakan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk aktif. Peneliti mengembangkan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media dengan menganalisis tiga aspek yaitu, validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Pengembangan ini menggunakan tahapan ADDIE. Subjek penelitian dilakukan pada 15 peserta didik kelas III A dalam uji coba skala kecil, dan 34 peserta didik kelas III B di SDN Jambangan I/413 Surabaya dalam uji coba skala besar. Dari penelitian didapatkan hasil persentase kevalidan media sebesar 88,5% , dan materi sebesar 90% dengan kriteria valid tanpa revisi. Persentase kepraktisan pada angket respon peserta didik sebesar 91,3% pada uji coba skala kecil, dan persentase 93,2% dalam uji coba skala besar. Lalu kepraktisan angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 91% kategori sangat praktis. Kemudian keefektifan media didapatkan melalui analisis N-Gain nilai *pretest* dan *posttest* dalam uji coba skala besar mendapatkan hasil sebesar 0,43 kriteria peningkatan sedang. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media *wordwall* gasper wuza, dan dapat dinyatakan bahwa media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda dinyatakan layak untuk digunakan pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar guna meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: *wordwall*, perubahan wujud benda

Abstract

The science learning process in elementary schools needs to involve students to take an active role. This can be facilitated by developing a learning media that can attract students' interest to be active. Researchers developed gasper wuza wordwall media material for changes in the shape of objects with the aim of knowing the feasibility of the media by analyzing three aspects namely, validity, practicality, and effectiveness. This development uses the ADDIE stages. The research subjects were conducted on 15 students in class III A in a small-scale trial, and 34 students in class III B at SDN Jambangan I/413 Surabaya in a large-scale trial. From the research, it was found that the percentage of validity of the media was 88.5%, and the material was 90% with valid criteria without revision. The percentage of practicality in the student response questionnaire was 91.3% in small-scale trials, and 93.2% in large-scale trials. Then the practicality of the teacher's response questionnaire gets a percentage of 91% in the very practical category. Then the effectiveness of the media was obtained through N-Gain analysis of pretest and posttest values in large-scale trials to get results of 0.43, the criterion of moderate improvement. Based on the development research conducted, the students were very enthusiastic in using the gasper wuza wordwall media, and it can be stated that the gasper wuza wordwall media material for changes in the form of objects is stated to be suitable for use in class III elementary school students to improve learning results.

Keywords: *wordwall*, changes in the shape of object.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang alam. Menurut (Sujana, 2013 : 15) IPA adalah ilmu yang mengkaji terkait alam semesta, serta peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Oleh sebab itu IPA termasuk dalam mata

pelajaran pokok kurikulum pendidikan Indonesia seperti yang disebutkan dalam kurikulum 2013. IPA merupakan mata pelajaran yang ilmunya dapat diterapkan dalam kehidupan, sehingga pelajaran IPA masuk dalam pembelajaran sekolah dasar.

Secara umum pembelajaran merupakan kegiatan penting yang terdapat dalam sekolah. Pembelajaran adalah sebuah proses pemberian ilmu dari guru kepada

peserta didik. Dalam pembelajaran akan terjadi sebuah interaksi antara guru dan peserta didik yang timbul karena proses transfer ilmu. Pada praktiknya guru akan menerapkan teknik, strategi, model, serta metode yang mendukung dan sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan, sehingga peserta didik dapat memahami materi mata pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini berlaku juga dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA adalah sebuah konsep pembelajaran yang mengamati alam serta memiliki interaksi yang luas dalam kehidupan manusia. IPA berusaha membangkitkan daya tarik manusia dalam meningkatkan kecerdasan dan pemahaman mengenai alam. Sebagaimana dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar yang menjelaskan bahwa proses belajar dalam satuan pendidikan harus diselenggarakan secara menyenangkan, interaktif dan memotivasi peserta didik, serta memberikan ruang untuk peserta didik dalam mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat dan minat. Pembelajaran IPA yang diselenggarakan dengan baik, akan menunjang efisiensi belajar peserta didik dalam mengetahui informasi tentang alam semesta. Menurut (Sari dan Yarza, 2021) pembelajaran IPA tidak hanya berorientasi pada produk yang dihasilkan, namun juga berorientasi pada proses yang dilakukan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Faricha (2022 : 1909) proses pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu melibatkan peserta didik untuk aktif, serta memberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan dalam proses penguasaan pembelajaran IPA, sehingga peserta didik dapat menemukan konsep, teori, fakta, dan sikap ilmiah secara individu. Peserta didik akan mempelajari proses sebuah penemuan secara sistematis. Menurut Asy'ari (2006 : 23) pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu menerapkan tujuh prinsip IPA agar pembelajaran yang didapatkan peserta didik mampu dipahami secara maksimal. Dewi Salma Prawiradilaga menyatakan terdapat lima bentuk pembelajaran, yakni : (1) Keterkaitan (*relating*) dimana dalam proses pembelajaran perlu ada keterkaitan dengan pengetahuan yang diketahui peserta didik ; (2) pengalaman (*experiencing*) yang melibatkan peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penemuan, *inventory*, investigasi, penelitian, dan sebagainya ; (3) Penerapan (*Applying*) yakni menerapkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur dalam sebuah situasi yang ada pada lingkungan peserta didik yang merupakan sebuah pembelajaran tingkat tinggi di atas hafalan ; (4) kerjasama (*cooperating*) yakni peserta didik dapat bertukar pikiran, berkomunikasi, menyampaikan pendapat dan perilaku sosial lainnya dalam memecahkan masalah, menentukan strategi, dan mengerjakan tugas kelompok ; (5) Mentransfer Pengetahuan (*Transferring*) peserta didik

dapat membagikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada kondisi lain. Pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu menekankan peserta didik dalam keterlibatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal namun juga memahami serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Proses pembelajaran IPA yang bermakna diharapkan mampu mencapai kualitas pendidikan yang lebih maju, dalam hal ini kualitas yang dimaksudkan adalah seperti meningkatkan efektifitas pembelajaran, minat, motivasi serta penguasaan kompetensi pembelajaran IPA. Penguasaan kompetensi IPA tersebut mencakup pemahaman tentang alam, keterampilan IPA, sikap ilmiah dan bekal dasar pengetahuan IPA. Selain kualitas pendidikan capaian berikutnya yakni terkait memperluas substansi materi IPA, serta keterampilan IPA yang meliputi mengamati, meneliti, memprediksi, inferensi, dan menyimpulkan. Capaian diatas merupakan hal yang perlu dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan IPA dalam pembelajaran di era digital.

Era digital yang sekarang kita hadapi, akan menciptakan penyesuaian baru dalam kehidupan. Dengan adanya penyesuaian tersebut diharapkan dunia pendidikan dapat mengikuti serta mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi informasi. Salah satu kegiatan pendidikan yang akan terjamah oleh teknologi adalah pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran yang dimaksud yakni pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA yang dilakukan harus melibatkan peserta didik dengan teknologi. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran IPA akan membuat pembelajaran terasa lebih berkesan dan bermakna. Pembelajaran IPA yang demikian diberikan agar peserta didik dapat mengikuti arus teknologi dan meningkatkan kemampuan dalam orientasi IPA. Pembelajaran IPA yang bermakna akan memotivasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Sehingga peserta didik di sekolah selain berpikiran bahwa belajar IPA merupakan kewajiban, mereka juga akan berpikir bahwa pembelajaran IPA merupakan suatu kebutuhan. Untuk menunjang kebutuhan akan pembelajaran IPA berkesan serta bermakna yang sesuai dengan era digital, maka dibutuhkan sebuah sarana media pembelajaran yang mendukung.

Media pembelajaran IPA yang seharusnya digunakan dalam era digital tentu bukan media yang hanya dapat diamati dan bersifat pasif bagi peserta didik, namun juga harus menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik itu sendiri. Menurut (Ahmad Zaki, 2020:812) menuturkan bahwa media dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik. Media pembelajaran yang baik hendaknya dapat memacu semangat peserta didik dalam belajar, sehingga peserta

didik dapat terlibat aktif didalamnya. Suci dan Irfan (2019 : 50) media pembelajaran menggunakan teknologi lebih efektif digunakan oleh guru agar peserta didik mampu menangkap pesan yang disampaikan secara efektif. Untuk memenuhi akan kebutuhan media berbasis teknologi, banyak dari perusahaan-perusahaan yang mengembangkan media pembelajaran berbasis web.

Salah satu materi yang ada dalam IPA adalah materi perubahan wujud benda yang merupakan pembelajaran IPA yang berfokus pada peristiwa perubahan-perubahan wujud benda disekitar. Karakteristik pada materi perubahan wujud benda diantaranya ; (1) materi perubahan wujud benda merupakan materi yang membahas terkait perubahan wujud benda di lingkungan sekitar, mulai dari mencair, membeku, menguap, menyublim, mengembun, mengkristal, (2) materi perubahan wujud benda merupakan materi yang memerlukan pengamatan, dan eksplorasi di lingkungan sekitar guna memperdalam pemahaman terkait materi tersebut, (3) materi perubahan wujud benda banyak terjadi disekitar lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda perlu diajarkan menggunakan media yang sesuai untuk menambah pemahaman peserta didik terhadap perubahan wujud benda.

Wawancara telah dilakukan peneliti dengan narasumber guru kelas III SDN Jambangan I/413 Surabaya. Dalam wawancara pertanyaan yang diajukan oleh peneliti adalah mengenai media apa saja yang telah digunakan saat pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda kelas III, lalu kendala yang dialami, solusi untuk kendala yang dialami, serta yang terakhir bagaimana respon peserta didik terhadap media yang sudah digunakan selama ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas III SDN Jambangan I/413 Surabaya didapatkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagian besar didominasi oleh metode ceramah dengan mengacu pada buku siswa, terutama untuk kelas rendah, acuan tersebut dapat berupa gambar yang ditampilkan dalam buku siswa tersebut. Guru jarang menggunakan media yang bersifat interaktif pada peserta didik kelas rendah, terutama dalam materi perubahan wujud benda. Peserta didik tidak dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung pada menit pertama peserta didik terlihat kondusif. Menit berikutnya peserta didik mulai terlihat tidak konsentrasi dan sibuk dengan dunianya sendiri, sehingga guru kerap menegur peserta didik. Peserta didik sering tidak bertanya dengan permasalahan terkait materi yang belum dipahami, dan selalu mengungkapkan bahwa mereka telah paham dengan apa yang dijelaskan, namun

saat diberi soal, peserta didik bingung dan kesulitan menjawab.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, guru kelas III SDN Jambangan I/413 menyiasati dengan media pembelajaran praktik serta model secara langsung. Dalam pelaksanaannya peserta didik tidak dapat kondusif serta terlalu berbahaya jika melakukan praktik tanpa pengawasan yang cukup. Sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Penggunaan model yang dibawa oleh guru tidak dapat dijangkau oleh seluruh pandangan peserta didik, sehingga menimbulkan kegaduhan karena berebut tempat untuk mencari fokus pandangan terhadap model.

Dari pemaparan permasalahan yang terjadi, maka peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat dijangkau peserta didik serta tidak membahayakan saat pembelajaran. Media pembelajaran yang disusun oleh peneliti diharapkan mampu untuk memudahkan serta meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi perubahan wujud benda. Materi tersebut dipilih karena memperhatikan minimnya keamanan saat praktik pembelajaran serta usia peserta didik yang masih kelas rendah yakni kelas III. Disisi lain sumber daya manusia di SDN Jambangan I/413 Surabaya memumpuni dalam pemanfaatan media berbasis web. Sehingga dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis web dengan *wordwall*.

Menurut (Rosdiani, 2021 : 248) *Wordwall* merupakan web pembelajaran dimana guru dapat menggunakan template pembelajaran yang disediakan dengan model games. Dengan memanfaatkan media maka penyampaian materi pembelajaran akan dirasa lebih mudah terutama dalam pembelajaran IPA yang mengutamakan proses dalam pembelajaran. Media pembelajaran *games Wordwall* akan memberikan pengalaman belajar menarik bagi peserta didik. Dimana *wordwall* memiliki fitur *template free* yang menarik, dan lebih banyak lagi pilihan template untuk pengguna berbayar. *Template free* pada *wordwall* juga sudah cukup memiliki keragaman untuk disusun sesuai dengan minat guru. Media *wordwall* juga tidak memerlukan aplikasi tambahan untuk diakses, guru hanya perlu memberikan tautan *link* kepada peserta didik yang akan terhubung pada *browser*. Sehingga peserta didik dapat mengakses link tersebut dengan cukup mudah.

Peneliti akan memanfaatkan *template wordwall* sedemikian rupa, sehingga tercipta sebuah permainan seru yang dapat memberikan informasi secara tidak langsung terkait materi perubahan wujud benda. Permainan *wordwall* akan membuat peserta didik akan fokus dan aktif dalam memperhatikan materi dalam game karena terdapat durasi waktu. Melalui pengalaman tersebut materi yang disampaikan akan lebih mudah tersimpan

dalam ingatan peserta didik., sehingga diharapkan mampu mendorong hasil belajar kearah yang positif

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, maka perlu dilakukan juga mengenai kalayakan dan keefektifan dari penggunaan media Gasper Wuza yang menggunakan *Wordwall* pada pembelajaran IPA perubahan wujud benda kelas III sekolah dasar. Dengan demikian , maka judul dari penelitian ini yakni, “Pengembangan Media *Wordwall* Gasper Wuza Dalam Pembelajaran IPA Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar” yang merupakan media berbasis permainan atau *game* yang diakses melalui *website*.

Game sendiri menurut Bahasa Indonesia *game* memiliki arti yakni permainan. Menurut (Sri Widoretno, 2021 : 288) *game* adalah alat yang dapat menyampaikan tujuan, baik untuk pendidikan maupun hiburan. Dan *Wordwall* merupakan aplikasi web kuis yang bersifat interaktif dengan beberapa pilihan template seperti kuis, memasang, menjodohkan, anagram, mengelompokkan, acak kata, dan lain-lain dengan total delapanbelas template yang menarik untuk disajikan kepada peserta didik.

Kelebihan media *Wordwall* Gasper Wuza (Game Seru Perubahan Wujud Zat) diantaranya, (1) Tampilan sederhana yang mudah untuk dipahami peserta didik dan guru. (2) memiliki banyak template yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan, (3) peserta didik dapat mengakses link tanpa harus menggunakan email,(4) peserta didik dapat langsung melihat skor setelah menyelesaikan permainan,(5) beberapa template juga menyediakan tema untuk tampilan lebih menarik.

Sementara kekurangan dari media *Wordwall* Gasper Wuza (Game Seru Perubahan Wujud Zat) adalah (1) memerlukan fitur layanan berbayar untuk mengakses lebih banyak template, (2) hanya dapat diakses menggunakan internet, (3) tidak memiliki fitur penggabungan template untuk tampilan lebih menarik.

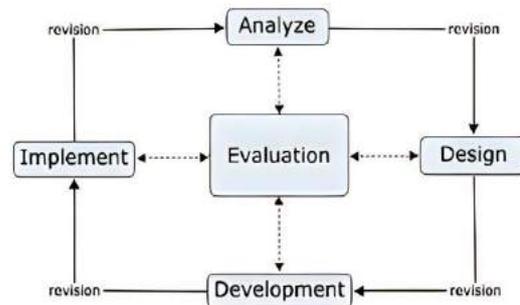
Dengan dipilihnya media *Wordwall* Gasper Wuza (Game Seru Perubahan Wujud Zat) diharapkan peserta didik SDN Jambangan I/413 Surabaya mampu untuk meningkatkan hasil belajar serta memperkenalkan media berbasis teknologi kepada peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti untuk melakukan pengembangan menggunakan Research and Development (R&D). Peneliti menggunakan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan produk yakni media *wordwall* Gasper Wuza (Game Seru Perubahan Wujud Zat) pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda kelas III sekolah dasar.

Dalam penelitian diperlukan sebuah model untuk menyederhanakan penyajian informasi. Dalam penelitian

pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model dengan jenis prosedural yang menyajikan proses produk pengembangan disertai dengan langkah-langkah yakni: (1) *Analyze* (analisis) yang merupakan tahapan awal pengembangan dimana peneliti melakukan pengumpulan informasi terkait permasalahan peserta didik dalam pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta sikap peserta didik terhadap pembelajaran, (2) *Design* (desain) adalah tahap untuk peneliti melakukan perencanaan dan perancangan media yang nanti akan dikembangkan, selain media peneliti juga akan menentukan desain instrumenn yang akan digunakan dalam penelitian nanti, (3) *Development* (pengembangan) adalah tahap untuk merealisasikan desain media dan instrumen yang telah dirancang serta melakukan validasi terhadap media dan instrumen yang dilakukan oleh dosen ahli dengan lembar penilaian sehingga akan didapatkan data kevalidan, (4) *Implementation* (implementasi) adalah tahap pelaksanaan uji coba terhadap media yang dikembangkan, uji coba yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari dua tahap yakni uji coba skala besar dan uji coba skala kecil yang akan menghasilkan data kepraktisan dan keefektifan, (5) *Evaluation* (evaluasi) merupakan tahap untuk memperbaiki setiap tahapan yang terdapat kekurangan. Model ADDIE merupakan salah satu model yang efektif untuk jenis penelitian *Research and Development* (RnD).



Gambar 1 Model Pengembangan

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III A sebanyak 15 untuk uji coba skala kecil dan peserta didik kelas III B sebanyak 34 untuk uji coba skala besar dari SDN Jambangan I/413 Surabaya. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa instrumen diantaranya : (1) instrumen validasi media dan materi untuk memperoleh data kevalidan, (2) angket respon peserta didik dan guru untuk memperoleh data kepraktisan, (3) soal *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data keefektifan media *wordwall* materi perubahan wujud benda.

Data-data yang diperoleh akan dianalisis dan dihitung dengan deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Data Kevalidan

Dalam instrumen ini peneliti menggunakan skala sebagai jawaban dari validator ahli materi dan media. Sehingga jawaban dalam data ini dapat dikatakan sebagai jawaban kuantitatif dengan menggunakan skala *likert*. Metode deskriptif persentase akan digunakan peneliti untuk menghitung data yang telah diperoleh. Dengan rumus metode deskriptif persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase nilai validasi

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100 % merupakan kosntanta

Hasil persentase kemudian dapat dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1 Persentase Kriteria Dari Hasil Validasi

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid dan perlu revisi
41% - 60%	Cukup valid dan perlu revisi
61% - 80%	Valid dengan sedikit revisi
81% - 100%	Sangat valid tanpa revisi

(Arthana & Damajanti, 2005)

2. Data Kepraktisan

Data ini berisikan hasil pengisian angket yang selanjutnya akan dilakukan perhitungan pada setiap jawaban. Metode deskriptif persentase adalah cara yang digunakan peneliti dalam menghitung data yang diperolehnya. Rumus untuk metode deskriptif kuantitatif adalah :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase nilai validasi

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100 % merupakan kosntanta

Sehingga hasil dari analisis data kepraktisan dapat dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2 Kriteria Hasil Kepraktisan

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak praktis

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

(Arthana & Damajanti, 2005)

3. Data Keefektifan

Data hasil tes dapat diperoleh setelah melakukan *pre-test* dan *post-test* yang kemudian akan dihitung. Peneliti menggunakan nilai ketuntasan 75 untuk menghitung tingkat keefektifan produk.

$$p = \frac{\sum \text{Peserta didik yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{keseluruhan peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase kemudian dapat dikategorikan dengan tabel berikut:

Tabel 3 Kriteria Hasil Keefektifan

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

(Sundayana, 2014)

Berikutnya, untuk mengetahui peningkatan dalam nilai *pretest* dan *posttest* maka dilakukan perhitungan N-Gain dengan rumus berikut :

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan N-Gain kemudian dapat dikategorikan menggunakan tabel di bawah ini :

Tabel 4 Kriteria N-Gain

Nilai	Kriteria
$-1,00 \leq g < 0,00$	Menurun
$g = 0,00$	Tidak ada peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

(Sundayana, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media *Wordwall* Gasper Wuzza (*Game* Seru Perubahan Wujud Zat). Pengembangan media pembelajaran *wordwall* gasper wuzza materi perubahan wujud benda kelas III Sekolah Dasar dikembangkan

dengan model penelitian ADDIE. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan berdasarkan observasi dari permasalahan yang terjadi. Pengembangan media *Wordwall* Gasper Wuza juga telah melalui proses revisi yang didapatkan dari dosen pembimbing, serta dosen ahli dengan berbagai pertimbangan. Sehingga dihasilkan pengembangan sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Pengembangan

GAMBAR	KETERANGAN
<p>Tampilan awal</p> 	<p>Tampilan awal media terdiri dari petunjuk singkat, tombol volume suara, pelebar layar tampilan, dan tombol mulai.</p>
<p>Tampilan Permainan</p> 	<p>Pada tampilan cerita terdapat tampilan materi yang telah dilewati, tombol menu untuk mulai ulang, dan materi perubahan wujud benda.</p>
<p>Tampilan Gambar dalam materi</p> 	<p>Gambar dalam materi dibuat menggunakan aplikasi canva, gambar dibuat dengan mempertimbangkan ukuran dan warna latar belakang gambar agar terlihat jelas.</p>
<p>Tampilan Permainan Akhir</p> 	<p>Tampilan terakhir terdapat menu <i>leaderboard</i> yang digunakan untuk menampilkan peringkat pemain, <i>show answers</i> untuk menunjukkan jawaban materi dalam permainan, dan <i>start again</i> untuk mengulangi permainan.</p>

Kemudian cara bermain pada media tersebut sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Pengembangan

No	Gambar	Tahapan
1.		Peserta didik mengakses media melalui link https://wordwall.net/resource/52312965
2.		peserta didik membaca petunjuk singkat permainan
3.		Peserta didik menekan tombol start pada layar. peserta didik membaca petunjuk singkat permainan
4.		Peserta didik membaca misi yang diperintahkan.
5.		Dalam permainan peserta didik harus menghindari musuh yang menghalangi jalan menuju gambar yang diperintahkan dengan menekan tombol panah kanan, kiri, atas, dan bawah.
6.		Peserta didik tidak dapat melanjutkan pada babak berikutnya jika misi tersebut belum terselesaikan dengan benar.
7.		Jika sudah selesai peserta didik dapat menekan tombol <i>leaderboard</i> untuk memasukkan nama pada papan peringkat 10 teratas
8.		Berikutnya peserta didik dapat menekan tombol <i>show answers</i> untuk membaca kembali misi beserta gambar yang tepat.

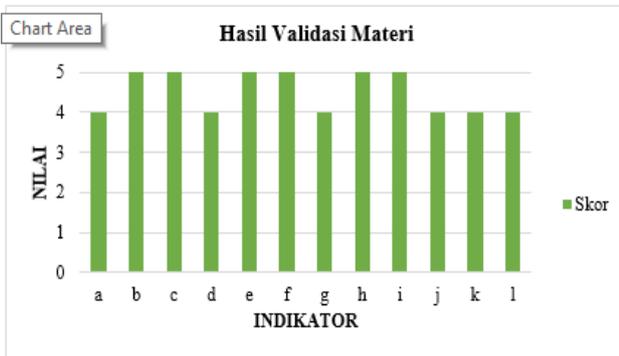
Media *Wordwall* Gasper Wuza yang telah direalisasikan dalam bentuk nyata, akan menuju tahap uji kelayakan media. Uji kelayakan media ditinjau dan diperoleh melalui hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Kevalidan

a. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi, dalam hal ini dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang telah menempuh pendidikan S2.

Maka didapatkan hasil validasi materi media *Wordwall* Gasper Wuza diperoleh sebagai berikut :



Gambar 1 Hasil Validasi Materi

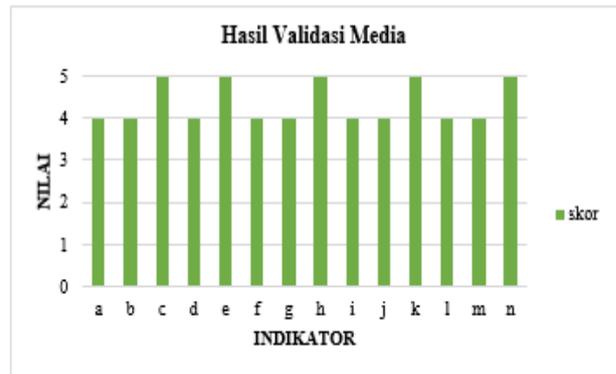
Keterangan Indikator :

- Kesesuaian materi dengan pembelajaran
- Kemudahan dalam memahami materi
- Kejelasan materi
- Penyampaian isi materi
- Kesesuaian isi dengan soal
- Isi materi dapat menambah pengetahuan peserta didik
- Keefektifan materi yang disajikan
- Keefektifan materi dengan durasi
- Kemudahan bahasa
- Penggunaan EYD sudah sesuai
- Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik
- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

Hasil validasi materi tersebut menunjukkan perhitungan nilai dengan hasil sebesar 54 dengan skor maksimal 60 sehingga didapatkan hasil persentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan kriteria validitas materi media *Wordwall* Gasper Wuza materi perubahan wujud benda “Sangat Valid” dengan kriteria jenjang persentase 81% - 100% . sehingga tidak dilakukan perbaikan yang berarti dalam materi media *wordwall* gasper wuza.

b. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang telah menempuh pendidikan S2. Berikut hasil dari validasi media *Wordwall* Gasper Wuza materi perubahan wujud benda.



Gambar 2 Hasil Validasi Media

Keterangan Indikator

- Ketepatan dalam pemilihan template *wordwall*
 - Ketepatan pemilihan tema background
 - Ketepatan pemilihan backsound
 - Kemenarikan animasi
 - Penempatan tombol sesuai
 - Ketepatan *layout*
 - Ketepatan jenis *font*
 - Ketepatan ukuran *font*
 - Kejelasan gambar
 - Ketepatan penggunaan gambar
 - Kemudahan dalam pengoperasian media
 - Kejelasan petunjuk penggunaan
 - Pemberian umpan balik terhadap peserta didik
 - Tingkat interaktifitas peserta didik dengan media
- Hasil validasi media menunjukkan perhitungan nilai dengan hasil sebesar 62 dengan skor maksimal 70 sehingga didapatkan hasil persentase sebesar 88,5%. Hal ini menunjukkan kriteria validitas media *Wordwall* Gasper Wuza materi perubahan wujud benda “Sangat Valid” dengan kriteria jenjang persentase 81% - 100% dengan leterangan tanpa revisi . sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Kepraktisan

Data mengenai kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon yang telah diisi oleh peserta didik dan guru kelas saat melakukan uji coba. Dalam penelitian ini uji coba dilakukan sebanyak dua kali yakni uji coba skala kecil yang diberikan kepada 15 peserta didik kelas III A SDN Jambangan I/413 Surabaya dengan hasil angket respon sebagai berikut:



Gambar 3 Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil

Keterangan Indikator :

- Tampilan media *Wordwall* Gasper Wuza menarik
- Materi dengan media *Wordwall* Gasper Wuza mudah dipahami
- Huruf pada media *Wordwall* Gasper Wuza terlihat jelas
- Gambar dalam media *Wordwall* Gasper Wuza jelas
- Dengan Media *Wordwall* Gasper Wuza memudahkan saya dalam belajar
- Dengan media *Wordwall* Gasper Wuza saya menjadi antusias dalam belajar
- Media *Wordwall* Gasper Wuza membuat saya lebih mudah dalam mempelajari materi
- Media *Wordwall* Gasper Wuza berisi materi yang lengkap.
- Terdapat petunjuk penggunaan media *Wordwall* Gasper Wuza
- Permainan media *Wordwall* Gasper Wuza mudah digunakan
- Petunjuk penggunaan dan permainan media *Wordwall* Gasper Wuza mudah dipahami

Berdasarkan angket respon peserta didik dalam uji coba skala kecil memperoleh total skor sebesar 755 dari skor maksimal 825. Sementara persentase diperoleh sebesar 91,3% yang berarti media *wordwall* gasper wuza termasuk kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran karena terdapat dalam kriteria jenjang 81% - 100%.

Dengan hasil tersebut, maka media dapat dilanjutkan untuk uji coba dalam skala besar tanpa revisi baik dari guru maupun peserta didik. Uji coba skala besar untuk media *wordwall* gasper wuza dilakukan di kelas III B SDN Jambangan I/413 Surabaya. Berikut hasil kepraktisan dari uji coba skala besar:



Gambar 4 Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Besar

Keterangan Indikator :

- Tampilan media *Wordwall* Gasper Wuza menarik
- Materi dengan media *Wordwall* Gasper Wuza mudah dipahami
- Huruf pada media *Wordwall* Gasper Wuza terlihat jelas
- Gambar dalam media *Wordwall* Gasper Wuza jelas
- Dengan Media *Wordwall* Gasper Wuza memudahkan saya dalam belajar
- Dengan media *Wordwall* Gasper Wuza saya menjadi antusias dalam belajar
- Media *Wordwall* Gasper Wuza membuat saya lebih mudah dalam mempelajari materi
- Media *Wordwall* Gasper Wuza berisi materi yang lengkap.
- Terdapat petunjuk penggunaan media *Wordwall* Gasper Wuza
- Permainan media *Wordwall* Gasper Wuza mudah digunakan
- Petunjuk penggunaan dan permainan media *Wordwall*

Berdasarkan data di atas, diperoleh jumlah total 1742 dari skor maksimal 1870. Dan hasil dari perhitungan persentase seluruh aspek menunjukkan angka sebesar 93,2% dinyatakan “Sangat Praktis” dengan rentang 81% - 100%. Selain angket respon peserta didik, guru kelas juga terlibat dalam pengisian angket respon guru dengan hasil sebagai berikut :



Gambar 5 Hasil Angket Respon Guru

Keterangan Indikator :

- Tampilan media *Wordwall* Gasper Wuza menarik
- Media *Wordwall* Gasper Wuza mudah digunakan

- c. Media Wordwall Gasper Wuza sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III
- d. Media Wordwall Gasper Wuza sudah sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran
- e. Media Wordwall Gasper Wuza membuat peserta didik lebih interaktif
- f. Media Wordwall Gasper Wuza sesuai dengan karakteristik materi perubahan wujud benda kelas III
- g. Media Wordwall Gasper Wuza berisi lingkup materi yang lengkap
- h. Media Wordwall Gasper Wuza membuat peserta didik lebih memahami materi perubahan wujud benda
- i. Media Wordwall Gasper Wuza dapat memotivasi peserta didik untuk belajar

Dari hasil perhitungan angketvrespon guru didapatkan hasil skor sebesar 82 dari skor maksimal 90. Sementara angka persentase menunjukkan angka 91% dengan rentang 81% - 100% sehingga media wordwall gasper wuza termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

3. Keefektifan Media

Data keefektifan media wordwall gasper wuza materi perubahan wujud benda diperoleh dari hasil belajar peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media wordwall gasper wuza. Pembelajaran tersebut dilaksanakan pada uji coba skala besar pada 34 peserta didik kelas III B SDN Jambangan I/413 Surabaya. Data tersebut berupa lembar *pre-test* dan *post-test* yang diisi sebelum dan sesudah penggunaan media. Berikut pemaparan hasil *pre-test* dan *post-test* uji coba skala besar :

Tabel 7 Hasil Uji Coba Pretest Posttest

N O	Nama	Nilai		Penin g- katan	N- Gain	Keterang an
		Pr ete st	Po ste st			
1.	ANA	75	85	10	0.4	Sedang
2.	ARP	75	90	15	0.6	Sedang
3.	ARS	65	75	10	0.28	Rendah
4.	APA	70	85	15	0.5	Sedang
5.	AFA	65	80	15	0.42	Sedang
6.	AAMR	70	100	30	1	Tinggi
7.	ER	60	60	0	0	Tidak ada peningkatan
8.	FM	75	90	15	0.6	Sedang
9.	IAM	85	100	15	1	Tinggi
10.	MFQ	90	95	5	0.5	Sedang

N O	Nama	Nilai		Penin g- katan	N- Gain	Keterang an
		Pr ete st	Po ste st			
.						
11.	MFA	70	80	10	0.33	Sedang
12.	MRD	75	85	10	0.4	Sedang
13.	MYRR	65	75	10	0.28	Rendah
14.	NAS	70	80	10	0.33	Sedang
15.	PDM	75	75	0	0	Tidak ada peningkatan
16.	RPPP	80	90	10	0.5	Sedang
17.	RP	70	75	5	0.16	Rendah
18.	SPM	75	90	15	0.6	Sedang
19.	UFZ	65	75	10	0.28	Rendah
20.	LNPP	90	95	5	0.5	Sedang
21.	PRPA	60	75	15	0.37	Sedang
22.	DJP	70	85	15	0.5	Sedang
23.	DS	65	70	5	0.14	Rendah
24.	AAA	60	85	25	0.62	Sedang
25.	MAA	70	90	20	0.66	Sedang
26.	MVA	65	70	5	0.14	Rendah
27.	MAS	75	85	10	0.4	Sedang
28.	MFR	60	80	20	0.5	Sedang
29.	AAZS	85	90	5	0.33	Sedang
30.	VAR	60	70	10	0.25	Rendah
31.	ADR	90	95	5	0.5	Sedang
32.	DVPM	75	100	25	1	Tinggi
33.	KVS	80	90	10	0.5	Sedang
34.	ESA	65	75	10	0.28	Sedang
Jumlah		2445	2840	395	14,87	-
Rata-Rata		71,9	83,5	11,6	0,43	Peningkatan Sedang

Dari tabel di atas, nilai persentase *pre-test* dapat dianalisis menggunakan rumus ketuntasan belajar 75. Sehingga didapatkan persentase *pre-test* mendapatkan angka sebesar 44,1% dengan rentang 41% - 60% dan termasuk kategori “Cukup”. Sementara untuk perhitungan hasil *post-test* mendapatkan persentase sebesar 88,2% dengan rentang kriteria 81% - 100% dan termasuk kategori “Sangat Baik”.

Tabel 8 Hasil Persentase Peningkatan Setiap Kriteria

No	Kategori	Persentase Peningkatan
1	Tidak Terjadi Peningkatan	$\frac{2}{34} \times 100\% = 5,88\%$
2	Rendah	$\frac{7}{34} \times 100\% = 20,5\%$
3	Sedang	$\frac{22}{34} \times 100\% = 64,7\%$
4	Tinggi	$\frac{3}{34} \times 100\% = 8,82\%$

Berdasarkan penjabaran dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan nilai dari peserta didik berbeda-beda. Nilai rata-rata pada perhitungan *pre-test* peserta didik mendapatkan 71,9 dan rata-rata pada nilai *post-test* mendapat nilai sebesar 83,5. Dengan perolehan tersebut didapatkan nilai rata-rata pada *pre-test* dan *post-test* sebesar 11,6.. Selanjutnya pada analisis perhitungan N-Gain setiap peserta didik diperoleh hasil rata-rata sebesar 0,43 dengan kategori peningkatan sedang. Maka dengan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda kelas III Sekolah Dasar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi perubahan wujud benda.

Pembahasan

Pengembangan media *Wordwall* Gasper Wuza materi perubahan wujud benda yang diberikan dalam pembelajaran kelas III Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda berprinsip pada media yang sudah ada, namun dimodifikasi untuk menciptakan perbedaan dengan media yang sebelumnya.

Penggunaan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda ini adalah dengan memanfaatkan komputer sekolah sebagai sarana untuk mengakses *website* yang akan digunakan oleh peserta didik. Dalam implementasi media, dalam satu kelas dilaksanakan dua sesi karena terbatasnya sarana.

Permainan dilakukan dengan peserta didik membaca materi dan melaksanakan perintah yang ada dalam materi dengan mengarahkan karakter pada gambar yang telah diberitahukan. Materi terdiri dari 15 nomor yang harus dimainkan peserta didik, dalam hal ini peserta didik harus mengarahkan karakter pada gambar yang tepat agar dapat melanjutkan pada nomor berikutnya. Setelah peserta didik berhasil melalui 15 nomor materi, peserta didik akan ditunjukkan skor dan lama waktu mereka bermain, serta peserta didik dapat melihat kembali materi yang sudah dimainkan sebelumnya dengan menekan tombol *show answers*. Selain itu peserta didik yang masuk dalam kategori pemain tercepat akan masuk *leaderboard* atau papan juara.

Media *Wordwall* Gasper Wuza merupakan media yang termasuk dalam pendekatan permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang kebanyakan menyukai permainan sehingga peserta didik akan antusias dalam pembelajaran. Seperti yang nyatakan oleh (Asria L. 2021:2) bahwa penggunaan media permainan akan memberikan salah satu dampak positif bagi peserta didik adalah menghibur dan menyenangkan peserta didik dalam pembelajaran. Selain memperhatikan dampak positif dari penggunaan media *wordwall* dari segi permainan, media *wordwall* juga akan menambah pengalaman peserta didik dalam hal teknologi serta dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat Aisyah (Anggiana & Ishaq 2022 : 2) bahwa penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Model pengembangan media *wordwall* menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yakni: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Dalam hal ini produk yang dikembangkan melalui tahapan uji coba untuk mengetahui kelayakannya. Oleh karena itu media *wordwall* gasper wuza dievaluasi berdasarkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kevalidan media *wordwall* gasper wuza dapat dinyatakan valid setelah melalui uji validasi. Validasi tersebut berupa validasi materi dan validasi media yang divalidasi oleh dua dosen ahli materi dan ahli media. Berdasar dari validasi materi *wordwall* gasper wuza yang memiliki 12 poin aspek penilaian, didapatkan total skor sebanyak 54 dari 60 dengan perincian skor 4 sebanyak 6 aspek dan skor 5 sebanyak 6 aspek mendapatkan angka persentase sebesar Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan dihasilkan persentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan kriteria validitas materi media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda sangat valid dengan kriteria jenjang persentase 81% - 100% Riduwan

(2015:41). Sehingga tidak dilakukan perbaikan yang berarti dalam materi media *wordwall* gasper wuza.

Pada validasi media, pengembangan *wordwall* gasper wuza didapatkan hasil yang menunjukkan perhitungan nilai sebesar 62 dengan skor maksimal 70. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan dihasilkan persentase sebesar 88,5%. Dengan rincian terdapat 9 aspek mendapat skor 4 dengan kategori baik, dan 5 aspek yang mendapat skor 5 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan kriteria validitas media *Wordwall* Gasper Wuja materi perubahan wujud benda sangat valid pada kriteria jenjang persentase 81% - 100% dengan keterangan tanpa revisi. Sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan untuk pembelajaran kelas III.

Kepraktisan bertujuan untuk menguji produk pengembangan sudah praktis dan mudah dalam pemakaiannya oleh pengguna (Fithriyah & Abdur, 2013). Dalam penelitian ini uji kepraktisan diperoleh dari analisis angket respon peserta didik saat melakukan uji coba media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda. Pada saat melakukan uji coba peserta didik terlihat antusias dan bersemangat dengan media yang *wordwall* gasper wuza. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari angket respon peserta didik dalam uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Uji coba skala kecil dilakukan pada 15 peserta didik kelas III A SDN Jambangan I/413 Surabaya menghasilkan nilai persentase sebesar 91,3% dengan jumlah skor total 754 dari skor maksimal 825. Dengan rincian aspek nomor 1 dan 5 mendapat persentase sebesar 94,6%, aspek nomor 2 dan 4 mendapat persentase sebesar 97,3%, aspek nomor 3, 6, dan 11 mendapat skor persentase sebesar 90,6%, aspek nomor 7 mendapat persentase 89,3%, selanjutnya aspek nomor 8 mendapat persentase 93,3%, aspek nomor 8 dengan skor persentase 85,3%, dan terakhir aspek nomor 10 dengan persentase 81,3%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media masuk dalam kategori sangat praktis.

Setelah uji coba skala kecil, selanjutnya perhitungan uji coba skala besar yang dilakukan pada peserta didik III B dengan jumlah peserta didik 34 dan diperoleh hasil 93,2% dengan jumlah skor 1745 dari 1870. Dengan rincian aspek nomor 1 mendapat persentase 90%, aspek nomor 2 mendapat persentase 97%, aspek nomor 3 dan 9 persentase 95,2%, aspek nomor 4,5, dan 11 mendapat persentase 90,5%, aspek nomor 6 mendapat persentase 98,2%, aspek nomor 7 dan 10 persentase 92,9%, aspek nomor 8 mendapat persentase sebesar 91,1%. Dari perhitungan tersebut maka media *wordwall* gasper wuza dinyatakan sangat praktis dengan rentang 81% - 100%. Selain angket respon peserta didik, guru kelas juga terlibat dalam pengisian angket respon guru.

Angket respon guru diperoleh dari pengisian angket respon yang diberikan pada guru kelas III A dan III B SDN Jambangan I/413 Surabaya. Secara keseluruhan hasil dari angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 91% dengan skor aspek 82 dari skor maksimal 90. Aspek nomor 1,2,3,4,7, dan 8 mendapatkan persentase 90%, aspek nomor 5 dan 9 mendapat persentase 100%, dan aspek nomor 6 mendapat persentase 80%. Rentang hasil tersebut terdapat dalam rentang 81% - 100% sehingga media *wordwall* gasper wuza termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu guru memberikan tanggapan bahwa media membuat kegiatan belajar menarik dan menyenangkan khususnya peserta didik milenial yang dekat dengan teknologi.

Selain pengisian angket respon, kepraktisan juga ditinjau dari pengisian lembar observasi pengamatan peneliti dan teman sejawat peneliti yang mendapat respon "Ya" sebanyak 6 dari 7 pernyataan dari teman sejawat peneliti. Sedangkan dari peneliti mendapatkan "Ya" sebanyak 5 dari 7 pernyataan observasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* Gasper Wuza praktis untuk digunakan.

Pengembangan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda kelas III Sekolah Dasar tidak hanya memperhatikan kevalidan dan kepraktisan, namun juga keefektifan. Media *wordwall* gasper wuza dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Audie Nurul (2019:2) berpendapat media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Keefektifan media *wordwall* gasper wuza diperoleh dari evaluasi pembelajaran yakni dengan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran. Menurut Mardiasmo (2017: 134) Efektivitas merupakan ukuran berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan suatu penelitian dalam mencapai tujuannya. Data *pretest* yang dihitung pada uji coba skala besar dengan rumus ketuntasan belajar 75 dan diperoleh hasil sebesar 44,1% dengan rentang 41% - 60% termasuk kategori cukup.

15 dari 34 peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 dalam mengerjakan *pretest* tersebut. Sementara untuk perhitungan hasil *post-test* mendapatkan persentase sebesar 88,2% dengan rentang kriteria 81% - 100% dan termasuk kategori sangat baik. Dalam hal ini sebanyak 30 dari 34 peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 , sehingga dapat dinyatakan bahwa media *wordwall* gasper wuza efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, data dari uji skala besar dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain.

N-gain memiliki beberapa kriteria yakni menurun, tidak ada peningkatan, rendah, sedang dan tinggi. Kriteria N-gain dapat dikatakan menurun apabila peserta didik mendapat nilai N-gain kurang dari 0,00 atau nilai peserta didik minus. N-gain tidak terjadi peningkatan apabila nilai peserta didik konstan antara nilai pretest dan posttestnya, atau dengan kata lain nilainya tetap. Nilai N-gain masuk dalam kriteria rendah apabila nilai peserta didik lebih besar dari 0,00 dan kurang dari 0,30. N-gain termasuk dalam kriteria sedang apabila nilainya lebih besar dari 0,30 dan lebih kecil dari 0,70. Sementara N-gain dikatakan tinggi apabila nilainya lebih besar dari 0,70 hingga mencapai nilai 1,00. Dalam perhitungan N-gain pada peserta didik kelas III SDN Jambangan I/413 Surabaya diperoleh nilai rata-rata peningkatan 0,43 dari rentang kriteria $0,30 < g < 0,70$ sehingga peningkatan peserta didik termasuk dalam kategori peningkatan sedang Sundayana (2014). Hal tersebut mendukung bahwa media *wordwall* gasper wuza efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dianalisis dari pengembangan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda kelas III Sekolah Dasar. Dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan untuk mendalami pemahaman terhadap pembelajaran perubahan wujud benda. Media *wordwall* gasper wuza akan membuat peserta didik mengingat secara berulang materi perubahan wujud benda, karena pada saat bermain peserta didik akan membaca secara keseluruhan karena misi berada pada akhir bacaan. Jika peserta didik gagal maka peserta didik tersebut harus mengulang permainan pada babak tersebut hingga berhasil menyelesaikan misi, bahkan saat sudah menyelesaikan permainan peserta didik dapat membaca kembali bacaan pada pilihan show answers yang disediakan. Hal tersebut sesuai dengan teori pemrosesan informasi oleh Robert Gagne yang terdiri dari tiga komponen yakni *sensory receptor*, *short term memory*, dan *long term memory*. Dalam penggunaan media peserta didik telah mendapatkan materi perubahan wujud benda sehingga akan terjadi tahap pemrosesan informasi menuju long term memory sebagai berikut: (1) *Receiving the stimulus situation*, yakni fase ketika peserta didik mendapatkan stimulus tertentu kemudian menangkap serta memahami makna stimulus tersebut, (2) *Stage of acquisition*, yaitu fase dimana peserta didik membentuk kelompok antara informasi baru dan informasi lama. (3) *Storage*, yaitu fase penyimpanan informasi baik ke dalam memori jangka pendek maupun jangka panjang. (4) *Retrieval*, yaitu fase mengingat kembali atau memanggil kembali informasi yang ada dalam memori, sehingga jika dilakukan secara berulang maka informasi tersebut akan berpindah pada memori jangka panjang. Kemudian kesimpulan dari kelayakan

media *wordwall* gasper wuza tersebut didapatkan dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengembangan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda, dapat disimpulkan dalam beberapa poin berikut:

1. Kevalidan media pengembangan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda diperoleh melalui uji validasi pada ahli materi dan ahli media. Media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda dinyatakan sangat valid oleh dosen ahli materi dan ahli media dengan persentase validasi materi sebesar 90% dan validasi media sebesar 88,5%. Maka dari itu, media pembelajaran *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas III Sekolah Dasar.
2. Kepraktisan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda, didapatkan dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Pada uji coba skala kecil didapatkan hasil persentase angket respon peserta didik sebesar 91,3% dengan kategori sangat praktis. Sementara dalam uji coba skala besar didapatkan hasil angket respon peserta didik sebesar 93,2% dengan kategori sangat praktis. Berikutnya uji kepraktisan pada angket respon guru mendapatkan hasil sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda kelas III Sekolah Dasar dinyatakan layak.
3. Keefektifan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala besar. Data *pretest* mendapatkan persentase sebesar 44,1% dengan kategori cukup dan *posttest* sebesar 88,2% dengan kategori sangat baik. Sedangkan uji coba N-Gain mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,43 dengan kategori peningkatan sedang. dari hasil analisis tersebut dinyatakan media *wordwall* gasper wuza materi perubahan wujud benda kelas III efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diambil adalah:

1. Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media ini, peneliti menyarankan untuk mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan

digunakan oleh peserta didik, agar waktu lebih efisien.

2. Bagi guru, diharapkan hasil pengembangan ini mampu memberikan inspirasi dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar media *Wordwall* Gasper Wuza ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam hal kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya baik secara visual maupun inovasi yang terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1-17.
- Djamaluddin A, Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran.*; 2019.
- Fajri Z. *Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd*. Vol 7.; 2019.
- Fakhrudin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Farhaniah S. Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. Skripsi. Published online 2021:1-81.
- Hasan MMDHKT. *Media Pembelajaran.*; 2021.
- Ilahi KA, Sudiana R, Nindiasari H. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dari analisis pendahuluan ini menjadikan pembelajaran menjadi. 2022;3(4):304-312.
- Khotimah, K., & Darwati, S. (n.d.). *Aspek-Aspek Dalam Evaluasi Pembelajaran*.
- Kristanto A. *Media Pembelajaran*. *Bintang Sutabaya*. Published online 2016:1-129.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus: SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28-33.
- Mujahidin AA, Salsabila UH, Hasanah AL, Andani M, Aprillia W. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*. *Innov J Soc Sci Res*. 2012;1(2):552-560. doi:10.31004/innovative.v1i2.3109
- Reffiane F, Setyarini DF, Baedowi S. Keefektifan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Wujud Zat Suatu Benda Kelas Iii Sd N 1 Kebloran Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang. 2019;3(4).
- Rochmada ED. 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) PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (suprayitno@unesa.a) (Doctoral Diss Univ Pendidik Indones. Published online 2022:1355-1364.
- Sentani AD, Yudianto A, Rahmat D. Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidik Teknol Inf dan Vokasional)*. 2022;4(1):1-8.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.