PENGEMBANGAN *GAMES* EDUKASI BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MUATAN IPAS TOPIK KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 41 PONTIANAK UTARA

SKRIPSI

OLEH
DEDE NURHAMZAH
F1081191055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN *GAMES* EDUKASI BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MUATAN IPAS TOPIK KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 41 PONTIANAK UTARA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
DEDE NURHAMZAH
F1081191055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN *GAMES* EDUKASI BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MUATAN IPAS TOPIK KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 41 PONTIANAK UTARA

DEDE NURHAMZAH
F1081191055

Disetuji Oleh,

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.	**Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.**
NIP. 196110251987031003	**NIP. 199207192019032024**

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Tanggal lulus: Kamis, 14 Novemmber 2024

PENGEMBANGAN *GAMES* EDUKASI BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MUATAN IPAS TOPIK KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 41 PONTIANAK UTARA

DEDE NURHAMZAH
F1081191055

Disetuji Oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.	**Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.**
NIP. 196110251987031003	**NIP. 199207192019032024**
Dosen Penguji I	**Dosen Penguji II**
Dr. Hairida, M.Pd.	**Dra. Asmayani Salimi, M.Si.**
NIP. 196611061991012001	**NIP. 196206181988032001**

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.
NIP. 199207192019032024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Dede Nurhamzah

NIM : F1081191055

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Pontianak, 14 November 2024
Yang membuat pernyataan,



Dede Nurhamzah
NIM. F1081191055

ABSTRAK

Nurhamzah. D. 2024. *Pengembangan Games Edukasi Berbantuan Wordwall pada Muatan IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Pembimbing (1) Drs. Hery Kresnadi, M.Pd., dan Pembimbing (2) Dyoti Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *games* edukasi dengan berbantuan *website wordwall* yang dibuat untuk pembelajaran muatan IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara yang memenuhi syarat untuk membantu kegiatan pembelajaran yang ada di Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Data penelitian ini diperoleh dengan melibatkan 1 kelas dengan 27 orang peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara dan 2 validator yang terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi, serta 1 guru kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *games* edukasi berbantuan *wordwall* pada muatan IPAS topik "Kekayaan Budaya Indonesia" kelas IV Sekolah Dasar sudah menempuh 4 tahap dari 5 tahap model ADDIE. Tingkat validitas *games* edukasi *wordwall* pada aspek media memperoleh rata-rata persentase 95,38% dengan kategori "Sangat Valid" dan aspek materi memperoleh rata-rata persentase 96,66% dengan kategori "Sangat Valid". Tingkat kepraktisan *games* edukasi *wordwall* yang diperoleh dari angket respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase 94,59% dengan kategori "Sangat Praktis" dan angket respon guru memperoleh rata-rata persentase 95,38% dengan kategori "Sangat Praktis", sehingga media dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Kata Kunci : Pengembangan, *Games* Edukasi, *Wordwall*, Pembelajaran Muatan IPAS Sekolah Dasar

MOTTO

“Tidak ada sesuatu yang mustahil untuk dicapai. Tidak ada sesuatu yang mustahil untuk diselesaikan. Karena, ‘Sesungguhnya Allah bebas melaksanakan kehendak-Nya, Dia telah menjadikan untuk setiap sesuatu menurut takarannya’.”

(QS. At-Talaq: 3)

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, tetapi keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha ”

(Alm. Prof. Dr.-Ing. Ir. H. Bacharuddin Jusuf Habibie)

“Tidak ada salahnya meniru seseorang, selama itu bertujuan untuk mencari tahu siapa dirimu sebenarnya”

(Tendou Souji)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrohmaanirrohiim

Teiring doa dan rasa syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala, atas segala rahmat, hidayah dan Karunia yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad Sallallahu alaihi wassalam beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orangtua saya, Bapak Mursalin dan Ibu Nuraini yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan agar saya selalu diberi kemudahan, kelancaran, dan kesuksesan, dalam meraih cita-cita saya. Tiada kata yang dapat mewakili rasa terima kasih saya atas perjuangan dalam merawat, mendidik, dan membesarkan saya hingga saya dapat menyelesaikan Pendidikan S1 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Tanjungpura.

Terima kasih kepada kakak dan abang ipar saya, yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta doa selama ini. Terima kasih juga kepada keluarga, sahabat, dan teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu saya dan memberi semangat serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak ada kata yang dapat terucap selain rasa syukur dan terima kasih. Semoga kita selalu diberikan kesehatan dan kebahagian serta selalu dalam lindungan Allah Subhanahu Wata'ala.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* Pada Muatan IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara". Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekoah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

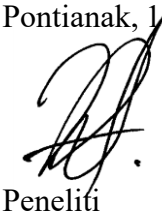
Dalam kesempatan ini rasa terima kasih peneliti sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan selama penulisan skripsi ini dibuat, terkhusus kepada yang terhormat dosen pembimbing pertama Drs. Hery Kresnadi, M.Pd., dan dosen pembimbing kedua Dyoti Auliya Vilda Ghasya, M.Pd., yang senantiasa sabar dalam memberikan bimbingan, masukan, semangat, motivasi, dan dukungan penuh selama proses penyusunan skripsi. Serta ucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran terkait kep erluan administrasi.
2. Dr. Hairida, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan motivasi dan kelancaran administrasi selama perkuliahan.

3. Dyoti Auliya Vilda Ghasya, M.Pd., selaku Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universotas Tanjungpura yang telah membantu terkait administrasi selama perkuliahan dan selama penyusuan skripsi.
4. Drs. Hery Kresnadi, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah membimbing serta memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Dyoti Auliya Vilda Ghasya, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan kemudahan dan kelanacaran administrasi sekaligus telah membimbing serta memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah membarikan kemudahan dan kelancaran terkait administrasi.
7. Mahrani, M.Pd., dan Yusi Irasandi, S.Pd, Gr., selaku validator produk yang telah bersedia membantu peneliti dalam proses penilaian serta memberikan masukan dan saran terhadap poduk yang peneliti kembangkan.
8. Nuryanti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 41 Pontianak Utara yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Supiandi, S.Pd., selaku wali kelas IV A SD Negeri 41 Pontianak Utara yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian ini.

10. Seluruh peserta didik kelas IV A SD Negeri 41 Pontianak Utara yang dengan senang hati berpartisipasi dan membantu peneliti atas kelancaran penelitian yang telah dilakukan.
11. Kedua orangtua tercinta yang senantiasa selalu mendoakan dan selalu memotivasi anak bungsunya dalam menjalani Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
12. Kakak tercinta yang selalu siap siaga dan mau direpotkan oleh adik bungsunya ini.
13. Keluarga Talk dan Salam Skip kumpulan sahabat yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah bersedia memberikan masukan dan berbagi ilmu serta memotivasi peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pontianak, 14 November 2024



Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERSETUJUAN iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v
ABSTRAK vi
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 7
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian 9
F. Terminologi 10
BAB II 12
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR 12
A. Kajian Teori 12
1. Media Pembelajaran 12
2. Games Edukasi 18
3. *Wordwall* 24
4. Topik Kekayaan Budaya Indonesia 31
B. Penelitian Relevan 32
C. Kerangka Berpikir 36

BAB III 39
METODE PENELITIAN 39
A. Pendekatan dan Metode Penelitian 39
B. Prosedur Pengembangan 40
C. Jenis Data 43
D. Teknik Pengumpulan Data 44
E. Instrumen Pengumpulan Data 45
F. Teknik Analisis Data 50
BAB IV 53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 53
A. Hasil Penelitian 53
B. Pembahasan 75
BAB V 85
PENUUTUP 85
A. Kesimpulan 85
B. Saran 86
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 94
RIWAYAT HIDUP 116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Materi Pokok dan Tujuan Pembelajaran Bab 6 Topik B Kelas IV Pada Kurikulum Merdeka. 31
Tabel 3.1 Instrumen Pedoman Wawancara 46
Tabel 3.2 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik 47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media 47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi 48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru 48
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik 49
Tabel 3.7 Kategeori Persentase Analisis Kebutuhan Peserta Didik 52
Tabel 3.8 Kategori Persentase Penilaian Validitas Ahli Media dan Ahli Materi .. 52
Tabel 3.9 Kategori Persentase Hasil Respon Guru dan Peserta Didik 52
Tabel 4.1 Hasil Pedoman Wawancara 54
Tabel 4.2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik 55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama 69
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua 70
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi 71
Tabel 4.6 Hasil Revisi Produk 72
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik 73
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru 74
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Guru 82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis-jenis template *wordwall* 31
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 38
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE 40
Gambar 4.1 *Flowchart games* edukasi *wordwall* 58
Gambar 4.2 *Prototype* produk 59
Gambar 4.3 Tampilan awal *wordwall* 60
Gambar 4.4 Tampilan login *wordwall* 60
Gambar 4.5 Tampilan template *wordwall* 61
Gambar 4.6 Tampilan kotak untuk memasukkan isi konten *games wordwall* 61
Gambar 4.7 Tampilan pembuatan isi konten *games wordwall* 62
Gambar 4.8 Tampilan pemilihan gambar 62
Gambar 4.9 Tampilan pemilihan tema dan *font* 62
Gambar 4.10 Tampilan pengaturan kinerja *games wordwall* 63
Gambar 4.11 Tampilan pengaturan nama papan peringkat 63
Gambar 4.12 Tampilan *link wordwall* 64
Gambar 4.13 Tampilan *cover* 64
Gambar 4.14 Tampilan menu 65
Gambar 4.15 Tampilan profil pengembang 65
Gambar 4.16 Tampilan petunjuk tombol 66
Gambar 4.17 Tampilan capaian pembelajaran 66
Gambar 4.18 Tampilan tujuan pembelajaran 66
Gambar 4.19 Tampilan materi pembelajaran 67
Gambar 4.20 Tampilan *games* 67
Gambar 4.21 Tampilan skor dan papan nama peringkat 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara Guru 94
Lampiran 2. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik 96
Lampiran 3. Surat Izin Prariset 97
Lampiran 4. Surat Tugas Riset 98
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 99
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Ahli Media 100
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 101
Lampiran 8. Hasil Angket Validasi Ahli Media Tahap I 102
Lampiran 9. Hasil Angket Validasi Ahli Media Tahap II 104
Lampiran 10. Hasil Angket Validasi Ahli Materi 106
Lampiran 11. Hasil Angket Respon Peserta Didik 108
Lampiran 12. Hasil Angket Respon Guru Kelas 112
Lampiran 13. Dokumentasi 114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur untuk melahirkan generasi bangsa yang cerdas yang berakhlak mulia. Pendidikan merupakan suatu perencanaan yang berupaya memperbaiki kesadaran untuk membangun perilaku ke arah yang lebih baik, serta dapat mewujudkan suatu pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan pencapaian yang dibawa dari generasi yang satu ke generasi yang berikutnya melaui sistem pengajaran, pelatihan dan penelitian (Dinasti & Sukmawarti, 2022). Rangkuti & Sukmawarti (2022) pendidikan merupakan suatu proses di dalam kehidupan seseorang sebagai sarana untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menampung kehidupan di masa yang akan datang. Tanpa adanya pendidikan, maka perkembangan bangsa kedepan tidak akan terwujud. Oleh sebab itu, dengan adanya pendidikan akan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksana pembangunan di masa yang akan datang.

Perkembangan teknologi di era revolusi 4.0 masa sekarang ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Hal ini menyebabkan pergeseran paradigma dan praktek pendidikan yang awalnya bersifat menyajikan informasi (*ready to use*) sekarang menjadi membekali peserta didik dengan kemampuan mencari tahu, *digital literacy*, penyelesaian masalah, dan kreativitas. Oleh sebab itu, dengan adanya perkembangan teknologi menjadi sebuah tantangan baru dalam

pembelajaran di masa sekarang ini. Menurut Pratama, dkk (2019) salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran didunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan dampak positif bagi pendidik dan peserta didik. Menurut Jamun (2018) dampak positif perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu memberikan pemenuhan fasilitas pendidikan yang cepat dan munculnya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menyebabkan proses pembelajaran berjalan lebih praktis. Perkembangan teknologi dalam pendidikan dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran seperti, media dalam bentuk konvensional maupun alat peraga, namun pendidik dapat juga memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi atau dikenal sebagai *Information and Communication Tecnology* (ITC) sebagai untuk pengembangan media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat dibutuhkan dimasa sekarang ini, karena dalam penggunaannya yang praktis dan dapat membantu merangsang daya kreativitas peserta didik, sehingga media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efisensi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran tentunya memerlukan media yang lebih menarik dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, contohnya menggunakan *games* edukasi sebagai media pembelajaran. *Games* edukasi merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran melalui permaian yang

unik dan menarik serta dapat digunakan sebagai sarana pendidikan dan hiburan. *Games* edukasi dilengkapi dengan fitur permainan yang menarik sehingga dianggap sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman peserta didik dalam menyerap materi yang telah disampaikan (Damayanti, 2022). Penggunaan *games* sudah tidak asing bagi peserta didik, karena *games* sudah menjadi bagian dari kehidupannya. Dengan adanya *games* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena *games* merupakan media yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran sedikit peserta didik yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang tidak interaktif. Terdapat banyak kekurangan dalam proses kegiatan belajar berlangsung khususnya dari sumber belajar dan media pembelajaran serta tidak memanfaatkan teknologi sehingga masih mengandalkan gambar-gambar dari internet lalu dicetak dan video pembelajaran di *youtube*. Keterbatasan tersebut yang membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena peserta didik lebih cenderung menyukai belajar sambil bermain dan juga guru belum pernah menggunakan atau mengembangakan *games* sebagai media pembelajaran yang difasilitasi gambar, video, maupun animasi yang menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut Solviana (2020) penggunaan *games* sebagai media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

sehingga dapat memaksimalkan keterkaitan proses pembelajaran dengan perasaan antusias dan menyenangkan. Oleh sebab itu, perlu adanya untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan menarik.

Salah satu pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran pada kurikulum merdeka khususnya pada muatan IPAS sekolah dasar. Menurut Putri & Wiarta (2022) pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Muatan IPAS mempelajari mengenai konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial, sehingga peserta didik dapat memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang ada disekitar mereka, serta peserta didik diharapkan dapat mengembagkan sikap positif terahadap lingkungan dan masyarakat sekitar. Oleh sebab itu, pembelajaran muatan IPAS dapat membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya baik di dalam kelas maupun diluar kelas, serta dapat menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosial. Salah satu media pembelajaran berbasis *games* yang dapat digunakan adalah *wordwall*.

Wordwall merupakan *website* yang digunakan untuk mempermudah guru dalam membuat kuis atau media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik. Menurut Savira & Gunawan (2022) *wordwall* memiliki berbagai macam ikon seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan, benarkan kalimat dan menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas

lainnya dengan mudah. Menurut Maghfiroh (2018) *wordwall* mampu menciptakan suasana belajar baru dan menyenangkan, karena peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan mengakses beberapa macam *games* pada *website* teresebut. *Wordwalld* dapat digunakan sebagai media belajar yang menarik dan juga berperan penting dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan perasaan senang yang membuat peserta didik tidak tertekan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Khoriyah & Muhid (2022) *wordwall* tidak membutuhkan aplikasi khusus untuk menjalankannya, cukup dengan *browser* yang tersedia didalam *android*, *IOS* ataupun komputer. Kelebihan *wordwall* yaitu meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang tinggi sehingga menimbulkan prestasi dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dikembangkan oleh saudara Retno Andini & Mintohari (2022) yang berjudul "Pengembangan Media *Wordwall* Gasper Wuza dalam Pembelajaran IPA Perubahan Wujud Benda untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Penelitian tersebeut memperoleh hasil uji validitas media sebesar 88,5% dan validitas materi 90% sehingga produk yang dikemabangkan memenuhi kriteria "sangat valid". Hasil uji kepraktisan dari angket respon peserta didik sebesar 91,3% hasil uji coba skala kecil, 93,2% hasil uji coba skala besar dan respon guru sebesar 91% sehingga produk memenuhi kriteria "sangat praktis". Dari perolehan tersebut dapat diketahui bahwa media pemebelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *wordwall* layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *games* edukasi dengan menggunakan *webiste wordwall* yang layak

digunakan untuk kegiatan pembelajaran dikelas sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang baru, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menumbuhkan prestasi peserta didik, membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan penelitian ini berjudul "Pengembangan *Games* Edukasi Berbantuan *Wordwall* Pada Muatan IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara".

B. Rumusan Masalah

Bardasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, permasalahan umum pada skripsi ini yaitu "Bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan *games* edukasi berbantuan *wordwall* pada muatan IPAS topik "Kekayaan Budaya Indonesia" kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara". Berdasarkan permasalahan umum tersebut, yang menjadi masalah khusus pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas *games* edukasi berbantuan *wordwall* pada muatan IPAS topik "Kekayaan Budaya Indonesia" kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan dari hasil respon peserta didik dan guru terhadap *games* edukasi berbantuan *wordwall* pada muatan IPAS topik "Kekayaan Budaya Indonesia" kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara ?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah diangkat, tujuan umum dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan suatu produk baru berupa *games*

edukasi berbantuan *wordwall* sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis, sehingga dapat digunakan untuk membantu proses berjalannya kegiatan pembelajaran pada muatan IPAS topik "Kekayaan Budaya Indonesia" kelas IV Sekolah Dasar 41 Pontianak Utara. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat validitas *games* edukasi berbantuan *wordwall* pada muatan IPAS topik "Kekayaan Budaya Indonesia" kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara.
2. Mengukur tingkat kepraktisan melalui hasil respon peserta didik dan guru terhadap *games* edukasi berbantuan *wordwall* pada muatan IPAS topik "Kekayaan Budaya Indonesia" kelas IV Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menggunakan atau mengembangkan *games* sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi peneliti lain yang melakukan penelitian terkait media pembelajaran, khususnya pengembangan games edukasi pada pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan serta pengalaman baru, sehingga kedepannya

peneliti mampu mengembangkan sebuah produk yang bervariasi dan berkualitas.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik berupa *games* edukasi *wordwall* serta menambah variasi media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan.

c. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi peserta didik terutama dalam meningkatan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar yang baru, meningkatkan hasil belajar, mengurangi rasa bosan dalam belajar, serta menambah pengetahuan dan pengenalan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

d. Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik serta memberikan kontribusi dalam upaya memperbaiki tingkat mutu pembelaharan di sekolah dasar.

e. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

1) Diharapkan penelitian ini menjadi sumber referensi bagi mahasiswa PGSD dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik.

2) Penelitian ini diharapkan mampu menarik minat mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, khususnya pada *games* edukasi *wordwall*.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan *games* edukasi berbantuan *wordwall* yaitu sebagai berikut:

a. *Games* edukasi *wordwall* dapat membuat peserta didik termotivasi belajar secara efektif, kreatif, dan inovatif sehingga kemampuan setiap peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
b. Memanfaatkan fungsi teknologi dan informasi dalam pembelajaran agar peserta didik dapat beradaptasi dengan perkembangannya teknologi di masa sekarang.
c. Peserta didik dapat mengakses *games* edukasi *wordwall* untuk belajar secara mendiri dimana saja dan kapan saja baik itu menggunakan laptop atau *smartphone*.
d. *Games* edukasi *wordwall* mampu meningkatkan minat dan ketetarikan belajar peserta didik, karena media tersebut dirancang dalam bentuk permainan.
e. *Games* edukasi *wordwall* dapat membantu guru dalam memvariasikan media pembelajaran menjadi menarik dan beragam.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan *games* edukasi *wordwall* yaitu sebagai berikut:

a. Pengembangan *games* edukasi berbantuan *wordwall* berisi topik "Kekayaan Budaya Indonesia" pada bab 6 muatan IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
b. Peneliti memiliki keterbatasan dalam menggunakan template, karena ada sebagian template yang dapat diakses secara gratis dan ada sebagian juga template yang diakses secara berlangganan ataupun berbayar.
c. *Games* edukasi *wordwall* hanya dapat dikases secara *online*.
d. Peneltian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan model ADDIE, namun peneliti menggunakan 4 dari 5 tahap ADDIE yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*.
e. Pengujian produk dibuat hanya untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan dari hasil angket respon terhadap *games* edukasi *wordwall*.

F. Terminologi

Penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan dan perlu didefinisikan serta dibatasi dalam pengertian sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi potensi yang lebih baik dan berguna dengan merancang atau mengembangkan suatu produk secara sistematis.

2. *Games* Edukasi Berbantuan *Wordwall*

Games edukasi berbantuan *wordwall* merupakan alat bantu yang dirancang dalam bentuk permainan yang mengandung unsur-unsur mendidik dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

3. Muatan IPAS

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahun yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu ataupun sebagai makhluk sosial yang berinterkasi dengan lingkungannya.