PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAULL (GAME EDUKASI WORDWALL) PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS V UPT SD NEGERI 065003 MEDAN LABUHAN

Elviyani [1], Irfan Dahnial [2]
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
[1] elviy339@gmail.com, [2] irfandahnial@umsu.ac.id

ABSTRACT

For primary school civics lessons to be engaging, children need to be able to take part. Making engaging educational game-based learning material that students can use to apply what they've learned is one way to make this happen. So, with two goals in mind, researchers created wordwall learning material. They are interested in two things: first, making a GAULL (Wordwall Educational Game) product or piece of learning media, and second, finding out whether that piece of media is legitimate from a rights and obligations standpoint. Research and development (R&D) employs the 4 D model of development proposed by Thiagarajan in this context. Researchers in this study only implemented three stages of 4D development for GAULL learning media (Wordwall Educational Game) in Theme 4, sub-theme 1, "Rights, Obligations and Responsibilities," since this was the only theme that was determined to be applicable to the learning process. something people find intriguing. The data collection tool is a questionnaire that is sent to validators, who are professionals in the fields of media and materials. Media expert validation yielded a 95% score, whereas material expert validation yielded a 96% score. Thus, 95% is the average score of the two validators. with the goal of establishing "very valid" standards based on the findings of the two experts. The GAULL learning medium, which is an educational game, falls within the "Rights, Obligations and Responsibilities" subtheme of Theme 4, and its development was deemed "very valid" for educational purposes.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Rights and Obligations

ABSTRAK

Agar pelajaran kewarganegaraan di sekolah dasar menarik, anak-anak harus mampu mengambil bagian. Pembuatan materi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang menarik dan dapat digunakan siswa untuk menerapkan apa yang telah dipelajari merupakan salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut. Maka dengan dua tujuan tersebut, peneliti membuat materi pembelajaran wordwall. Mereka tertarik pada dua hal: pertama, membuat produk atau media pembelajaran GAULL (Wordwall Educational Game), dan kedua, mengetahui apakah media tersebut sah dari segi hak dan kewajibannya. Penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan 4 D yang diusulkan oleh Thiagarajan dalam konteks ini. Peneliti pada penelitian ini hanya melaksanakan tiga tahap pengembangan 4D pada media pembelajaran GAULL (Wordwall Educational Game) pada Tema 4 subtema 1 yaitu “Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab”, karena hanya tema inilah yang ditetapkan dapat diterapkan pada proses pembelajaran. sesuatu yang menurut orang menarik. Alat pengumpulan data

berupa angket yang dikirimkan kepada validator yang merupakan tenaga profesional di bidang media dan materi. Validasi ahli media memperoleh skor 95%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 96%. Dengan demikian, 95% merupakan skor rata-rata kedua validator. dengan tujuan untuk menetapkan standar yang “sangat valid” berdasarkan temuan kedua ahli tersebut. Media pembelajaran GAULL berupa permainan edukatif termasuk dalam subtema “Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab” Tema 4, dan pengembangannya dinilai “sangat valid” untuk tujuan pendidikan.

Kata Kunci :Learning Media,Wordwall, Hak dan kewajiban

A. Pendahuluan

Semakin majunya teknologi info rmasidan komunikasi,
maka berkembang
pula kehidupan manusia ditandai dengan kemampuan individu dalam mengekspresikan kreativitas, berinovasi, dan menentukan masa depan yang pasti. Selain itu, pendidikan juga berperan aktif dalam melestarikan visi tertentu yang menjadi pedoman bagi generasi muda Bangsa dalam menghadapinya. tantangan globalisasi dan digitalisasi di dunia yang terus berubah (Wildan et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu solusi untuk memudahkan pembelajaran bagi siswa. Dalam bidang pendidikan, teknologi juga menjadi pedoman (Marsitin & Sesanti, 2023). Oleh karena itu, dalam hal perolehan ilmu pengetahuan, siswa harus mampu menyesuaikan diri dengan pesatnya kemajuan teknologi, karena teknologi merupakan salah satu alat yang harus diperhatikan dengan matang agar hasil belajar dapat maksimal. Bagi siswa, adopsi teknologi dapat memudahkan proses pembelajaran dan penerapan teknologi dan pengetahuan (Nadia et al., 2022). Dengan demikian, siswa secara konsisten didorong untuk berperan aktif dalam memahami materi secara krusial. Jika Siswa tidak dapat memahami sepenuhnya kalimat sebelumnya. Oleh karena itu, Pendidik harus menjelaskan hal tersebut di awal pembelajaran dengan menggunakan media seperti menayangkan dan mendiskusikan video pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan dan mengembangkan media secara efektif agar siswa lebih mengerti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Yulianti dkk. (2019) Pembelajaran merupakan anugerah yang diberikan oleh guru kepada muridnya sebagai cara untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi. Ini juga membantu mereka menghadapi tantangan dan menanamkan nilai-nilai moral dalam pikiran murid-murid mereka yang akan mengajar. Belajar adalah proses yang membantu siswa belajar secara efektif.

Maka dari itu, belajar adalah kegiatan yang perlu dilakukan semua orang agar dapat menjadi manusia seutuhnya. Secara umum, pembelajar tidak sama dengan bukan pembelajar. Perbedaan tersebut sebagian besar disebabkan oleh tiga faktor: kognitif (pengetahuan), afektif

(keterampilan), dan psikomotor (reaksi terhadap stimulus/reaksi terhadap stimulus) (Anugrah et al., 2022). Guru mempunyai tanggung jawab yang sangat penting untuk mendisiplinkan siswa dengan baik. Artinya teknologi dan manajemen pengetahuan harus dijadikan alat strategis di kelas. Salah satu faktor penting yang turut menyumbang keberhasilan pendidikan adalah kemampuan guru dalam berkomunikasi secara efektif dan penuh kesabaran (Azmi et al., 2023). Maka dari itu untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, maka dirancang dengan baik melalui perangkat-perangkat pembelajaran yang tidak tertinggal oleh zaman. Selain media, guru juga menumbuhkan kreativitas sesuai dengan kondisi, berinovasi dengan perubahan terkini, dan dapat memberikan jalan keluar bagi lingkungan sekitarnya(Aji, 2020). Salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa, khususnya di sekolah dasar adalah mata pelajaran kewarganegaraan. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, PPKn merupakan isi pelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa PPKn dapat mendorong tumbuhnya pendidikan karakter. Materi PPKn sangat praktis agar peserta didik menjadi pribadi yang baik dan bertanggung jawab. Salah satu materinya adalah hak dan kewajiban warga negara.Sebelum menerapkan hak dan tanggung jawab, siswa harus terlebih dahulu memahami materi dan cara penerapan hak dan tanggung jawab (Apriliani et al., 2021).Akan tetapi pendidikan kewarganegaraan masih banyak menekankan pada aspek kognitif sehingga kurang mendukung perkembangan aspek afektif kepribadian siswa dalam pembelajaran klasikal menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn di kelas (El-Abida et al., 2023). Maka dari itu nantinya akan dijelaskan materi dan cara pelaksanaan hak dan kewajiban dalam media pendidikan yang dikembangkan. Media sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran karena media mencakup semua hal tentang informasi diantara sumber dan penerima seperti bahan cetak,video, aplikasi, internet,dan sebagainya. Hal senada juga diungkapkan oleh (Rahmawati & Atmojo, 2021) mengatakan bahwa media merupakan hasil perkembangan teknologi dan memanfaatkan pembelajaran digital didalam kehidupan terutama aspek pendidikan agar lebih menarik dan inovatif. Selain itu media pembelajaran juga merupakan media pesan/informasi atau perantara dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Karena dengan bantuan media pembelajaran ini proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.Media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung dalam menyampaikan materi

pelajaran PPKn agar siswa belajar dengan senang dan tidak mudah bosan. Maka dari itu dengan adanya bantuan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik secara maksimal (Nafisah & Ghofur, 2020).

Salah satu cara untuk menunjang proses pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran PPKn yang saat ini dapat digunakan melalui media pembelajaran yang berbentuk game edukasi Wordwall.Menurut (Gandasari & Pramudiani, 2021) game edukasi ini melibatkan interaksi yang lebih komunikatif antara media dengan siswa yang menggunakan.Tujuan dari media ini adalah untuk memberikan materi dan membangkitkan semangat siswa agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak monoton.Wordwall sebagai sumber belajar permainan interaktif yang dapat diakses secara online dan memiliki tata letak yang serbaguna dan menarik, siswa akan merespons permainan tersebut, yang akan menarik lebih banyak motivasi belajar pada siswa(Aryani et al., 2021). Kemudian aplikasi wordwall juga menawarkan berbagai kuis dan permainan untuk membantu siswa mengkomunikasikan materi.Pengguna media pembelajaran ini suasana yang menarik karena dapat berkolaborasi dengan aplikasi Wordwall sehingga memiliki potensi untuk dapat meningkatkan minat siswa dan memudahkan pemahaman materi pembelajaran (Fitria & Tarisa, 2023). Hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti masih terdapat guru yang jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbau teknologi seperti media pembelajaran Wordwall ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 065003 Medan Labuhan yang dilakukan bersama wali kelas V terkait dengan ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PPKn beliau mengatakan bahwa kemampuan penguasaan siswa dalam materi pelajaran PPKn masih kurang, dikarenakan guru masih belum optimal serta kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga tingkat ketercapaian tujuan pembelajarannya kurang serta rendahnya minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang disebut dengan website games (Wordwall). akan menjadi solusi yang tepat bagi siswa untuk belajar PPKN dikelas dan untuk mewujudkan hal tersebut peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dalam bentuk Pengembangan Research & Development dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Hak dan kewajiban Kelas V di UPT SD Negeri 065003 Medan Labuhan ".Adapun yang menjadi identifikasi masalah diantaranya (1) Media kurang

menarik bagi siswa,hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran gambar yang dicetak melalui internet. (2) Siswa bosan dalam pelajaran PPKN,hal ini dikarenkan ketika proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa. (3) Penggunaan metode serta strategi pembelajaran yang kurang menarik, Hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran guru belum menggunakan media berbasis teknologi maka menyebabkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa.Kemudian yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini sebaga beriku (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Hak dan kewajiban dikelas V memenuhi kriteria baik ?. (2) Bagaimana kevalidan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Hak dan kewajiban dikelas V?.Dari latar belakang yang sudah dijabarkan diatas,maka tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Hak dan kewajiban.(2) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Hak dan kewajiban.Adapun manfaat dari penelitian ini,yaitu (1) Manfaat teoritis.(a) Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan dan mengetahui teori serta langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall). (2) Manfaat Praktis.(a) Bagi peserta didik,diharapkan dapat memotivasi dan memudahkan dalam memahami materi serta meningkatkan piartisipasi dalam proses pembelajaran.(b) Bagi guru, diharapkan dapat menjadi motivasi dalam memanfaatkan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) saat melakukan proses pembelajran. (c) Bagi peneliti, diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran sebagai penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Strategi peningkatan R&D melalui penelitian dan Pengembangan (R&D) Sugiyono (2012) menyatakan bahwa penelitian pengembangan dapat digunakan untuk menilai keandalan suatu barang tertentu.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Subjek dalam penelitian ini adalah Penelaah ahli media, Penelaah ahli materi. Objek penelitian ini adalah Media Pembelajaran GAUL (Game edukasi Wordwall) untuk proses pembelajaran pada materi hak dan kewajiban. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama,yaitu (1) Define (Pendefenisian), (2) Design

(Perancangan), (3) Development (Pengembangan), (4) Dissemination (Penyebaran) namun dalam pelaksanaan penelitian ini dimodifikasi menjadi 3D yaitu Define (Pendefenisian), Design (perancangan), dan Development (Pengembangan).

Adapun Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi yang diberikan kepada 2 ahli,yaitu ahli media,ahli materi.

Untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan digunakan validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} x\ 100\%$$

Keterangan :
P = Skor kevalidan
F = Rata-rata yang diperoleh
N = Skor maksimal
100% merupakan konstanta

Tabel 1. Kriteria validitas produk

Nilai	Kriteria
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Untuk kriteria penilaian kevalidan produk yang dikembangkan,digunakan prinsip penilaian berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kevalidan Produk

Nilai	Kriteria
80% – 100%	Sangat Valid
60 %– 80%	Valid
40% – 60%	Cukup Valid
20 %– 40%	Kurang Valid
0% – 20%	Tidak Valid

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

1. Tahap pengembangan media pembelajaran

Dalam penelitian ini,didapatkan produk berupa game edukasi wordwall (GAULL) yg difokuskan pada materi (hak dan kewajiban) untuk peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar.GAULL dibuat menggunakan memakai platform wordwall serta diintegrasikan menggunakan powerpoint. Proses pembuatannya mengikuti prosedur pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap,yaitu Pendefinisian(Define), perancangan(Design),Pengembangan (Development), dan Penyebaran (Dissemination).tetapi di penelitian ini peneliti hanya menjalankan mekanisme 4D sampai di termin ke 3D yaitu Pengembangan (Development). Langkah-langkah

yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini akan dijelaskan,sebagai berikut :

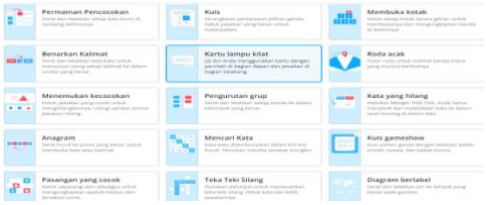
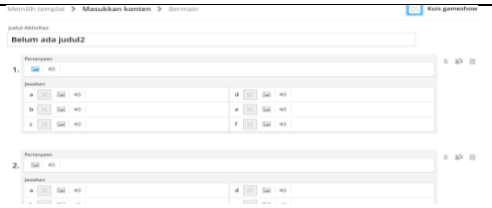
a. Pendefinisian (Define)

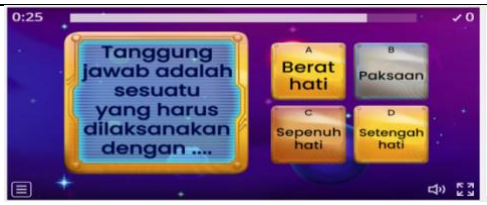
Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa serta guru pada proses pembelajaran. sesuai apa yang dihasilkan asal akibat observasi dan jua wawancara ,terhadap media pembelajaran di SD 0650003, ditemukan media masih menggunakan media konvensional atau belum adanya media berbasis game atau permainan, dan rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran PPKn.

b. Perancangan (Design)

Pada tahap desain atau perancangan langkah merancang ditinjau dari segi desain, kesesuaian media dengan materi pembelajaran serta kebutuhan belajar siswa kelas V,serta segi tampilan yg akan dikembangkan.Tema pembelajaran yang dipergunakan pada penelitian adalah tema 4,Subtema 1 yaitu hak dan kewajiban.contoh atau jenis game yg dipilih yaitu model Open the Box yaitu game yg mengarahkan pemain buat memilih box atau kotak yg tersedia,dimana didalam box tersebut ada pertanyaan-pertanyaan yg harus dijawab sang pemain.Media ini terintegrasi di website yg lalu membuat link yang akan dibagikan serta dikerjakan oleh peserta didik mampu memakai laptop atau gadget.Berikut tampilan akibat desain media GAULL(Game Edukasi Wordwall).

Tabel 3. Desain media wordwall

No	Gambar	Keterangan
1.		Masuk keakun aplikasi wordwall,lalu login melalui email, setelah itu maka muncul beberapa jenis kegiatan aktivitas permainan pada wordwall. Disini saya memilih permainan membuka kotak merupakan sebuah permainan yang diketuk setiap kotak secara giliran untuk membukanya dan mengungkapkan benda didalamnya.
		Setelah memilih jenis permainan lalu muncul kolom yang berisi judul materi serta mengisi pertanyaan dan jawaban lalu memberi tanda jawaban benar dan salah.
3.		Tampilan awal media terdiri dari petunjuk singkat, tombol volume suara, pelebar layar tampilan,dan tombol mulai. Jika peserta didik mengakses media tersebut melalui link yang dibagikan oleh gurunya.

4.		Setelah mengklik tombol mulai maka muncul tampilan media yang ada pada gambar disamping dan muncul kotak sebanyak 10 soal,lalu klik setiap kotak untuk melihat pertanyaan.
5.		Peserta didik membaca pertanyaan lalu menjawab nya dengan menggunakan waktu yang sudah ditentukan.Jika pertanyaan tersebut benar maka muncul skor nilai dan berlanjut kepertanyaan berikutnya.
6.		Jika sudah selesai menjawab semua pertanyaan peserta didik dapat menekan tombol leaderboard untuk memasukkan nama pada papan peringkat 10 teratas dan muncul hasil skor yang diperoleh.

Desain media GAULL (Game Edukasi Wordwall) dapat digunakan siswa dengan memanfaatkan website,dibuat dengan semenarik mungkin sehingga siswa dapat bermain game terus-menerus.Untuk memudahkan siswa cukup mengklik link saja yang sudah disediakan oleh gurunya,dengan syarat jaringan internet stabil,dan dapat diakses melalui laptop maupun gadget.dan ditampilkan melalui infokus supaya terlihat lebih efektif.

c. Pengembangan (Development)

Validasi dalam pengembangan ini difokuskan kedalam dua tahap,yaitu validasi ahli media,validasi ahli materi.

Ahli materi dan media kini divalidasi menggunakan alat lembar angket validitas produk. Baik ahli materi maupun media akan dilibatkan dalam validasi ini untuk memastikan media digunakan secara tepat selama pengembangan. Perolehan uji validasi dapat dilihat sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Media

Kelayakan media pembelajaran Gaull (Game Edukasi Wordwall) Pada Tema 4 subtema 1 “Hak, Kewajiban dan tanggung jawab” yang dikembangkan divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,yaitu Bapak FRD Pada tanggal 06 Februari 2024.

2. Tahap Validasi Pembelajaran

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan dalam pemilihan template wordwall					✓
2.	Ketepatan pemilihan tema background					✓
3.	Ketepatan pemilihan backsound				✓	
4.	Kemenarikan animasi					✓
5.	Penempatan tombol sesuai				✓	

6.	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓
7.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					✓
8.	Kejelasan gambar					✓
9.	Ketepatan penggunaan gambar					✓
10.	Kemudahan dalam pengoperasian media					✓
11.	Kejelasan petunjuk peggunaan				✓	
12.	Pemberian umpan balik terhadap peserta didik					✓
13.	Tingkat interaktifitas peserta didik dengan media					✓

Dari 13 butir pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli media,Nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4,76 .Setelah ini rata-rata diperoleh ,maka untuk mencari skor kevalidan,peneliti menggunakan rumus :

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

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{4{,}76}{5} \times 100\%$$

$$= 95\ \%$$

Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa Media pembelajaran Gaull (Game Edukasi Wordwall) Pada Tema 4 subtema 1 “Hak, Kewajiban dan tanggung jawab” yang dikembangkan “ Sangat Valid “ untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi.

b. Validasi Ahli Materi

Kelayakan Materi pembelajaran Gaull (Game Edukasi Wordwall) Pada Tema 4 subtema 1 “Hak, Kewajiban dan tanggung jawab” yang dikembangkan divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,yaitu Ibuk KW Pada tanggal 07 Februari 2024.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan pembelajaran					✓
2.	Kemudahan dalam memahami materi					✓
3.	Kejelasan materi					✓
4.	Penyampaian isi materi					✓
5.	Kesesuaian isi dengan soal					✓
6.	Keefektifan materi yang disajikan					✓
7.	Keefektifan materi dengan durasi				✓	
8.	Kesuaian materi dengan kemampuan peserta didik					✓
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓

Dari 9 butir pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli Materi,Nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4,8 Setelah ini rata-rata diperoleh ,maka untuk mencari skor kevalidan,peneliti menggunakan rumus :

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

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{4{,}8}{5} \times 100\%$$

= 96 %

Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa Materi pembelajaran Gaull (Game Edukasi Wordwall) Pada Tema 4 subtema 1 “Hak, Kewajiban dan tanggung jawab” yang dikembangkan“ Sangat Valid “ untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi.

Pembahasan

1. Hakikat pengembangan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall)

Sebagai sejenis media, wordwall digunakan dalam permainan game. Hal ini cocok dengan tipe kepribadian siswa yang sering kali mendapati bahwa bermain game membantu mereka menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Hasil proses validasi yang diperoleh dari validator pakar media dan materi menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Gaull (permainan edukasi Wordwall) untuk materi pelajaran yang berkaitan dengan hak dan `kewajiban dapat membantu siswa meningkatkan minat dan keinginan mereka untuk belajar. Berdasarkan temuan dari hasil penelitian menurut Ryan Dellos (2017) menyimpulkan bahwa media pendidikan yang menekankan permainan merupakan salah satu alat utama untuk membantu siswa dalam pemecahan masalah. Selain itu, media yang digunakan tidak menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa sehingga membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Selain itu Kemp dan Dayton (dalam Hayes, 2017) mengatakan bahwa tingkat belajar siswa meningkat seiring dengan perubahan perilaku, pengetahuan, sikap dan keterampilan jika siswa aktif dan penuh perhatian dalam belajar. Penelitian menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran Gaull seperti Wordwall Educational Game dapat menggugah minat siswa dan memotivasi mereka untuk lebih giat belajar.

Permainan edukasi seperti Wordwall telah dikembangkan secara komprehensif untuk mendukung siswa dalam menggunakan dan mempertajam rentang perhatiannya dalam mempelajari hak dan tanggung jawab. Hal ini ditawarkan sesuai dengan pernyataan yang terdapat pada hasil uji validasi berupa pedoman dan rekomendasi. Selain mempermudah prosespengoperasian perangkat, peneliti juga membuat materi yang menarik secara visual menggunakan gambar, animasi, warna. Hasil telaah dokumen penelitian yang dilakukan (Ikhsan & Humaisi, 2021) menyoroti bagaimana penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat membantu siswa menjadi lebih perhatian dan antusias terhadap materi yang akan dipelajari. Maka sebaliknya akan sulit bagi siswa untuk mengapresiasi pembelajaran jika mereka hanya menggunakan pendekatan ceramah. Selain itu, Asria dkk. (2021) menyatakan bahwa peningkatan penggunaan media permainan akan memberikan efek positif bagi siswa dengan membuat mereka lebih

terlibat dan sukses dalam belajar. Wordwall tidak hanya membantu siswa memahami dan menerapkan konten dengan lebih baik, namun juga dapat membantu mereka menjadi lebih terampil dalam keterampilan teknis. Hal ini merupakan tambahan dari keuntungan menggunakan wordwall dalam taktik permainan. Menurut ajaran Aisyah (Anggiana & Ishaq 2022:2), menggunakan media wordwall dapat menumbuhkan keinginan siswa untuk menuntut ilmu dan membantu mereka meningkatkan hasil belajar mereka. Penulis menggunakan bentuk teks dan gambar di aplikasi Wordwall. Selain itu, penting agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami topik. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa game edukasi Wordwall sangat kredibel bila diterapkan pada proses pembelajaran.

2. Hasil Pengembangan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall)

Setelah media wordwall lulus uji validasi, media tersebut mungkin secara resmi disertifikasi sangat valid. Baik aspek materi maupun media proses validasi diperiksa oleh dua orang dosen yang ahli di bidangnya masing-masing. Hasil diperoleh sebesar 95% berdasarkan validasi media yang mencakup 13 poin aspek evaluasi. Total skor yang dicapai adalah 62, dengan perolehan 4 poin untuk 3 aspek dan 5 poin untuk 10 aspek. Legitimasi media Wordwall sebagai sumber hak dan konten ditampilkan di sini. Tidak ada peningkatan substansial yang dilakukan pada media pembelajaran Wordwall karena tanggung jawab objek sangat valid dengan kriteria tingkat persentase berkisar antara 81% hingga 100%. Pada saat validasi materi pengembangan Wordwall, data yang diterima menunjukkan skor terhitung sebesar 44. Kekhususan evaluasi meliputi skor 4 untuk 1 aspek dan skor 5 untuk 8 aspek, sehingga menghasilkan angka persentase 96%. Hal ini menunjukkan betapa ketatnya standar kredibilitas konten wordwall. valid dengan data yang belum direvisi dan memenuhi kriteria tingkat persentase 81% sampai dengan 100% agar media tersebut dianggap layak digunakan dalam kurikulum kelas V.

Hal ini juga bertujuan untuk memperkuat hasil penelitian pengembangan media pembelajaran wordwall yang dilakukan oleh (Wildan et al., 2023) dengan judul penelitian " Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar ". Hasil penelitian menunjukkan telah memenuhi seluruh syarat validitas, termasuk "sangat valid" berdasarkan temuan uji validasi. Validasi ahli materi sebesar 88% dan validasi ahli media sebesar 90%. Selain itu penulis juga menemukan temuan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara" (Anugrah et al., 2022). Memberikan

bukti bahwa 86% validator ahli media dan 96% validator ahli materi mendapat kriteria sangat valid pada tes evaluasinya. Itulah sebabnya platform Wordwall, yang dibangun di atas permainan edukatif, "sangat valid" dalam pengajaran IPS. Penelitian bertajuk “Pengembangan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD” dilakukan oleh Rochmada (n.d., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi materi mencapai 88% dan hasil validasi media mencapai 89,3%. Penelitian bertajuk “Pengembangan Media Wordwall Gasper Wuza dalam Pembelajaran Ilmu Perubahan Bentuk Benda pada Siswa Kelas III SD” dilakukan oleh Andini (n.d., 2023). Berikut ini adalah hasil uji validasi: persentase validitas media sebesar 88,5% dan persentase validitas materi sebesar 90% tanpa perlu revisi.

Data yang dikumpulkan dari pembuatan media Gaull (Wordwall Educational Game) pada mata pelajaran hak dan kewajiban kelas V SD menghasilkan kesimpulan bahwa media ini sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman pada saat pembelajaran. Karena media Wordwall disajikan dengan cara yang sangat menarik sehingga memungkinkan siswa untuk bermain game tanpa henti, hal ini akan menggugah minat mereka terhadap kontennya. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media gaul tersebut dapat dikatakan sangat valid.

D. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan yang telah dillakukakan menggunakan prosedur 4D yang dilakukan sampai pada tahap 3D Pengembangan (Development), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antara lain : (1) Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Tema 4 subtema 1 “Hak, Kewajiban dan tanggung jawab” kelas V SD Negeri 065003. (2)Nilai validasi yang didapatkan dari validator ahli Media adalah sebesar 95%, nilai yang didapatkan dari ahli materi sebesar 96%. Maka nilai rata-rata dapat disimpulkan dari kedua validator ahli adalah sebesar 95% . Dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Tema 4 subtema 1 “Hak, Kewajiban dan tanggung jawab” yang dikembangkan sudah “sangat valid” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterima kasih kepada bapak Dr.Irfan Dahnial yang telah membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan jurnal ini,dan peneliti juga berterima kasih kepada kepala sekolah beserta guru UPT SD Negeri 065003 yang telah memberikan untuk melakukan observasi awal. Sehingga peneliti bisa mengangkat judul pengembangan media pembelajaran GAULL(Game Edukasi Wordwall).

DAFTAR PUSTAKA

Aji, R. H. S. (2020). Dampak COVID-19 pada pendidikan di indonesia:

Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, *7*(5), 395–402.

Andini, R. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL GASPER WUZA DALAM PEMBELAJARAN IPA PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*.

Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(3), 208–216. https://jurnal.educ3.org/index.php

Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 129. https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145

Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *TERANG*, *4*(1), 116–124.

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.

Azmi, S., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2023). Pengembangan Buku Ajar Komputer Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(2), 1087–1102.

El-Abida, S. F., Hartantri, S. D., & Rini, C. P. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila pada Tema “Kewajiban dan Hakku” Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *8*(1), 236. https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978

Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). STUDI LITERATUR: PENGGUNAAN MEDIA WEB WORDWALL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1), 26–42.

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3689–3696.

Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia (JIIPSI)*, *1*(1), 1–12.

Marsitin, R., & Sesanti, N. R. (2023). Developing an electronic module based on mathematical literacy to enhance students' mathematical reasoning. *Jurnal Elemen*, *9*(1), 197–210.

Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *12*(1), 33–43.

Nafisah, D., & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, *1*(2), 144–152.

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6271–6279.

Rochmada, E. D. (n.d.). *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*. 1355–1364.

Sugiyono, S. (2012). Metode penelitian kombinasi (mixed metods)(; S. Sutopo, Ed.). *Sugiyono, S. (2012). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Metods)(; S. Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.Bandung: Alfabeta*.

Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia :Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(2), 1623–1634. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357

Yulianti, Y., Thaief, I., & RAHMATULLAH, R. (2019). Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Pinisi Business Administration Review*, *1*(2), 117–124.