

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAULL (GAME EDUKASI
WORDWALL) PADA IPAS MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 067775
MEDAN**

Robiyatul Adawiyah Harahap¹, Beta Rapita Silalahi², Rosmawati Harahap³,
Abdul Mujib⁴

^{1, 2, 3} PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

[1Robiyatuladawiyahharahap@umnaw.ac.id](mailto:Robiyatuladawiyahharahap@umnaw.ac.id), [2betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:betarapitasilalahi@umnaw.ac.id), [4Rosmawatiharahap@umnaw.ac.id](mailto:Rosmawatiharahap@umnaw.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop and produce GAULL (Wordwall Educational Game) learning media for students that is valid, practical, and effective so that it can be applied as learning media in the Indonesiaku Kaya Budaya (My Indonesia is Rich in Culture) material to increase students' interest in learning. This type of research is development research, known as Research and Development (R&D), using one of the development models, namely the ADDIE development model. The development procedures in this study consist of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The product validity test was conducted by five validators: two media experts, two subject matter experts, and one user expert. The practicality and effectiveness of the product were tested on 27 fourth-grade elementary school students. The research instruments used were validation sheets and questionnaires. The research results showed: (1) The validity of the media based on the assessments of media expert 1, media expert 2, subject matter expert 1, subject matter expert 2, and user expert had an average score of 4.49 with the criterion "highly valid," with details as follows: media expert 1 with a score of 4.80, media expert 2 with a score of 3.97, user expert with a score of 4.58, subject matter expert 1 with a score of 5, and subject matter expert 2 with a score of 4.14. (2) The practicality of the learning media based on the analysis results shows that the average total final score of the five validators is 90.4, categorized as "highly valid." Therefore, the learning media is theoretically categorized as "practical" or deemed usable without revision. The practicality of the learning media was also assessed based on students' practical responses after using the media, yielding an average percentage of 91.03%, which is classified as "practical." (3) The effectiveness of the learning media, based on the average percentage of students' learning interest responses of 4.47, indicates that students' responses to the GAULL (Game Edukasi Wordwall) learning media are "very good" or "effective" in enhancing students' learning interest. From the results of the development of the GAULL

(Educational Wordwall Game) learning media above, it can be concluded that the learning media has good quality because it meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness in increasing the learning interest of fourth-grade students at SD Negeri 067775 Medan.

Keywords: *Learning Media, GAULL (Educational Wordwall Game), student learning interest*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* bagi siswa yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model pengembangan *ADDIE*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri atas 5 tahap, yaitu (1) Analisis (Analysis), (2) Desain (Design) (3) Pengembangan (Development) (4) Implementasi (Implementation) (5) Evaluasi (Evaluation). Uji kevalidan produk dilakukan oleh 5 validator yaitu 2 orang validator ahli media, 2 orang ahli materi dan 1 orang validator ahli pengguna. Uji coba kepraktisan dan keefektifan produk dilakukan pada 27 orang siswa kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi dan lembar angket. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Kevalidan media berdasarkan penilaian ahli media 1, ahli media 2, ahli materi 1, ahli materi 2, dan ahli pengguna mendapatkan rata-rata sebesar 4,49 dengan kriteria "sangat valid", dengan rincian ahli media 1 dengan nilai 4,80, ahli media 2 dengan nilai 3,97, ahli pengguna dengan nilai 4,58, ahli materi 1 dengan nilai 5, dan ahli materi 2 dengan nilai 4,14. (2) Kepraktisan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa dari kelima validator rata-rata total jumlah nilai akhir adalah sebesar 90,4 dengan kategori "sangat valid", maka media pembelajaran secara teori dengan kategori "praktis" atau media dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi. Kepraktisan media pembelajaran juga dilihat berdasarkan respon siswa secara praktik setelah menggunakan media mendapatkan rata-rata persentase sebesar 91,03% yang dinyatakan "praktis". (3) Keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil persentase rata-rata respon minat belajar siswa sebesar 4,47, maka respon siswa pada media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* dinyatakan "sangat baik" atau dinyatakan "efektif" meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai kualitas baik karena telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 067775 Medan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *GAULL (Game Edukasi Wordwall)*, minat belajar siswa.

A. Pendahuluan

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Pasal 1, bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Nirma (2023) mengungkapkan kurikulum Merdeka merupakan pengembangan dari kurikulum K13 yang menitikberatkan pada pengembangan potensi, bakat, dan minat serta keterampilan peserta didik melalui pemanfaatan teknologi dan digitalisasi pembelajaran untuk memunculkan inovasi dan kreatifitas individu yang berdaya saing global. Sukmawati (2024) kurikulum Merdeka mengarahkan setiap sekolah untuk tidak hanya memberikan materi pembelajaran secara konvensional, tetapi juga mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif,

Rukmana (2023) mengatakan teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan, menawarkan banyak manfaat dan peluang bagi

siswa dan pendidik, yang membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, dan dapat meningkatkan pemahaman dan penyimpanan informasi, contohnya gamifikasi dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam mengajari siswa cara menggunakan teknologi dan menerapkannya ke arah yang benar.

Rahmawati (2024) mengatakan bahwa salah satu aspek terpenting dalam perkembangan peserta didik yang harus diperhatikan agar dapat menghasilkan prestasi belajar adalah minat belajar, tingginya minat belajar peserta didik dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan produktif, salah satu pelajaran yang membutuhkan minat belajar yang tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Kurniawan (2024) IPAS merupakan hasil gabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka memiliki tujuan agar siswa mampu mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik, bisa berperan aktif, mengembangkan pengetahuan inkuiri, menguasai diri sendiri serta lingkungannya, dan mengembangkan pemahaman

konsep yang ada dalam pembelajaran IPAS tersebut. Launin (2022) peserta didik mengalami kesulitan pada mata pelajaran IPAS mengenai Indonesiaku Kaya Budaya, adanya penurunan minat belajar siswa yang diakibatkan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran oleh guru, seperti media cetak tanpa variasi di dalamnya yang sering digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang mana dapat dilihat dari perilaku dan sikap siswa seperti mudah bosan, ramai saat kegiatan pembelajaran dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Guru lebih suka menggunakan media dalam bentuk cetak karena pernah sekali dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis IT, dalam pelaksanaannya kurang pandai dalam pengoperasiannya sehingga yang terjadi materi yang diajarkan kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi di kelas IV di SD Negeri 067775 Medan diketahui bahwa rendahnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran terlihat dari kurangnya keaktifan dan antusias siswa saat belajar. Banyak siswa yang

tampak tidak memperhatikan guru, sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami. Ketertarikan mereka terhadap pelajaran belum menunjukkan minat yang kuat, yang menyebabkan mereka tidak fokus dan lebih memilih berbicara atau bercanda dengan teman-temannya. Beberapa siswa juga belum memiliki kesadaran untuk bertanya atau menyampaikan pendapat mereka. Kondisi seperti ini membuat proses pembelajaran kurang efektif, karena guru harus mengulang penjelasan untuk siswa yang tidak menyimak.

Kemudian saat observasi tampak pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum sepenuhnya diterapkan di kelas. SD Negeri 067775 Medan Johor memiliki potensi besar untuk mengembangkan teknologi pendidikan. Dengan didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, seperti ketersediaan infokus, laptop, dan speaker.

Jika dilihat dari segi media masih kurang, media yang digunakan oleh guru kelas IV SD Negeri 067775 Medan belum dapat dijadikan daya tarik siswa pada proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya karena hanya menggunakan media gambar sebagai media,

sedangkan media yang peneliti gunakan menggunakan media *game* edukasi yang didalamnya terdapat suara, permainan, video, dan animasi didalamnya. Diperlukan media pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya yang dapat menjadi daya tarik dan memudahkan siswa belajar. Peneliti menarik untuk mengkaji tentang minat belajar dan media pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* (*GAULL*) pada IPAS dengan mengangkat materi Indonesiaku Kaya Budaya sebagaimana dengan observasi yang sudah peneliti lakukan. Media pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* (*GAULL*) yang akan peneliti kembangkan merupakan perpaduan *wordwall* dan *canva* yang didalamnya terdapat materi dan juga *game* edukasi yang membuat siswa aktif dan tertarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa didalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti kaji, urgensi permasalahan dan hasil riset sebelumnya maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *GAULL* (*Game* Edukasi *Wordwall*) Pada IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD".

B. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah, media pembelajaran *GAULL* (*Game* Edukasi *Wordwall*) pada IPAS materi Indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian yaitu, *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan Tingkat validitas dari pengembangan media yang telah dikembambangkan oleh peneliti.

Penelitian ini dilakukan di SDN 067775 Medan. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 27 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *GAULL* (*Game* Edukasi *Wordwall*) pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan minat belajar kelas IV SD.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuesioner. Angket yang digunakan adalah angket

validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Pengisian angket dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang di dapat dari lembar validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan siswa.

Aturan pemberian skor pada kriteria-kriteria penilaian media pembelajaran pada lembar validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis meliputi:

1. Merekap data validasi media pembelajaran *GAULL* (*Game Edukasi Wordwall*) yang diperoleh dari lembar validasi.

2. Mencari rata-rata tiap indikator dari semua validator dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{n}$$

Dengan:

K_i = Rata-rata indikator ke-1

V_{ij} = Skor hasil penilaian validator j

n = Banyaknya validator

3. Mencari rata-rata tiap kriteria dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{n}$$

Dengan:

A_i = Rata-rata kriteria ke-i

K_{ij} = Rata-rata untuk kriteria ke-j indikator ke-j

n = Banyaknya indikator dalam kriteria ke-i

4. Mencari rata-rata total validasi keseluruhan dengan rumus :

$$RTV = \frac{\sum_{j=1}^n A_{ij}}{n}$$

Dengan:

RTV = Rata-rata total validitas

A_{ij} = Rata-rata kriteria ke-i

n = banyaknya kriteria dalam kriteria ke-i terhadap indikator ke-i

5. Menentukan kevalidan media pembelajaran dari rata-rata total validitas dengan mencocokkan pada kategori

kevalidan media pembelajaran dengan kategori kevalidan berikut:

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

No	Interval	Kategori
1	$RTV > 4.20$	Sangat Valid
2	$3.40 < RTV \leq 4.20$	Valid
3	$2.60 < RTV \leq 3.40$	Cukup Valid
	$1.80 < RTV \leq 2.60$	Kurang Valid
5	$RTV \leq 1.80$	Tidak Valid

(Sumber : Fadila, 2019)

6. Perbaiki media pembelajaran sesuai dengan masukan validator yang menguji.

Data yang diperoleh dari angket respons diolah dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\%R_s = \frac{\text{Jumlah Skor Tiap Butir}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\%R_{st} = \frac{\sum \%R_s}{\text{Banyak Butir Pertanyaan}}$$

Keterangan :

$\%R_s$ = Persentase respon siswa.

$\sum \%R_s$ = Total persentase respon siswa

$\%R_{st}$ = Rata-rata persentase respon siswa

$\text{Total Skor Maksimal} = n \times \text{skor pilihan terbaik (5)}$

Dengan n adalah banyaknya siswa

Media pembelajaran

dikategorikan praktis secara praktik apabila rata-rata hasil persentase respon siswa lebih dari atau sama dengan 70%. Sementara Data hasil angket minat belajar siswa dianalisis dengan cara sebagai berikut,

- a. Merekapitulasi data hasil angket minat belajar siswa
- b. Mencari rata-rata tiap poin instrumen, dengan rumus

Rata – rata tiap poin (\bar{x})

$$= \frac{\sum \text{Skor siswa tiap poin}}{\sum \text{Siswa}}$$

- c. Mencari rata-rata keseluruhan dengan rumus:

Rata – rata tiap poin (\bar{x})

$$= \frac{\sum (\bar{x})}{\sum \text{Butir instrumen}}$$

- d. Menentukan konversi skor ke nilai pada skala lima.
- e. Berdasarkan konversi skor di atas, maka disusun kategori seperti dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) dari Segi Minat Belajar Siswa

Kategori	Keterangan
$x > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < x \leq 4,2$	Baik
$2,6 < x \leq 3,4$	Cukup Baik
$1,8 < x \leq 2,6$	Kurang Baik
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Baik

(Sumber : Safaatin, A. 2021)

Jika hasil angket minat belajar siswa memenuhi kategori baik sampai dengan sangat baik, maka media pembelajaran interaktif berbasis GAULL (Game Edukasi Wordwall) dapat dikatakan efektif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan R&D model ADDIE dengan lima tahapan (Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran

GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

Analysis (Analisis)

Analisis yang dilakukan berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini analisis dilakukan dengan mencakup tiga aspek yaitu:

- **Analisis Kebutuhan Siswa**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui dan menetapkan masalah yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung di kelas IV SDN 067775 Medan. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menganalisis atau observasi keadaan pembelajaran sebagai informasi utama, kemudian mengamati minat belajar siswa terhadap materi IPAS serta mengamati ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran seperti apa yang

akan dikembangkan untuk membantu siswa belajar.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar belajar menjadi lebih efektif. Adapun pengembangan media yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- **Analisis Karakteristik Siswa**

Dari segi sosial dan emosional, siswa pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan senang berkompetisi, Mereka lebih antusias dalam pembelajaran yang memberikan tantangan dan umpan balik secara langsung. Namun, mereka juga mudah kurang senang jika pembelajaran terlalu monoton atau tidak memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *game* dapat

meningkatkan keterlibatan mereka.

Selain itu, dalam konteks keberagaman budaya, siswa kelas IV SD memiliki latar belakang yang berbeda-beda, baik dari segi suku, bahasa, maupun kebiasaan sehari-hari. Dengan demikian, materi keberagaman budaya Indonesia akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan pengalaman dan lingkungan mereka sendiri.

- **Analisis Kurikulum**

Pada tahap ini peneliti mencari informasi mengenai kurikulum pembelajaran yang digunakan siswa kelas IV SD. Hal ini dilakukan untuk mengetahui materi pelajaran siswa sehingga peneliti dapat membuat media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya yang sesuai dengan materi pembelajaran siswa kelas IV SD.

- **Analisis Materi**

Analisis materi yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi, menentukan,

dan menyusun materi apa yang akan dikembangkan. Adapun materi yang digunakan adalah materi pada mata Pelajaran IPAS yaitu Indonesiaku Kaya Budaya.

Design (perancangan)

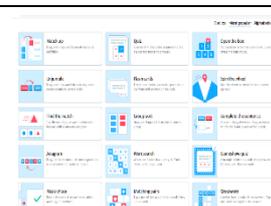
Pada tahap Perancangan (*Design*), peneliti merencanakan bentuk media pembelajaran yang akan dibuat. Desain ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi pelajaran dalam media pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*). Peneliti merancang media pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) yang dikembangkan dan dilaksanakan kepada siswa kelas IV di SD Negeri 067775 Medan. Tahap desain (perancangan) ini adalah:

- Desain Media

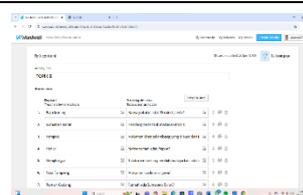
Desain media pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) dirancang secara sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penyusunan alur navigasi didasarkan pada prinsip *user-friendly*, yaitu kemudahan akses, keterpaduan antarbagan

media, dan keterlibatan aktif peserta didik. Media dikembangkan menggunakan *PowerPoint* Interaktif sebagai wadah utama yang dibuat melalui aplikasi *canva*.

Tabel 4. Petunjuk penggunaan GAULL (*Game Edukasi Wordwall*)



Masuk ke akun aplikasi *wordwall*, lalu login melalui *email*, setelah itu maka muncul beberapa jenis kegiatan aktivitas permainan pada *wordwall*. Misalnya permainan *ballon pop* merupakan sebuah permainan yang mengetuk balon untuk menjawab pertanyaan permainan.



Setelah memilih jenis permainan lalu muncul kolom yang berisi judul materi serta mengisi pertanyaan dan jawaban lalu memberi tanda jawaban benar dan salah.



Media yang telah dihasilkan pada tahap perancangan divalidasi oleh para ahli media dan materi yang berkompeten untuk menilai media pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya, untuk memberikan saran dan masukan berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media.

Development (Pengembangan)

Semua bahan yang telah disiapkan dikembangkan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang siap digunakan. Kemudian produk yang telah dikembangkan di uji validitas kepada ahli media dan ahli materi.

1. Validasi Ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk menguji validitas dari segi materi yang terdapat dalam media pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*). Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam

pembelajaran. Validasi media ini dilakukan oleh dua ahli validator media yaitu Ibu Safrida Napitupulu, S.Pd., M.Pd sebagai validator ahli media 1, dan Ibu Nurmairina, S.Pdl., M.Pd. sebagai validator ahli media 2.

Tabel 5. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Oleh Ahli Media 1

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata
1.	Fungsi Media Pembelajaran	5
2.	Manfaat Media Pembelajaran	4,66
3.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	4,75
Rata-Rata Total Validasi		4,80

Pada Tabel 5 untuk penilaian media pembelajaran oleh validator ahli media 1, terlihat bahwa aspek fungsi media pembelajaran mendapat nilai rata-rata sebesar 5. Dengan nilai tersebut, aspek fungsi media termasuk dalam kategori sangat valid.

Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki fungsi media pembelajaran yang sangat menarik. Selanjutnya, untuk aspek manfaat media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sebesar 4,66 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sangat baik dan lebih menarik. Kemudian, untuk aspek kriteria pemilihan media memiliki rata-rata sebesar 4,75 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria media yang sangat menarik. Rata-rata Total Validitas (RTV) yang didapatkan oleh media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) adalah sebesar 4,80. Nilai tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid" tanpa revisi.

Tabel 6. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Oleh Ahli Media 2

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata
1.	Fungsi Media Pembelajaran	4
2.	Manfaat Media Pembelajaran	3,66
3.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	4,25
Rata-Rata Total Validasi		3,97

Pada Tabel 6 untuk penilaian media pembelajaran oleh validator ahli media 2, terlihat bahwa aspek fungsi media pembelajaran mendapat nilai rata-rata sebesar 4. Dengan nilai rata-rata tersebut, aspek fungsi media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki fungsi media pembelajaran yang sangat baik. Selanjutnya, untuk aspek manfaat media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sebesar 3,66 yang termasuk dalam kategori valid.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sangat baik dan lebih menarik. Kemudian, untuk aspek kriteria pemilihan media memiliki rata-rata sebesar 4,25 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria media yang sangat menarik. Rata-rata Total Validitas (RTV) yang didapatkan oleh media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) adalah sebesar 3,97. Nilai tersebut termasuk dalam kategori "valid". Tetapi terdapat revisi sedikit dan peneliti melakukan revisi yaitu menambahkan gambar di setiap soal dan jawaban *game*, dan membuat pertanyaan game ke dalam bentuk soal HOTS.

2. Validasi Ahli Pengguna

Data kevalidan diperoleh dari lembar validasi yang telah diisi oleh ahli media dan ahli pengguna sesuai

dengan penilaian masing-masing. Pada penelitian pengembangan ini, validasi oleh ahli media 2, ahli materi 2 dan ahli pengguna meliputi tiga aspek penilaian, yaitu: fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan kriteria pemilihan media pembelajaran. Dimana ketiga aspek penilaian tersebut masing-masing terdiri dari beberapa indikator. Validasi ahli pengguna dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 067775 Medan. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pengguna sebagai berikut:

Tabel 7. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Oleh Ahli Pengguna

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata
1.	Fungsi Media Pembelajaran	4,66
2.	Manfaat Media Pembelajaran	4,33
3.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	4,75
Rata-Rata Total Validasi		4,58

Pada Tabel 7 untuk penilaian media pembelajaran oleh validator ahli pengguna, terlihat bahwa aspek fungsi media pembelajaran mendapat

nilai rata-rata sebesar 4,66. Dengan nilai rata-rata tersebut, aspek fungsi media termasuk dalam kategori sangat valid. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki fungsi media pembelajaran yang sangat menarik. Selanjutnya, untuk aspek manfaat media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sebesar 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sangat baik dan lebih menarik. Kemudian, untuk aspek kriteria pemilihan media memiliki rata-rata sebesar 4,75 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria media yang sangat menarik. Rata-rata Total Validitas (RTV) yang didapatkan oleh media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) adalah sebesar 4,58. Nilai

tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid” tanpa revisi.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji validitas dari segi materi yang terdapat dalam media pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*). Validasi materi ini dilakukan oleh dua ahli validator materi yaitu Bapak Muhammad Faisal Husnah, S.Sos., S.Pd., M.H. selaku dosen PPKN di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan sebagai validator ahli materi 1, dan Bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si., selaku dosen mata kuliah IPA di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan sebagai validator ahli materi 2.

Berdasarkan hasil analisis data validasi didapatkan rata-rata tiap aspek yang sesuai dengan kategori kevalidan media pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) yang telah dijabarkan pada Tabel 3.8. Analisis hasil validasi media

pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*). dari ahli materi 1 dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 8 Analisis Data Validasi Media Pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) Oleh Ahli Materi 1

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata
1.	Pembelajaran	5
2.	Isi Materi	5
Rata-Rata Total Validasi		5

Pada Tabel 8 untuk penilaian media pembelajaran oleh validator ahli media 2, terlihat bahwa aspek pembelajaran mendapat nilai rata-rata sebesar 5. Dengan nilai rata-rata tersebut, aspek pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pembelajaran yang sangat baik. Selanjutnya, untuk aspek isi materi memiliki nilai rata-rata sebesar 5 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran yang dikembangkan memiliki materi yang berkualitas. Rata-rata Total Validitas (RTV) yang didapatkan oleh media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* adalah sebesar 5. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid” dan tanpa revisi.

Validator ahli materi 2 yaitu Bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si., meliputi dua aspek penilaian, yaitu: pembelajaran, dan isi materi. Berdasarkan validasi materi 2, maka peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* Oleh Ahli Materi 2

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata
1.	Pembelajaran	4
2.	Isi Materi	4,28
Rata-Rata Total Validasi		4,14

Pada Tabel 9 untuk penilaian media pembelajaran oleh validator ahli media 2, terlihat bahwa aspek pembelajaran mendapat nilai rata-rata sebesar 4. Dengan nilai rata-rata tersebut, aspek desain tampilan termasuk dalam kategori sangat valid. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pembelajaran yang sangat baik. Selanjutnya, untuk aspek isi materi memiliki nilai rata-rata sebesar 4,28 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki materi yang berkualitas. Rata-rata Total Validitas (RTV) yang didapatkan oleh media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* adalah sebesar 4,14. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “valid” dengan revisi. Terdapat revisi sedikit dan peneliti melakukan revisi yaitu menambahkan capaian

pembelajaran didalam media pembelajaran.

Berdasarkan analisis data validasi media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* oleh keempat validator tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* Pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD menurut validator ahli media 1, ahli media 2, ahli materi 1, dan ahli materi 2 dinilai “sangat valid”. Jadi sesuai dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya yang terdapat pada Bab III dan nilai rata-rata dari ke lima validator sebesar 4,49, maka media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* dinyatakan “sangat valid”

Implementation (implementasi)

Pada tahap ini peneliti sudah dapat menerapkan media yang telah di validasi oleh ahli validator ke sekolah untuk mengetahui respon sisiwa terhadap media. Berikut adalah hasil dari hasil penyebaran kuesioner yang telah disebarakan:

Tabel 10. Hasil Evaluasi Untuk Kepraktisan Secara Praktik

Aspek	Persentase Kepraktisan	Kategori
Angket Respon Siswa	91,03%	Praktis

Tabel 11 Hasil Evaluasi Untuk Keefektifan

Aspek	Persentase Kepraktisan	Kategori
Angket Respon Siswa Minat Belajar	4,47	Sangat Baik

hasil angket respon siswa dari 27 siswa pada indikator keseluruhan rata-rata terhadap media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* adalah 91,03%. maka respon siswa pada media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* dinyatakan “praktis” untuk aspek praktik. Sedangkan untuk rata-rata keseluruhan skor angket minat setelah menggunakan media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* adalah 4,47. Hal tersebut berarti media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* efektif

untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Rata-Rata	4,49	Sangat Valid
------------------	-------------	---------------------

Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan yang bertujuan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilain produk yang telah dilakukan pada saat validasi. Berikut adalah hasil penilaian media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)*. media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)*.

Tabel 12. Hasil Evaluasi Untuk Kevalidan

N o	Validator	Hasil Kevalidan	Kategori
1.	Ahli Media 1	4,80	Sangat Valid
2.	Ahli Media 2	3,97	Valid
3.	Ahli Pengguna	4,58	Sangat Valid
4.	Ahli Materi 1	5	Sangat Valid
5.	Ahli Materi 2	4,14	Valid

Tabel 13. Hasil Evaluasi Untuk Kepraktisan Secara Teori

Validator	Jumlah Nilai Kepraktisan Yang Diperoleh	Kategori Kualitatif	Keterangan
Ahli Media 1	96	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
Ahli Media 2	80	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
Ahli Pengguna	92	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi

Ahli Materi 1	100	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
Ahli Materi 2	84	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
Rata-rata	90,4	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi

Tabel 14. Hasil Evaluasi Untuk Kepraktisan Secara Praktik

Aspek	Persentase Kepraktisan	Kategori
Angket Respon Siswa	91,03%	Praktis

Tabel 15. Hasil Evaluasi Untuk Keefektifan

Aspek	Persentase Kepraktisan	Kategori
-------	------------------------	----------

Angket Respon Siswa Minat Belajar	4,47	Sangat Baik
-----------------------------------	------	-------------

Dari keempat tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* valid, praktis dan efektif di gunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV dapat diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* yang dikembangkan telah dinyatakan "sangat valid" oleh validator. Nilai kevalidan media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* dengan nilai rata-rata sebesar 4,49 dengan rincian nilai 4,80 dari ahli media 1, 3,97 dari ahli media 2, 4,58 dari ahli pengguna, 5 dari ahli materi 1, dan 4,14 dari ahli materi 2.
2. Media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)*

dikategorikan “praktis” karena memenuhi dua aspek kepraktisan. Media pembelajaran berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa dari kelima validator rata-rata total jumlah nilai yang diperoleh adalah sebesar 90,4 dengan kategori “sangat valid”, maka media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* dinyatakan praktis secara teori dengan kategori “sangat praktis” atau media dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi. Media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* dinyatakan praktis secara praktik dengan perolehan persentase nilai rata rata respon siswa sebesar 91,03%.

3. Media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* yang dikembangkan dinilai “efektif”. Hal itu terlihat dari respon minat belajarsiswa yang positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berdasarkan hasil persentase rata-rata respon minat belajar siswa sebesar 4,47, maka media pembelajaran *GAULL (Game*

Edukasi Wordwall) dinyatakan “sangat baik” atau dinyatakan “efektif”, hal tersebut berarti media pembelajaran dikatakan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh oleh peneliti, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* yang dapat diakses secara offline atau *hybrid* guna mengatasi kendala keterbatasan jaringan internet, khususnya di sekolah-sekolah dengan fasilitas digital yang masih terbatas.
2. Media pembelajaran *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* hendaknya dikembangkan lebih lanjut agar mencakup bab-bab atau materi IPAS lainnya, sehingga penggunaannya tidak terbatas pada satu bab saja dan dapat meningkatkan keberlanjutan

penggunaan media ini di berbagai pembelajaran.

3. Penelitian pengembangan media pembelajaran GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) ini sudah menggunakan 5 tahapan prosedur penelitian ADDIE, namun untuk penelitian selanjutnya dapat dimaksimalkan lagi dalam penyebarluasan produk. Dimana tidak saja hanya pada sekolah tempat dilaksanakannya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadila, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS 6 Untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa (Vol. 126, Issue 1).
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57-66.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Rahmawati, L., Rulviana, V., & Rakini, R. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar matematika pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. *Journal Innovation In Education*, 2(4), 14-25.
- Safaatin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Minat Siswa SMP (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., Destini, R., Khairiah, K., Nasution, L. A., Firanti, E. M., & Fauzy, M. R. (2024). Desain Virtualisasi Geometri Berbasis Software Dinamis Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Upt Sd Negeri 064982 Medan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 34-42.

