

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS WEB WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SDN
KEDAWUNG 03 KABUPATEN BLITAR**

Reka Emolia Febrianti¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3} PGSD, FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹rekaemolia2@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com, ³fatih.azix@gmail.com

ABSTRACT

Science learning is a subject that not only provides an understanding of the real form of rules or concepts regarding the environment that requires various kinds of problem solving but is always required to improve achievement in mastering it. Activeness in the world of education is required in order to achieve complex reciprocal relationships. The purpose of developing an educational game based on Web Wordwall is to increase the learning activity of class IV UPT SD Negeri Kedawung 03 Blitar Regency. The method used in this research is research and development (r&d). In this development the researcher uses the ADDIE model which consists of 5 steps namely analysis, design, develop, implementation and evaluation. The results of the percentage of material experts on learning media in the form of wordwall web educational games with a total percentage of 100% and declared "very valid" and media experts' assessment of learning media in the form of wordwall web educational games with a total percentage of 95% and declared "very valid". Based on the user's attractiveness response to the questionnaire, the teacher obtained a score of 100 and the response increased student activity with a score of 90% which was included in the "very valid" category and the results of the N-gain test for the results of increasing student activeness obtained from 47.5 to 90 which shows there is an increase in the high category.

Keywords: educational games, wordwall web, activeness

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang tidak hanya memberikan pemahaman mengenai bentuk nyata aturan atau konsep mengenai lingkungan menuntut berbagai macam pemecahan masalah akan tetapi selalu dituntut meningkatkan prestasi dalam penguasaannya. Keaktifan di dalam dunia pendidikan dituntut agar tercapainya hubungan timbal balik yang kompleks. Tujuan dari pengembangan game edukatif berbasis Web Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri Kedawung 03 Kabupaten Blitar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan atau

reaserch and development (r&d). Pada pengembangan ini peneliti memakai model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yakni analisis, desain, develop, implementasi dan evaluasi. Hasil presentase ahli materi terhadap media pembelajaran berupa game edukatif web wordwall dengan jumlah keseluruhan presentase 100 % dan dinyatakan "sangat valid" dan penilaian para ahli media terhadap media pembelajaran berupa game edukatif web wordwall dengan jumlah keseluruhan presentase 95 % dan dinyatakan "sangat valid". Berdasrkan respon kemenarikan angket pengguna yaitu guru memperoleh skor 100 dan dan respon peningkatan keaktifan siswa dengan skor 90 % yang termasuk dalam kategori "sangat valid" dan hasil uji N-gain untuk hasil peningkatan keaktifaan belajar siswa mendapatkan dari 47,5 menjadi 90 yang mana menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori tinggi.

Kata Kunci : Game Edukatif, Web Wordwall, Keaktifan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan unsur primer dalam membentuk tata krama, akhlak, dan perilaku manusia agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku, seperti norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Pada saat ini banyak sarana teknologi yang tiinggi menjadikan pendidikan semakin berkembang, seperti pendidikan pada abad 21.

Menurut Lase, D (2019) peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui jalur pendidikan mulai pendiidikan sekolah dasar, menengah sampai sekolah menengah keatas dan ke perguruan tinggi adalah

kunci untuk mengikuti perkembangan revolusi. Sehingga sistem teknologi yang tinggi dan pesat menjadikan pendidikan lebih unggul dalam berkembang. Generasi abad 21 tidak hanya mengandalkan pengetahuan di satu bidang saja, akan tetapi menuntut untuk memiliki pengetahuan yang sangat luas di segala bidang. Seperti pendapat Aoun (2017) gerakan baru dirancang pada abad 21 yang terfokus pada tiga literasi utama yaitu 1) Literasi digital, 2) Literasi Teknologi, 3) Literasi manusia.

Menurut Alfi, (2016) pembelajaran saat ini memberikan peserta didik lebih banyak memberikan kesempatan untuk berpikir aktif. Pengetahuan yang luas dapat bersumber dari mana pun,

seseorang yang aktif dalam mencari suatu hal baru akan menemukan ilmu yang tidak mereka ketahui sebelumnya. Keaktifan di dalam dunia pendidikan dituntut agar tercapainya hubungan timbal balik yang kompleks. Peserta didik selalu dituntut meningkatkan prestasi dalam pendidikannya. Saat ini pendidikan di Indonesia sendiri masih belum berkembang dalam proses pembelajarannya. Sedangkan bangsa akan berkembang ketika proses pembelajaran berjalan dengan baik dan optimal. Pada saat peserta didik pasif dalam proses pendidikan maka akan berdampak pada ketercapaian pembelajaran tersebut. Peserta didik tidak akan menemukan timbal balik dalam proses pembelajarannya. Peserta didik akan dengan mudah melupakan pembelajaran yang diterimanya. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar akan menimbulkan situasi belajar yang aktif. Kondisi belajar aktif dibutuhkan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Peran guru sangat diperlukan pada saat proses kegiatan di saat pembelajaran, sebab seorang guru adalah penanggung jawab segala kondisi pembelajaran

dikelas, kegiatan dikelas dapat dibuat guru searah dengan tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran. Menurut (Sutjipto, 2016) Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar dan memperdalam arti pesan yang diberikan sehingga maksud pembelajaran dapat dicapai secara lebih baik dan utuh. (Fatih & Alfi, 2021) menjelaskan media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan kepada peserta didik berupa pengetahuan dan informasi. Media pembelajaran tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

(Setyosari, 2016) Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk aktifitas siswa dapat berbentuk aktifitas pada dirinya sendiri atau aktifitas dalam suatu kelompok. Menurut (Taradisa, 2020) di waktu anak yang semestinya banyak belajar dengan motorik, aktif bergerak, bermain sambil belajar, belajar

berkelompok bersama teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SD Negeri Kedawung 03 pada hari jumat 10 November 2022, ditemukan masalah mengenai media berbasis game belum pernah digunakan. Media yang sering digunakan yaitu berupa buku, alat peraga, video dan gambar. Media yang diperoleh dari buku sudah banyak digunakan dan membosankan bagi siswa. Sedangkan seharusnya media dapat menjadi perantara untuk menyampaikan informasi dan pesan saat proses pembelajaran berdasarkan pendapat dari (Sulaiman, 2016)

Prestasi belajar mampu disebabkan dari jalannya pembelajaran disekolah, proses itu didorong oleh keaktifan siswa. Proses belajar disekolah tengah dijumpai berbagai problem yang akan memberi efek pada prestasi belajar, masalah-masalah tersebut diantaranya: Guru belum mengoptimalkan jalannya pembelajaran atau disebut guru masih memakai model pembelajaran yang belum berinovasi maka menyebabkan kebosanan pada peserta didik, kurangnya sarana prasarana

pembelajaran praktik yang mengakibatkan guru hanya memberikan materi sesuai dengan kondisi sarana prasarana yang ada di sekolah tersebut, kegiatan siswa merupakan salah satu unsur kesuksesan belajar di kelas, kegiatan tersebut antara lain aktifitas sendiri ataupun aktifitas berkelompok, dari penemuan langsung peneliti menyatakan jika tingkat keaktifan peserta didik masih rendah ditemukannya data observasi awal bahwa siswa cenderung diam dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran, model pembelajaran masih menggunakan gaya lama.

Setelah peneliti melihat masalah yang terjadi di UPT SDN Kedawung 03, peneliti memiliki solusi alternatif untuk menangani permasalahan diatas yaitu dengan menggunakan aplikasi web wordwall yang berbasis game. Penggunaan web *wordwall* ini sangat mudah dan dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau dengan arahan guru. Berbagai macam permainan seperti *puzzle*, *make a match*, *match up*, *quiz*, *random wheel*, *missing word*, *group sort*, *unjumble*, *find the match*, *matching pairs*, *random cards*, *word*

search, *crossword* dan masih banyak konten yang tersedia di web *wordwall* ini. Menurut (Khairunisa, 2021) *Wordwall* adalah aplikasi yang cocok bagi pendidik dalam mengkreasikan metode penilaian pembelajaran, dapat dimainkan secara *offline* dan *printable*. Kita bisa mengganti kata atau materi seperti apa yang ingin dimasukkan. Media ini sangat efektif dalam pembelajaran, sejalan dengan pendapat (Sari, 2021) bahwa media pembelajaran *wordwall* efektif digunakan pada pembelajaran daring seperti saat ini. Sehingga penerapan media ini sangat mendukung dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif. Aplikasi game sangatlah banyak variasi dan jenis-jenisnya. Salah satunya yaitu game online *wordwall* yang hanya bisa dimainkan saat terhubung koneksi internet atau online.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut (Uno, 2014) dengan Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan. Tahap-tahap

pengembangan model ADDIE meliputi (Sugiyono, 2019): 1) Analisis Kebutuhan; 2) Desain; 3) Pengembangan (*development*); 4) Implementasi (*implementation*) 5) Evaluasi (*evaluation*). Dalam penelitian ini terdapat 20 siswa SDN Kedawung 03 yang telah dilakukannya uji coba. Pada hari sabtu 22 juni 2023, dilakukan pengambilan data. Dari para ahli untuk validasi pengembangan ini menggunakan ahli materi, dan ahli media.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

Vah = Validasi ahli
Tse = Total skor empirik yang dicapai
Tsh = Total skor empirik maksimal

Terdapat dua teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Yaitu berupa angket dan dokumentasi. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

Angket yang digunakan yaitu angket yang diberikan kepada validator dan pengguna (guru) serta siswa. Angket yang pertama diberikan kepada ahli materi, ahli media untuk mengukur kevalidan Produk *Game edukatif Berbasis Web Wordwall*. Angket kedua diberikan kepada

pengguna (guru) serta siswa untuk mengukur kemenarikan penggunaan Produk *Game edukatif Berbasis Web Wordwall*. 2. Dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa peneliti sudah melaksanakan tahap-tahap yang telah dilalui. Data yang diperoleh dari dokumentasi meliputi silabus, modul ajar, profil sekolah dan foto-foto keadaan SD Negeri Kedawung 03 Kabupaten Blitar.

Selanjutnya menggunakan instrumen angket ditujukan pada pengguna yaitu guru dan siswa untuk menghitung kemenarikan produk *Game Edukasi Berbasis web wordwall*.

Table 1 Kategori Kevalidan

Presentase	Makna
0,80 < r _{xy} < 1,00 %	Sangat Aktif
0,60 < r _{xy} < 0,80 %	Aktif
0,40 < r _{xy} < 0,60 %	Sedang
0,20 < r _{xy} < 0,40 %	Rendah
0,00 < r _{xy} < 0,20 %	Sangat Rendah

Rumus presentase yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum x$ = jumlah keseluruhan jawaban respon

$\sum i$ = jumlah keseluruhan nilai ideal

Table 2 Kriteria Kemenarikan Produk

Presentase	Kriteria
81-100 %	Menarik
61-80 %	Cukup menarik

41-60 %	Tidak menarik
21-40 %	Sangat tidak menarik
Keaktifan	belajar siswa

diberikan dalam angket berisi indikator yang harus dicapai siswa. Presentase keaktifan siswa diperoleh dengan analisis rumus sebagai berikut:

Table 3 Presentase Keaktifan Belajar

Nilai	Keterangan
$X > 0,70$	Tinggi
$0,30 < x < 0,70$	Sedang
$X < 0,30$	Rendah

$$\text{Keaktifan belajar siswa} = \frac{S_{post}}{S_{pre}} \times 100 \%$$

Keterangan :

S_{post} = Skor post test

S_{pre} = Skor pre test

Presentase jumlah keaktifan belajar lalu dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Keaktifan belajar siswa} = \frac{S_{perolehan}}{S_{maks}} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemandirian belajar siswa digunakan g- factor atau n- gain. Gain diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media gme edukatif web wordwall.

$$N - \text{gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

S_{post} : Skor Post Angke

S_{pre} : Skor Pre Angket

S_{maks} : Skor Maksimum

Berikut Tabel kategori pemerolehan skor N- gain :

Table 4 Kategori Pemerolehan Skor N-Gain

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori
85,01 – 100	Sangat valid
70,01 – 85,00	Cukup valid
50,1 – 70,00	Kurang valid
01,00 – 50,00	Tidak valid

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan dalam bidang pendidikan berupa media pembelajaran game edukasi berbasis web wordwall untuk siswa kelas IV. Media pembelajaran berbentuk game edukasi berbasis web wordwall yang dilakukan menggunakan model ADDIE dalam tulisan (Sugiyono, 2019) yang terdiri dari (*analyze, design, development, implementation, evaluation*).

Analisis merupakan tahap awal peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di UPT SD Negeri Kedawung 03, kegiatan observasi dilakukan pada tanggal 10 november 2022 – juni 2023. Penelitian melakukan observasi di UPT SD Negeri Kedawung 03 melalui dua tahapan. Tahap pertama yang dilakukan mengamati guru yang mengajar mata pelajaran IPAS kelas IV, tahap kedua dilakukan untuk mengamati lingkungan sekolah dan

juga fasilitas sarana prasarana. Observasi pada tahap pertama dilakukan di kelas IV saat proses pembelajaran. Guru menggunakan modul ajar. Guru menggunakan buku sebagai sumber belajar dan dijelaskan kembali kepada peserta didik. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan kurang fokus kepada guru. Saat proses pembelajaran seperti fasilitas komputer kurang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Observasi kedua dilaksanakan untuk mengamati beberapa fasilitas yang ada seperti, lcd proyektor belum ada diruang kelas, jika ingin menggunakan harus secara bergantian yang digunakan diruang kantor. Keadaan perpustakaan tertata dengan rapi yang tempatkan terbagi dengan beberapa komputer yang juga jarang digunakan.

Tahap perencanaan merupakan setelah mengetahui identifikasi masalah pembelajaran disekolah sehingga pneliti membuat inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran. Setelah mengumpulkan informasi peneliti merancang desain media game edukasi berupa storyboard. Game

edukasi tersebut berupa soal yang diperoleh dari modul ajar yang digunakan di UPT SD Negeri Kedawung 03. Soal-soal yang dicantumkan sesuai dengan ATP yang diajarkan pada saat game diujicobakan. Materi pokok yang akan disampaikan dalam game edukasi berbasis web wordwall adalah mata pelajaran IPAS topik kebudayaan indonesia.

Proses pengembangan game edukatif berbasis web wordwall. Pembuatan game edukatif berbasis web wordwall sebagai berikut :

Proses pengembangan game edukasi berbasis web wordwall. Berikut pembuatan game edukasi berbasis web wordwall:

1. Langkah login ke google terlebih dahulu. Lalu masukkan alamat email dan password akun anda. Pilih sign in.
2. Lalu masuk pada bagian pemilihan template yang akan digunakan sesuai dengan keinginan. Terdapat beberapa macam template yaitu permainan pencocokan, kuis, mencari kata yang hilang, roda acak dll. Lalu pilih salah satu dan mulai membuat konten.

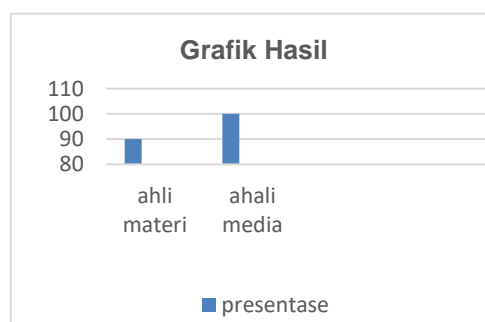
3. Langkah selanjutnya klik “buat aktivitas” untuk melihat konten yang telah kita buat.
4. Hasil konten yang telah diedit bisa dibagikan secara publik atau hanya privasi.
5. Lalu pada saat konten dibuka terdapat pengaturan diantaranya font, durasi pengerjaan, pengacakan pertanyaan, dan tampilan jawaban.

Berikut ini adalah hasil penilaian dari masing-masing bidang ahli media dan ahli materi :

Table 5 Hasil Penilaian dari Ahli

Validator	Presentase	Kategori
Ahli media	90 %	Sangat tinggi
Ahli materi	100 %	Sangat tinggi
Rata-rata	95 %	Sangat tinggi

Berikut adalah grafik hasil dari Validasi Ahli :



Produk atau media pembelajaran yang telah selesai didesain dan disusun menjadi *game edukatif* berbasis *web wordwall* yang sudah melalui tahap validasi oleh para ahli, lalu diuji cobakan kepada

responden yaitu siswa kelas IV SD Negeri Kedawung 03 Kabupaten Blitar.

Peneliti melakukan uji coba kepada 20 siswa. Uji coba produk dilakukan oleh peneliti secara langsung datang ke sekolah. Uji coba produk dilakukan di kelas IV. Langkah pertama seperti yang telah ada di alur tujuan pembelajaran. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia, mulai dari pengertian, macam-macam dan manfaat melestarikan budaya Indonesia. Setelah selesai peneliti membagikan pre angket sebelum menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa. Setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian mendengarkan penjelasan peneliti tentang keanekaragaman budaya Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *game* berbasis *web wordwall*. Setelah selesai peneliti membagikan *post* angket untuk mengukur keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media *game*.

Setelah produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba ke guru dan siswa sebagai pengguna, maka tahap akhir produk yang

diperlukan yaitu dievaluasi. Berdasarkan validasi dari ahli media produk perlu adanya modifikasi berupa ikon font yang digunakan yaitu bernama font comic.

Berdasarkan penilaian para ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berupa game edukatif web wordwall adalah mendapatkan kategori "valid". Kemeranian media yang dikembangkan dilihat dari angket respon yang diberikan kepada guru setelah siswa diberikan media *game edukatif* berbasis *web wordwall*. Berdasarkan hasil dari 1 responden yaitu guru kelas UPT SDN kedawung 03 kabupaten blitar, maka diperoleh Jumlah skor yang didapat adalah 50 dan skor yang diharapkan 50. Maka hasil kemeranian game edukatif berbasis web wordwall dari respon guru adalah "menarik". Sedangkan untuk peningkatan keaktifan siswa dapat dilihat dari hasil angket *pre angket* dan *post angket* yang diberikan kepada siswa pada saat implementasi media.

Kevalidan game edukatif berbasis web wordwall

Produk yang dikembangkan adalah media game edukatif berbasis web wordwall dalam pembelajaran

IPAS materi keanekaragaman budaya Indonesia. Media pembelajaran game web wordwall bisa digunakan apabila sudah melalui kevalidan media. Menurut Sugiyono (2017). Uji kevalidan merupakan teknik untuk memahami hasil produk kepada ahli validasi serta instrumen yang diaplikasikan untuk penelitian serta mendapatkan data valid sesuai dengan gagasan.

Uji validasi ahli materi berlandaskan penilaian para ahli materi terhadap media pembelajaran berupa game edukatif web wordwall adalah "valid". Soal yang dinyatakan valid akan digunakan sedangkan yang tidak valid akan dibuang berdasarkan pendapat Marthunis et al. (2015) bahwa butir soal yang dinyatakan tidak valid harus diperbaiki dan soal yang valid bisa digunakan kembali. Berdasarkan penelitian oleh Dian Ratih Utama Sari, Sri Berdasarkan hasil penelitian (Hamida 2021) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya sekitar terintegrasi adat istiadat masyarakat lawu pembelajaran IPS Kelas IV". Yang memperoleh kriteria "sangat layak" . Dari presentase yang telah

dipaparkan dapat disimpulkan bahwa materi IPAS dapat digunakan pada siswa kelas IV.

Uji validasi ahli media Berdasarkan penilaian para ahli media terhadap media pembelajaran berupa game edukatif web wordwall adalah "valid". Penelitian yang dilakukan oleh Supriatini, Refson, dan Mustofa (2020) menyatakan bahwa alat evaluasi/media pembelajaran menggunakan kahoot dan sejenisnya sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media. Selaras dengan pendapat Irwanto (2021) dengan judul perancangan media game edukasi untuk mata pelajaran fisika dengan menggunakan model waterfall di SMK Negeri 2 Serang. Yang memperoleh kriteria layak digunakan. Dari presentase yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media game edukatif *web wordwall* dapat digunakan.

Kemnarikan game edukatif berbasis web wordwall

Kemnarikan media yang dikembangkan dilihat dari angket respon yang diberikan kepada guru setelah siswa diberikan media game edukatif berbasis web wordwall. Berdasarkan hasil dari 1 responden

yaitu guru kelas UPT SDN kedawung 03 kabupaten blitar, maka diperoleh Jumlah skor yang diperoleh adalah 50 dan skor yang diharapkan 50. Maka hasil kemenarikan game edukatif berbasis web wordwall dari respon guru adalah "menarik". Seperti pendapat Dewi Cahya Kurnia (2018) bahwa salah satu penyebab rendahnya nilai siswa karena kurangnya motivasi dan kurang menariknya media dalam belajar. Berdasarkan penelitian dengan judul Pengembangan Media Visual Berbasis Word Search Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" dengan hasil penelitian validitas desain pembelajaran termasuk kategori sangat valid". Siswa yang termotivasi dan bersemangat pasti akan sangat aktif di dalam kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media game edukatif web wordwall dapat digunakan dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Peningkatan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media

Peningkatan keaktifan siswa dapat dilihat dari hasil angket pre angket dan post angket yang

diberikan kepada siswa pada saat implementasi media. Menurut Sudjana (2010) keaktifan belajar merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara emosional dan intelektual sehingga mampu bergabung secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pre angket yang diberikan kepada 20 siswa di UPT SDN Kedawung 03 kabupaten blitar, mendapatkan kategori "cukup", sedangkan pada hasil post angket setelah menggunakan media keaktifan siswa meningkat dan mendapat kategori "sangat aktif".

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan penilaian para ahli materi terhadap media pembelajaran berupa game edukatif web wordwall dengan jumlah keseluruhan presentase 100 % dan dinyatakan "sangat valid"

Berdasarkan penilaian para ahli media terhadap media pembelajaran berupa game edukatif web wordwall dengan jumlah keseluruhan

presentase 95 % dan dinyatakan “sangat valid”.

Berdasarkan respon angket pengguna yaitu guru dan siswa memperoleh skor 100 % untuk guru dan 90 % untuk siswa yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Berdasarkan hasil uji N-gain untuk hasil peningkatan keaktifan belajar siswa mendapatkan dari 47,5 menjadi 90 yang mana menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016) Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah Dengan Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4), 597 - 602.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasisebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 51–62.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase - Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistik dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*.
- Labibatus, N. S., Fatih, M., Alfi, C., Guru Sekolah Dasar, P., & Nahdlatul Ulama Blitar, U. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Buku Praktikum IPA Materi Gaya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemandirian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4899>
- Lase, D. 2019. Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Sundermann: Jurnal Ilmiah Teknologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1 (1) 28-43.
- Sari, P. M. & Y. H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi*. 195–199.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Predana Media Group).
- Sudjana, N., 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sulaiman. (2016). *Pengembangan Media Rolling Board Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*.
- Taradisa, N. (2020). Kendala Yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keilmuan Dan Pendidikan Dasar*, 2, 1–11.
- Uno, H. B. & K. S. (2014). *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Usman. 2009. *Menjadi Guru Profesional*.