

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *WORDWALL* PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV GUGUS VI KECAMATAN BATURITI

Gusti Ayu Sri Diana Fanny¹, L Heny Nirmayani², Putu Eka Sastrika Ayu³
¹²³PGSD, IAHN Mpu Kuturan

Email: dianafanny21@gmail.com¹, henynirmayani@stahnmpukuturan.ac.id²,
Ayu_mas89@stahnmpukuturan.ac.id³

diterima : 15 Desember 2025, direvisi : 5 Februari 2026, diterbitkan : 11 April 2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Game Edukasi *Wordwall* yang mengangkat tema "Indonesiaiku Kaya Budaya". Fokusnya adalah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti. Pengembangan media ini diharapkan bisa jadi valid dan praktis dalam merangsang minat serta semangat belajar para siswa, Dengan demikian, hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi aktif peserta dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang diambil dalam pengembangan ini adalah metode Penelitian ini mengenakan pendekatan pengembangan (*Research and Development*) yang menerapkan model ADDIE, mencakup 5 tahapan.: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari tiga ahli untuk penilaian instrumen, enam ahli untuk uji produk, satu guru bergelar S2 kategori IV, serta empat guru dan siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti. Data diperoleh melalui observational, wawancara, dan angket/kuisisioner. Temuan dari penelitian dan pengembangan ini memperlihatkan jika tingkat kevalidan media *Game* Edukasi *Wordwall* tergolong sangat valid, dengan angka validitas media 0,93, validitas pembelajaran 0,94, dan validitas bahasa 0,94. Selain itu, hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh para guru dan siswa juga menunjukkan bahwa kepraktisan dari guru secara keseluruhan mencapai 95,5%, sedangkan dari peserta didik mencapai 90%. Penelitian pengembangan ini mengindikasikan jika produk yang sudah dikembangkan mempunyai tingkat kepraktisan yang tinggi. Oleh sebab itu, media *Game* Edukasi *Wordwall* bisa dianggap selaku alat pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di era digital.

Kata kunci: Media *Game* Edukasi *Wordwall* , Model ADDIE, IPAS.

ABSTRACT This study aims to develop a *Wordwall* Educational Game media with the theme "My Indonesia is Rich in Culture". The focus is on the Natural and Social Sciences (IPAS) subject for fourth grade students at SDN Gugus VI, Baturiti District. The development of this media is expected to be valid and practical in stimulating students' interest and enthusiasm for learning. Thus, it is expected to be able to increase understanding and active participation of participants in the learning process. The approach taken in this development is the *Research and Development* method which applies the ADDIE model, including 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study consisted of three experts for instrument assessment, six experts for product testing, one teacher with a Master's degree category IV, and four teachers and fourth grade students at SDN Gugus VI, Baturiti District. Data were obtained through observational, interviews, and questionnaires. The findings of this research and development show that the validity level of the *Wordwall* Educational Game

media is classified as very valid, with a media validity score of 0.93, a learning validity score of 0.94, and a language validity score of 0.94. Furthermore, the results of practicality tests conducted by teachers and students also show that the overall practicality of the teachers reached 95.5%, while the students reached 90%. This development research indicates that the developed product has a high level of practicality. Therefore, the Wordwall Educational Game media can be considered an effective innovative learning tool in increasing student engagement in science learning and supporting the achievement of learning objectives in the digital era.

Keywords: *Wordwall Educational Game, ADDIE Model, IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah proses yang bertujuan untuk mengatur serta membangun lingkungan yang mendukung perkembangan kemampuan serta potensi pembelajaran siswa melalui aktivitas belajar. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran didefinisikan sebagai interaksi antara guru, siswa, serta materi pembelajaran dalam suatu lingkungan pendidikan. Pembelajaran yang efektif tidak cuma menitikberatkan pada hasil akhir, tetapi pula pada pendekatan dan metode yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam, meningkatkan kecerdasan dan ketekunan, memberikan kesempatan belajar yang berkualitas, dan mendorong transformasi kebiasaan yang bisa diterapkan dalam aktivitas sehari-hari.

Dalam bidang pendidikan, proses belajar merupakan elemen yang paling penting, dan selalu berkaitan dengan kurikulum yang memainkan peranan penting dalam pelaksanaan pendidikan. Saat ini, kurikulum yang diterapkan dalam kegiatan proses belajar mengajar adalah kurikulum merdeka. Kurikulum tersebut menekankan pentingnya pembelajaran yang disesuaikan dengan keperluan dan karakteristik siswa, hingga memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkembang secara optimal sesuai potensi, minat, serta keterampilan yang dipunyai. Kurikulum Merdeka juga menghadirkan pembaruan dengan menggabungkan Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diubah menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar. Proses belajar IPAS dibuat untuk menumbuhkan rasa penasaran siswa mengenai beragam peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.

Data dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 mengindikasikan jika kemampuan literasi sains siswa di Indonesia sedang mengalami penurunan. Skor literasi sains Indonesia turun sebanyak 13 poin, yang hampir sejajar dengan penurunan rata-rata global yang mencapai 12 poin. Hasil ini menunjukkan pentingnya tindakan lanjutan untuk mendukung proses belajar siswa, terutama dalam hal kemampuan berpikir analitis, kritis, dan pemahaman konsep ilmu pengetahuan. Maka dari itu, proses pendidikan perlu terus ditingkatkan secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Dengan cepatnya perkembangan teknologi, para pendidik memiliki peluang untuk menciptakan materi ajar digital menggunakan berbagai platform atau situs web.

Bahan ajar adalah kumpulan sumber daya pendidikan yang mencakup konten, teknik, kendala, serta cara penilaian yang disusun secara teratur dan menarik untuk memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan berdasarkan kompetensi dan sub-kompetensi yang ingin diraih. Tidak hanya itu, bahan ajar juga merupakan materi pendidikan yang disusun secara jelas serta terstruktur, yang dikenakan guru dalam proses belajar-mengajar guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Proses pengembangan bahan ajar bisa dilakukan

secara terencana, sehingga dapat diakses melalui media digital maupun cetak.

Perkembangan teknologi menyediakan banyak kesempatan bagi pendidik dan siswa untuk menjelajahi berbagai sumber pembelajaran yang interaktif dan beraneka ragam. Pemanfaatan teknologi selama proses belajar mengajar memberikan peluang bagi pelajar untuk menjelajahi berbagai materi yang lebih variatif dan menarik. Adanya platform pendidikan online memberi siswa peluang untuk menemukan materi, tugas, dan sumber belajar tambahan. Proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel sebab bisa dilaksanakan kapan pun serta di mana pun.

Dengan menggunakan teknologi, para siswa bisa mendapatkan materi yang lebih variatif dan dinamis. Dengan menggunakan aplikasi, simulasi yang interaktif, dan berbagai media digital, pemaparan mengenai konsep-konsep ilmiah dan fenomena sosial dapat dilakukan dengan metode yang lebih menarik serta lebih mudah dimengerti. Tidak hanya itu, teknologi juga menciptakan kesempatan bagi pendidik untuk menyusun pembelajaran yang lebih individual dan sesuai dengan kebutuhan khusus setiap murid. Sarana belajar yang baik dapat mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran bisa dicapai secara optimal. Keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai sosok utama dalam proses tersebut.

Media pembelajaran yang efektif bisa mendorong keterlibatan aktif siswa, hingga mendukung mereka untuk meraih tujuan pembelajaran dengan optimal. Keberhasilan dalam proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh posisi guru sebagai tokoh utama. Dalam penerapan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), keberhasilan tersebut tergantung pada pemanfaatan media pembelajaran. Media mempunyai peran penting dalam mendukung pembelajaran IPAS, yang sering kali mencakup konten yang rumit dan tidak nyata, seperti konsep-konsep sains dan peristiwa sosial. Untuk membantu siswa memahami materi ini, visualisasi yang baik sangat diperlukan. Media pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada pengajar untuk menyampaikan informasi dengan metode yang lebih menarik dan beragam, yang dapat meningkatkan antusiasme belajar, mendorong kreativitas, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media bisa disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, sehingga memberikan peluang lebih besar buat setiap peserta didik guna menggali materi IPAS dengan lebih mendalam.

Salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk memperkaya proses pembelajaran yang inovatif dan beragam adalah *wordwall*. Alat ini merupakan sebuah situs yang menyediakan beragam jenis permainan, seperti pertanyaan, kartu tidak teratur, dan teka-teki silang. *Wordwall* mampu menyajikan materi pembelajaran dalam format teks yang disertai dengan gambar, diagram, atau objek fisik, dengan tampilan yang jelas dan mudah dibaca dari berbagai sudut pandang di dalam kelas. Meskipun *Wordwall* telah lama dipakai dalam proses pembelajaran di negara-negara dengan sistem pendidikan yang berkembang pesat, seperti Inggris dan Amerika Serikat, penggunaannya di Indonesia masih cukup terbatas dan belum tersebar luas. Oleh sebab itu, alat ini diduga selaku solusi yang cocok guna mengatasi berbagai kendala dalam pendidikan.

Penerapan permainan edukatif dalam proses pengajaran telah terbukti berhasil dalam mendorong motivasi dan pencapaian belajar siswa. Pembelajaran melalui permainan mampu memikat perhatian dan ketertarikan peserta didik hingga 75% jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Permainan yang bersifat edukatif tidak cuma berperan selaku alat untuk bersenang-senang, namun menawarkan pengalaman pembelajaran yang berharga dengan cara belajar yang menyenangkan. *Wordwall* ialah sebuah aplikasi yang bisa dikenakan selaku media pembelajaran ataupun alat penilaian berbasis permainan yang mampu menarik minat siswa. Aplikasi ini juga menyediakan fitur evaluasi proses belajar, seperti papan skor, yang

memungkinkan kepada pengguna untuk mengamati kesalahan pada setiap pertanyaan yang dikerjakan oleh siswa, serta menyajikan skor persentase guna mengetahui pertanyaan yang paling sulit hingga yang paling mudah.

Berdasarkan pengamatan awal serta wawancara yang dilakukan di SD Gugus VI di Kecamatan Baturiti, Kabupaten Tabanan, peneliti menemukan beberapa masalah yang ada, yaitu: (1) Metode pengajaran yang digunakan oleh guru masih tradisional dan membosankan, sehingga kurang efektif untuk merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar; (2) Sumber belajar yang dimanfaatkan oleh guru masih terbatas, hanya bergantung pada buku paket; (3) Guru-guru belum memanfaatkan bahan ajar digital secara maksimal dan belum membuat materi pembelajaran yang inovatif dan menarik; (4) Partisipasi siswa yang rendah serta adanya rasa jenuh selama pembelajaran; (5) Prestasi belajar siswa di sekolah masih rendah. Situasi ini dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media yang kreatif dan menarik dalam proses belajar, di mana pendidik hanya menggunakan media yang sudah ada. Rendahnya semangat siswa untuk belajar menyebabkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran. Para pendidik belum sepenuhnya mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bisa dibidang inovatif, khususnya media digital.

Untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar, peneliti menawarkan pengembangan materi ajar digital berupa permainan edukasi *Wordwall*. Platform *Wordwall* dibuat untuk meningkatkan keterlibatan aktif selama pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, contohnya seperti video pengajaran yang berkaitan dengan materi "Indonesiaku Kaya Budaya," serta berbagai jenis soal yang berbeda. Tujuan dari pengembangan ini yakni untuk membuat media yang bisa dikenakan selaku sarana pendukung bagi guru serta siswa dalam membantu proses pembelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development*, yaitu metode bertujuan menciptakan dan menghasilkan produk tertentu, serta menganalisis kevalidan serta kepraktisan penggunaan produk tersebut. Produk yang dihasilkan penelitian ini yaitu materi ajar yang berbentuk permainan edukatif *Wordwall* yang diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar dengan topik "Indonesiaku Kaya Budaya." Selain tahap pengembangan, media permainan edukatif *Wordwall* ini juga diuji untuk mengevaluasi tingkat kevalidan dan kemudahan penggunaannya.

Penelitian ini mengenakan model pengembangan ADDIE, meliputi 5 langkah utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pemilihan model ini didasari kesederhanaan, sistematis, dan penerapannya yang luas dalam menciptakan produk pembelajaran yang efektif. Langkah pertama, yaitu analisis, dilakukan dengan menentukan kebutuhan awal, mengevaluasi karakteristik peserta didik, serta mengkaji materi ajar yang relevan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Tujuan langkah ini yaitu guna mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan media permainan edukatif *Wordwall* untuk mata pelajaran IPAS. Langkah kedua, desain, meliputi perancangan produk dan penyusunan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menguji validitas media, konten, dan bahasa, serta menilai kepraktisan media melalui lembar validasi dan angket atau kuesioner. Langkah ketiga adalah pengembangan, yang dimulai dengan pembuatan produk yang telah dirancang sebelumnya dan melakukan uji validitas instrumen. Setelah produk selesai, dilakukan uji ahli untuk mengevaluasi validitas produk tersebut dengan menggunakan lembar validasi dari para pakar. Langkah keempat, implementasi, mencakup pengujian produk yang telah divalidasi oleh ahli kepada guru

dan siswa untuk menilai tingkat kepraktisannya. Uji coba ini melibatkan empat guru serta seluruh siswa di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti. Langkah terakhir evaluasi, dilakukan dengan melakukan revisi serta penyempurnaan produk berdasarkan temuan hasil dari tahap uji coba sebelumnya.

Subjek dari penelitian ini terdiri dalam beberapa kelompok, yaitu kelompok ahli instrumen yang beranggotakan tiga orang, subjek untuk validasi yang termasuk enam dosen yang berpengalaman dan seorang guru dengan gelar S2 yang memiliki golongan IV, yang berperan dalam memvalidasi produk dari segi media, materi, dan bahasa. Di samping itu, subjek untuk pengujian kepraktisan melibatkan empat guru serta siswa dari kelas IV SD yang digunakan untuk menilai seberapa praktis produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan lewat beberapa metode, antara lain observasi, wawancara, serta penggunaan angket atau kuesioner. Tipe data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dari deskripsi serta pernyataan yang diperoleh dari evaluasi oleh para ahli dan praktisi, sementara data kuantitatif didapatkan dari analisis hasil uji validasi yang dilaksanakan pakar serta guru, serta pengujian kepraktisan oleh guru dan siswa. Data kuantitatif tersebut kemudian diolah jadi skor menggunakan skala Likert dengan rentang 1–5, yang terdiri dari: skor 5 = Sangat Baik, skor 4= Baik, skor 3= Cukup Baik, 2= Kurang Baik, 1= Sangat Tidak Baik

Skor validitas diperoleh dengan menghitung menghitung nilai yang dihasilkan dari penilaian validitas yang dilaksanakan pakar media, pakar bahasa, serta praktisi (guru) mengenakan rumus Aiken V. Dalam kuesioner lembar validasi, nilai tertinggi yang bisa diraih adalah 5, sedangkan nilai terendah adalah 1. Berdasarkan penilaian dari para pakar mengenai media permainan edukasi *Wordwall*, skor tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kategori kevalidan yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Aiken

Validitas	Rentang Skor
Validitas Sangat Tinggi	0,8 – 1,0
Validitas Tinggi	0,6 – 0,79
Validitas Sedang	0,4 – 0,59
Validitas Rendah	0,2 - 0,39
Validitas Sangat Rendah	0,0 – 0,19

(Sumber: Yusup, 2018)

Angket yang digunakan untuk menguji kepraktisan dibagikan kepada para guru dan siswa dengan tujuan menghimpun pendapat mereka tentang produk, yang akan digunakan sebagai landasan untuk mengevaluasi kepraktisan materi yang telah dibuat. Kuisisioner ini menyediakan lima alternatif jawaban, di mana setiap alternatif disertai dengan nilai dan kriteria penilaian yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Kriteria	Skala %
Sangat Praktis	81% - 100%
Praktis	61% - 80%
Cukup Praktis	41% - 60%
Tidak Praktis	21% - 40%
Sangat Tidak Praktis	0% -20%

(Sumber: Yusup, 2018)

Media *game* edukasi *Wordwall* yang yang dirancang untuk materi "Indonesiaku Kaya Budaya" dinyatakan siap untuk diuji lebih lanjut apabila penilaian validitas yang dilaksanakan para ahli dan praktisi/guru minimal memenuhi kriteria valid. Sementara itu, untuk pengujian kepraktisan, tanggapan dari peserta didik juga harus sekurang-kurangnya memenuhi kriteria yang praktis.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media permainan edukatif *Wordwall* ini mencakup analisis, produk yang dihasilkan yaitu media permainan edukatif *Wordwall*, serta hasil dari pengujian validitas dan kepraktisan media tersebut. Analisis awal dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV Di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti. Selanjutnya, analisis karakteristik peserta didik dilakukan lewat observasi, dengan mencermati proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas beserta sikap peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Analisis materi pembelajaran dilaksanakan dengan menganalisis hasil belajar, yang nantinya digunakan untuk mendefinisikan tujuan pembelajaran. Dengan data yang telah dikumpulkan, peneliti bisa merancang konten media *Wordwall* yang selaras dengan tingkat kemampuan berpikir dan ketertarikan belajar siswa. Data tersebut juga memberikan pedoman yang penting dalam mengembangkan desain media permainan edukatif *Wordwall* yang menarik, serta menyajikan pembelajaran dan soal evaluasi untuk materi "Indonesiaku Kaya Budaya" dengan cara yang efektif.

Hasil dari tahap perancangan materi ajar dan soal evaluasi untuk media permainan edukatif *Wordwall* mencakup 3 aspek yang telah dikembangkan. Pertama, ada alat penilaian produk yang dirancang guna menilai hasil kerja yang telah dihasilkan. Kedua, desain produk disusun dengan memanfaatkan tabel isi atau elemen media. Pada fase pengembangan, produk dibuat berdasarkan rancangan tabel isi atau elemen media yang telah disusun, kemudian diikuti dengan penilaian oleh tiga ahli yang berfungsi sebagai penilai, serta verifikasi produk yang melibatkan enam pakar dan satu guru S2 dari golongan IV. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan, yang dilakukan dengan menguji produk yang sudah dikembangkan kepada guru serta siswa di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti. Uji coba ini dimaksudkan untuk menilai efektivitas materi ajar yang telah direncanakan. Dalam tahap ini, guru dan murid diminta untuk mengisi angket sebagai alat evaluasi keefektifan media permainan edukatif *Wordwall*. Selain untuk menilai efektivitas, uji coba juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi seberapa dalam pemahaman siswa mengenai materi "Indonesiaku Kaya Budaya." Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan memperbaiki produk berdasarkan umpan balik serta saran dari para ahli serta guru. Hasil dari uji verifikasi dan efektivitas media permainan edukatif *Wordwall* disajikan dalam tabel:

Tabel 3. Hasil Keseluruhan Uji Validitas *Game* Edukasi *Wordwall*

Ahli	Butir	Penilai			$\sum s$	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II	III				
Media	1-10	48	44	50	112	120	0,93	sangat tinggi
Materi	1-10	47	47	49	113	120	0,94	sangat tinggi
Bahasa	1-10	48	50	45	113	120	0,94	sangat tinggi

Merujuk pada data yang tersaji dalam tabel 3, validasi yang dilakukan menunjukkan nilai validitas dari ahli media sebesar 0,93, untuk ahli materi mencapai 0,94, dan dari ahli bahasa juga sebesar 0,94. Ketiga angka tersebut, jika dibandingkan dengan kriteria validitas produk, berada dalam kisaran 0,8 hingga 1,0, termasuk kategori sangat tinggi. Sehingga, dikatakan jika media *game* pendidikan *Wordwall* untuk pelajaran IPAS dengan topik "Indonesiaku Kaya Budaya" bagi

siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti memiliki tingkat validitas yang Sangat Tinggi.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

Responden	Nomor Item Soal/ Skor Hasil Angket										Jumlah (Σx)	Skor Maks N	$X = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98
2	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	50	96
3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47	50	94
4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	47	50	94
Jumlah	20	20	18	20	20	18	19	19	19	18	191	200	95,5%

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang disajikan pada Tabel 4, penggunaan media *game* edukasi *wordwall* untuk mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesiaku Kaya Budaya" bagi siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti mendapatkan penilaian kepraktisan dari guru sebesar 95,5%. Nilai ini, jika dilihat dari kriteria kepraktisan produk, berada dalam kisaran 81%–100%, sehingga tergolong sangat praktis. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa media permainan edukasi *Wordwall* yang telah sangat cocok dikenakan dalam proses belajar mengajar.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Responden															Σx	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
A. Kemudahan Penggunaan																	
1	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	72	96%
2	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	69	92%
3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	68	90%
4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	66	88%
B. Interaktivitas																	
5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	70	93%
6	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	70	93%
7	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	70	93%
C. Pemahaman Materi																	
8	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	72	96%
9	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	71	94%
10	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	71	94%
Rata-Rata (%)																	92%

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang tercantum pada Tabel 5, media *game* edukasi *wordwall* untuk mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesiaku Kaya Budaya" bagi siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti memperoleh indeks penilaian kepraktisan dari siswa secara keseluruhan sebesar 92%. Jika dibandingkan dengan kriteria kepraktisan produk, skor kepraktisan yang diberikan oleh siswa berada dalam rentang 81%-100%, yang memperlihatkan jika produk yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi predikat atau kategori sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut, bisa dikatakan jika media permainan edukatif *Wordwall*, yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesiaku Kaya Budaya" untuk siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti, sangat praktis digunakan oleh peserta didik tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Bersumber pada hasil penelitian pengembangan media permainan edukatif Wordwall pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti, beberapa kesimpulan penting dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Rancang Bangun media *game* edukasi *wordwall* materi Indonesaku kaya budaya pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar ini dirancang dalam format digital interaktif yang memuat teks, gambar, video, dan berbagai jenis soal seperti *open the box*, teka-teki silang, dan menang kalah, serta dilengkapi dengan capaian pembelajaran sesuai kurikulum merdeka. Dengan mempelajari kekayaan budaya yang ada di Indonesia peserta didik diharapkan dapat lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat memahami serta memecahkan masalah terkait topik yang diajarkan.
2. Hasil validitas media *game* edukasi *Wordwall* dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta praktisi atau guru menunjukkan bahwa *game* edukasi *wordwall* dikatakan sangat valid dengan skor 0,93 dari ahli media, 0,94 ahli materi, serta 0,94 ahli bahasa, sehingga media *game* edukasi *wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif sebagai pembuatan soal asesmen yang praktis dan mudah digunakan dan sebagai sumber belajar pengantar pada mata pelajaran IPAS.
3. Berdasarkan uji coba terhadap guru dan siswa di SDN Gugus VI Kecamatan Baturiti, diperoleh hasil bahwa produk sangat praktis digunakan dengan persentase kepraktisan oleh guru sebesar 95,5% dan persentase kepraktisan oleh siswa sebesar 90%. Perihal ini memperlihatkan jika media *game* edukasi *wordwall* mudah dikenakan, menarik, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, dkk. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar". INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research. Volume 3 Nomor 3.
- Magdalena, 2020. "Analisis Bahan Ajar". Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Vol. 2, No. 2, Hlm 311-326.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. Edisi, 3(2), 312-325.
- Nissa, Siti Faizatun dan Novida Renoningtyas. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan. n Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2854 – 2860.
- Novyanti, dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris". Jurnal instruksional. Volume 4 Nomor 1.
- Oktariyanti, Ditania, dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu. Volume 5 Nomor 5. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Oktavia, Santi & Arwin. 2024. "Pengembangan Media Wordwall Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Sekolah Dasar". Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Volume 10 Nomor 02.
- Pamungkas, Zhenith Surya, dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

- Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih”. *Journal of Social Science Education* Volume 2 Nomor 2.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Putri, Dinda Fabella Mulyana, dkk. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V Sdn 2 Marga Mulya”. *Berkala Ilmiah Pendidikan*. Volume 4 Nomor 1.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16-25.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Acedemic & Research Institut.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. 2023. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)–Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syamsir. 2023. “Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023”. Tersedia pada <https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikannasional-2023>. Diakses pada 20 Januari 2025.
- Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1304-1318.
- Yusup, F. 2018. “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 7 No. 1, Hlm 17-23.