

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan yang sangat pesat salah satunya adalah perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum seringkali dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan daya saing sumber daya manusia di dunia internasional. Seiring dengan perubahan kurikulum, berbagai desain teknik, strategi, media dan metode pembelajaran juga mengalami perkembangan. Profesi guru menjadi profesi yang sangat penting dalam menghadapi perubahan yang cepat dan pesat dalam masyarakat saat ini, dan menjadi harapan bagi banyak pihak.² Perubahan yang signifikan yang terjadi dalam pendidikan akibat perkembangan teknologi, mengakibatkan perubahan peran guru. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Abad 21 telah mengubah karakteristik siswa dari generasi milenial menjadi generasi Z.³ Tentu saja, telah banyak terjadi perubahan dalam pembelajaran Abad 21, termasuk perubahan dalam pola pembelajaran, orientasi kebutuhan, dan kebiasaan belajar siswa abad 21.

Memasuki abad 21 kondisi pada Abad ini sangat berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Ilmu pengetahuan dalam segala bidang berkembang dengan pesat, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan pada *Information*

² Sitorus Setiawan, "Urgensi Tuntutan Profesionalisme Dan Harapan Menjadi Guru Berkarakter (Studi Kasus: Sekolah Dasar Dan Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Batubara," *Cakrawala Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 122–29.

³ Ukhiti Raudhatul Jannah Agus Budi Hariyanto, "Revolusi Guru Dalam Pembelajaran Abad 21" *MTsN Sumber Bungur Pamekasan Pendidikan Matematika* (Universitas Madura: FKIP, Pendidikan Matematika, n.d.).

Communication and Technology (ICT) atau disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat canggih, menjadikan dunia semakin terasa tanpa batas. TIK, singkatan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi, mencakup dua aspek utama yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi melibatkan segala hal yang terkait dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.⁴ Sementara itu, Teknologi Komunikasi mencakup segala hal yang terkait dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Terkait dengan media pembelajaran di abad ke-21 ini sudah banyak yang memanfaatkan penggunaan TIK.

Teknologi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif, yang mampu mengikuti perkembangan zaman. Media teknologi memiliki dampak besar terhadap proses belajar. Perangkat multimedia, yang sangat akrab dengan kehidupan siswa masa kini, memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis permainan yang berguna.⁵ Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif merupakan salah satu penerapan gaya pembelajaran pada abad 21 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga sebagai siswa harus memahami perkembangan teknologi dan mampu memanfaatkannya dengan bijak. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang seimbang juga berpotensi meningkatkan prestasi akademik siswa, termasuk hasil belajar ranah kognitif dan

⁴ Desi Prastiwi, *Kajian Pembelajaran Abad 21* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, 2021).

⁵ Jaslin Ikhsan Isma Ramadhani Lubis, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2015): 192–99.

motivasi.⁶ Memanfaatkan teknologi pembelajaran menggunakan smartphone dan tablet serta multimedia interaktif dan game edukasi dapat membawa pengaruh yang baik pada aspek kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial-budaya.

Proses pembelajaran didalamnya terjadi kegiatan timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Keduanya merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan. Untuk memastikan pembelajaran berjalan lancar, perlu adanya dorongan motivasi belajar yang diberikan oleh guru kepada siswa.⁷ Guru sangat berperan dalam meningkatkan proses belajar siswa. Dalam dunia pendidikan, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar yang kondusif. Tugas seorang guru sangatlah kompleks, sehingga mereka harus menguasai sejumlah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Proses pendidikan dijalankan melalui pembelajaran, dan guru memiliki peran penting sebagai pemelihara, penerus, penerjemah, dan penyelenggara pembelajaran. Untuk menjalankan tugasnya, seorang guru harus menguasai materi pembelajaran dan mampu menyajikannya dengan tepat agar siswa dapat memahami materi pelajaran dan mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, diperlukan lebih dari sekadar proses komunikasi, penting juga untuk memperhatikan penggunaan sarana yang dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi, yakni melalui media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya membantu siswa dalam proses belajar, tetapi juga memperkuat peran guru serta meningkatkan

⁶ Utami Dian Pertiwi dkk, "Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Abad 21," *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)* 1, no. 1 (2018): 24–29.

⁷ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Kajian Ilmu – Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2020): 337–442.

efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memiliki nilai penting karena mampu menarik minat siswa, memberi motivasi dalam belajar, mempermudah guru dalam penyampaian materi, menghemat waktu, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Mengingat beberapa materi pelajaran memiliki cakupan yang luas, diperlukan strategi untuk mengatasi hal tersebut agar hasil belajar, pengetahuan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan semakin meningkat, sehingga motivasi siswa terhadap pelajaran tersebut pun semakin bertambah. Pengembangan media pembelajaran bisa memenuhi kebutuhan siswa jika dilihat dari sudut pandang teknologi pembelajaran yang mendukung pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, memanfaatkan, serta mengelola proses dan sumber teknologi yang relevan.⁸

Salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan Dalam pembelajaran di Sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA, siswa tidak hanya belajar tentang teori-teori dan konsep-konsep, tetapi juga melakukan eksperimen dan observasi terhadap fenomena alam di sekitar mereka. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Selain itu, pembelajaran IPA dapat mengembangkan siswa sikap-sikap positif seperti rasa ingin tahu, keterbukaan terhadap perbedaan, dan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan. Pembelajaran IPA tidak hanya penting bagi perkembangan akademik siswa, tetapi juga penting bagi masa depan lingkungan hidup kita. Dengan mempelajari IPA, siswa dapat memahami hubungan antara manusia dan alam serta dampak dari aktivitas

⁸ Wahyuningsih Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP," *Jurnal Refleksi Edukatika* 8, no. 1 (2017): 82–92.

manusia terhadap alam.⁹ Hal dapat membantu siswa menjadi individu yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dan mampu berkontribusi dalam upaya pelestarian alam.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan untuk menguatkan kepercayaan pada keagungan Tuhan Yang Maha Esa melalui pengamatan, keindahan, dan keteraturan alam sebagai hasil karyanya. Selain itu, tujuannya juga mencakup perluasan wawasan dan pemahaman terhadap konsep-konsep ilmiah yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, IPA juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang interaksi antara Ilmu Pengetahuan Alam, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Tidak hanya itu, pembelajaran ini juga ditujukan untuk mengembangkan keterampilan dalam mengamati alam sekitar, menyelesaikan permasalahan, dan mengambil keputusan yang tepat. Kesemuanya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya partisipasi dalam menjaga, merawat, dan melestarikan lingkungan bagi kelangsungan hidup kita.¹⁰

Setelah melakukan pengamatan dan wawancara di kelas V MI Nasyiatul Muhtadiin Duwet Wates, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan baik, namun ditemukan kurang adanya upaya pengembangan game edukasi menarik berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran IPA di kelas V. Selain itu siswa juga terlihat menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep serta istilah yang ada dalam materi IPA dan kurangnya motivasi pada pelaksanaan pembelajaran, terlihat dari ketidakkfokusannya mereka saat guru menjelaskan, berbicara dengan teman serta rasa bosan yang

⁹ Nur Farida Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* (Malang: Ediiide Infografika, 2016).6.

¹⁰ *Ibid.*,8.

muncul. Kondisi ini menggambarkan kurangnya pemanfaatan teknologi dan media informasi yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21.¹¹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rachma Ainus Salma, S.Pd, selaku Wali kelas kelas V terkait dengan penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis teknologi belum banyak digunakan, masalahnya adalah kurangnya penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi, serta kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Banyak guru yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi, sehingga mereka hanya menggunakan buku tematik sebagai bahan ajar utama dalam pembelajaran di kelas.¹² Terbatasnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa kurang tertarik dan kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, diperlukannya rasa motivasi yang tinggi untuk belajar bagi siswa.

Motivasi belajar adalah faktor kunci yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam meraih tujuan pembelajaran. Kehadiran motivasi ini memiliki peran penting dalam menentukan apakah siswa akan berhasil atau gagal dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketika siswa kurang memiliki motivasi yang kuat, mencapai tujuan pembelajaran akan menjadi tantangan yang berat. Beberapa indikator dari motivasi siswa meliputi:¹³

1. Adanya hasrat dan keinginan kuat,

¹¹ Amat Nyoto Etistika Yuni, Wijaya Dwi, Agus Sudjimat, "Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 1* (2016).

¹² Rachma Ainus Salma, Wawancara dengan Wali Kelas V di MI MI Nasyiatul Muhtadiin Duwet Wates Kediri, Agustus 10, 2023

¹³ Hamzah B. Uno, *Uno, B. Uno Hamzah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).230.

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar,
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
4. Adanya penghargaan dalam belajar,
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Maka dari itu perlu adanya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat diaplikasikan di dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran siswa di Abad ke-21 dan motivasi siswa meningkat.

Berdasarkan potensi dan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan *Wordwall*, siswa dapat lebih tertarik, menambah motivasi serta aktif dalam belajar dan berinovasi, karena media ini menawarkan berbagai jenis permainan yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi serta memuat gambar yang berkaitan dalam materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Wordwall* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *randomcards* (kartu acak) dan free untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa *template* yang sudah tersedia. Media ini di klaim dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena mereka dapat bermain sambil belajar. Media pembelajaran *Wordwall* juga dapat dipadukan dalam dunia pendidikan dengan dunia siswa, menciptakan keterkaitan yang relevan dan menarik bagi siswa. Selain

itu, *Wordwall* juga dapat memudahkan guru dalam mengajar dan mengevaluasi kemampuan siswa, karena *software* ini menawarkan berbagai fitur yang berguna dalam mengelola proses pembelajaran.¹⁴ Dengan media *Wordwall* yang akan dikembangkan ini diharapkan guru dapat lebih mengefektifkan pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tatsa Galuh Pradani (2022), penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizky Dwi Lestari (2020) menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar siswa sebesar 66% pada siklus I, yang meningkat menjadi 72% pada siklus II. Pada siklus I hingga siklus II, terjadi peningkatan sebesar 12% menjadi 84% dengan kategori baik. Studi yang dilakukan oleh Siti Faizatun Nissa dan Novida Renoningtyas (2021) juga menunjukkan adanya perubahan sikap pada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*.

Berdasarkan ulasan diatas, peneliti memutuskan akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEMESTER GENAP DI MI NASYIATUL MUBTADIIN DUWET WATES KEDIRI”**

¹⁴ Magriroh, “Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda,” *Jurnal Profesi Keguruan* 1, no. 1 (2018): 65–75.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Semester Genap di MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet Wates Kediri?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Semester Genap di MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet Wates Kediri?
3. Bagaimana Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Semester Genap di MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet Wates Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Semester Genap di MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet Wates Kediri.
2. Kelayakan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa Kelas V Semester Genap di MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet Wates Kediri.

3. Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Semester Genap di MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet Wates Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media game edukasi yang dapat dimainkan secara *Online* dan ditampilkan di layar LCD maupun Proyektor.
2. Selain digunakan dalam Laptop dan Komputer, produk ini juga dapat digunakan pada perangkat android.
3. Produk yang dikembangkan mempunyai tingkat level yang dapat menantang kemampuan siswa.
4. Produk yang dikembangkan memiliki komponen-komponen yang sesuai untuk anak SD/MI sehingga memungkinkan dapat menarik keterampilan dan motivasi belajar siswa.
5. Produk yang dikembangkan berpedoman pada Kompetensi Inti 3 Dan Kompetensi Dasar 3.7 Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Pembelajaran ke-2 Tentang Perubahan Wujud Benda.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa
 - a. Mendukung siswa dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka melalui pengalaman pembelajaran yang beragam.
 - b. Membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman pada materi IPA.
 - c. Mengembangkan kemampuan dalam menguasai media teknologi.
2. Bagi Guru
 - a. Mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran.
 - b. Memberikan dukungan kepada guru dalam memperkenalkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi Peneliti
 - a. Memberikan pengalaman baru kepada peneliti sehingga diharapkan dapat menjadi guru Madrasah Ibtida'iyah yang kreatif dan inovatif.
 - b. Menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar.
 - c. Memberikan motivasi dan inovasi agar menjadi calon guru yang lebih kreatif lagi.
4. Bagi Sekolah
 - a. Penelitian ini dapat memberikan masukan positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.
 - b. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan terkait bagaimana meningkatkan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran IPA:

- a. Media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan kegiatan pembelajaran semakin menarik.
- b. Media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi dapat mempermudah guru untuk menjalankan kegiatan pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi memberikan fasilitas belajar yang lebih berkualitas, karena didalamnya terdapat tipe pembelajaran berbasis audio, visual, dan audio visual.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media *Wordwall* pembelajaran IPA berbasis game edukasi ini hanya terbatas pada materi Perubahan Wujud Zat Benda karena keterbatasan waktu.
- b. Subjek penelitian terbatas hanya siswa kelas V MI Nasyiatul Muhtadiin Wates Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah melakukan beberapa studi literatur dan mendapatkan kajian yang relevan dengan tema dan fokus penelitian yang diangkat dalam penelitian ini. Beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang relevan diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Dwi Lestari yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021"**, menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *online*. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor motivasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 66% pada siklus I, meningkat dari 66% menjadi 72%. Sedangkan pada siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan sebesar 12% menjadi 84% dengan kategori baik.¹⁵
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ardis Nur Irsyad dkk yang berjudul **"Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia."** bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam era 5.0, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk memantau pencapaian hasil belajar siswa adalah media *Wordwall*.

Penelitian ini menerapkan kerangka pengembangan penelitian 4D, yang melibatkan tahapan *define* (penentuan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Evaluasi

¹⁵ Rizky Dwi Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2, no. 2 (2020): 111–16.

oleh ahli dalam bidang mata pelajaran IPA menunjukkan tingkat kualifikasi yang sangat baik sebesar 85%, sedangkan penilaian oleh ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran menunjukkan kualifikasi baik masing-masing sebesar 80% dan 83%. Uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan menghasilkan kualitas yang sangat baik berturut-turut sebesar 84%, 85%, dan 81%.¹⁶ Dari hasil penelitian tersebut, terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa hingga 85% terhadap materi sistem pernapasan manusia, serta membantu melatih kemampuan berpikir kreatif mereka.

3. Siti Faizatun Nissa dan Novida Renoningtyas melakukan penelitian yang berfokus pada **“Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall*. Perubahan ini tercermin dalam tingkat keaktifan siswa selama proses belajar mengajar daring (*online*), ketepatan dalam mengumpulkan tugas, dan kecenderungan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.¹⁷ Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran tematik kelas II memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

¹⁶ Ardis Nur Irsyad Surahmawan, “Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia,” *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 2021, 95–105.

¹⁷ Novida Renoningtyas Siti Faizatun Nissa, “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2854–60.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tatsa Galuh Pradani yang berjudul **"Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar"** Berdasarkan hasil penelitian, terlihat terjadi perubahan sikap pada siswa setelah menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran. Perubahan tersebut bisa dilihat dari aktifnya siswa serta beberapa indikator evaluasi, seperti keaktifan siswa dalam absen daring, keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, dan kemampuan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.¹⁸ Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPA di kelas mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Efrida Dwi Rochmada dan Suprayitno, berfokus pada **"Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPS, khususnya pada topik peninggalan sejarah untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar."** Penelitian ini juga mengeksplorasi proses pengembangan, evaluasi kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran tersebut. Metode pengembangan media mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 89,3% untuk media dan 88% untuk materi. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas IV dengan menggunakan kuesioner,

¹⁸ Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57,

yang menghasilkan tingkat persetujuan sebesar 83,5%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis game *Wordwall* cocok dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran peninggalan sejarah di tingkat Sekolah Dasar.¹⁹

6. Penelitian yang dilakukan oleh Septariawan Prasetya Permana dan Kasriman yang berjudul "**Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV**", hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Media *Wordwall* dapat membantu kegiatan belajar pada guru untuk dapat melakukan inovasi baru didalam kegiatan pembelajaran. media *Wordwall* yang didalamnya terdapat *template* yang berisikan tentang video game.²⁰ Hal ini dapat mengubah pandangan bahwa video game tidak hanya untuk bermain saja, namun bisa dijadikan bahan ajar yang membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa Media *Wordwall* adalah media pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan media interaktif dan menarik perhatian siswa. Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan media yang sama untuk mengembangkan produknya. Namun, materi yang dimuat dalam media dan subjek yang digunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran IPA dengan Materi yang Perubahan wujud

¹⁹ Efrida Dwi Rochmada, "Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar," *Pgsd* 10, no. 06 (2022): 1355–64.

²⁰ Wirawan Septa Kasriman, "Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 7831–39.

benda untuk siswa kelas V di SD/MI. Selain materi, perbedaan lainnya adalah fokus penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

Untuk mempermudah pemahaman pembaca tentang persamaan, perbedaan, dan orisinalitas penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti, informasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinal Penelitian
1.	Jurnal Rizky Dwi Lestari, Universitas sarjanawiyata taman siswa tahun 2020, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi <i>Wordwall</i> Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media <i>Wordwall</i> 2. Dilakukan pada tingkat satuan SD. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam Rizky dwi menggunakan pembelajaran daring. 2. Menggunakan penelitian pengembangan (R&D). 3. Model pengembangan ADDIE. 	Penelitian ini bertujuan untuk memperbarui pengetahuan dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk pembelajaran IPA di kelas V di MI Nasiatul Muhtadi'in Duwet Wates, Kediri, dengan merujuk pada penelitian sebelumnya.
2.	Jurnal Surahmawan, Ardis Nur Irsyad, IAIN Ponorogo tahun 2021, "Penggunaan Media <i>Wordwall</i> sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keduanya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Keduanya mengadaptasi media <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. 2. Materi yang disajikan adalah perubahan wujud benda 3. Penelitian ini dilakukan di 	

		3. Keduanya fokus pada pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA.	tingkat pendidikan dasar.	
3.	Jurnal Siti Faizatun Nissa dan Novida Renoningtyas, Universitas pahlawan Tahun 2021, "Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i>. 2. Keduanya menciptakan media pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i>. 4. Sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i> dengan menggunakan laptop. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam siti faizatun menggunakan tematik, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA. 4. Pada Siti Faizatun dilakukan pada masa pandemi. 	
4.	Jurnal Pradani, Tatsa Galuh. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya tahun 2022 "Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar."	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media pada tingkat sekolah dasar. 2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Wordwall</i>. 3. pembelajaran pada mata pelajaran IPA. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode yang digunakan dalam pradani tatsa adalah kuantitatif. 2. Kelas yang diteliti kelas V. 3. Menggunakan penelitian pengembangan (R&D). 	
5.	Jurnal Efrida Dwi Rochmada, Suprayitno. Universitas Negeri Surabaya tahun 2022, "Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keduanya melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). 	

	Game Edukasi <i>Wordwall</i> Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar".	pendekatan yang sama. 2. Keduanya menciptakan media pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> . 3. Menerapkan model pengembangan penelitian ADDIE.	2. Materi yang diajarkan adalah transformasi fisik benda. 3. Ditujukan kepada siswa kelas IV SD yang menjadi subjek penelitian oleh Efrida dan Suprayitno.	
6.	Jurnal Septiawan Prasetya Permana dan Kasriman. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Tahun 2022. "Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV".	1. Sama – sama mengembangkan media <i>Wordwall</i> 2. Dilakukan pada tingkat sekolah dasar	1. Dalam septiawan objek yang digunakan kelas IV SD. 2. Berfokus pada pengaruh motivasi siswa	

H. Definisi Operasional

Untuk mencegah penafsiran yang salah oleh pembaca, penting untuk menjelaskan istilah yang terdapat dalam judul penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang pikiran, emosi, dan keinginan siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran

untuk memperoleh informasi baru, memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.²¹ Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *wordwall* berbasis game edukasi pada materi IPA materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD/MI.

2. Game Edukasi

Permainan yang mendukung siswa dalam belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaktif. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, permainan pendidikan menjadi salah satu opsi pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar dan motivasi siswa. Game edukasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah game dari *template Wordwall* yaitu *Ballon Pop* yang memuat soal sesuai tingkat kesulitan level yang dicapai.

3. Media *Wordwall*

Sebuah media pembelajaran yang menarik menggunakan permainan atau game edukatif untuk mengkomunikasikan informasi atau materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu, platform ini dapat merangsang pikiran, emosi, minat, dan perhatian para siswa selama proses pembelajaran.

²¹ Mustofa Abdi Hamid, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).24

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kekuatan internal yang mendorong siswa dan memberikan semangat untuk belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memahami tingkat minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Indikator motivasi pada penelitian ini berfokus pada indikator: tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, mempunyai minat terhadap macam-macam masalah dan perasaan senang saat bekerja.