

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WORDWALL (GAME) PADA PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SDN 06 PANGKATAN**



(Research and Development)



Tesis

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat-Syarat Mencapai
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Dalam Bidang Ilmu Pendidikan
Dasar*

Oleh

SYADDAM RIJALI
NIM. 2450600035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WORDWALL (GAME) PADA PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SDN 06 PANGKATAN**



(Research and Development)

Tesis

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat-Syarat Mencapai Gelar Magister
Pendidikan (M.Pd) Dalam Bidang Ilmu Pendidikan Dasar*

Oleh

SYADDAM RIJALI
NIM. 2450600035

Pembimbing I

Dr. HAMKA, M.Hum.
NIP. 198408152009121005

Pembimbing II

Dr. ANITA ADINDA, M.Pd
NIP. 198510252015032003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

MOTTO

**“Belajar Adalah Ibadah”
“Mengajar Adalah Amanah”**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

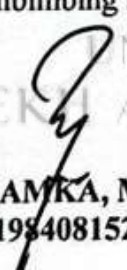
yang disusun oleh

Nama : Syaddam Rijali
Nomor Induk Mahasiswa : 2450600035
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Dasar

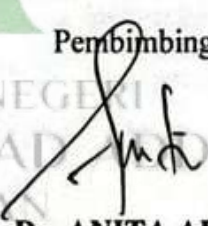
dinyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan untuk selanjutnya dapat dipresentasikan dalam sidang Munaqasyah.

Padangsidimpuan, 26 Mei 2026

Pembimbing I


Dr. HAMKA, M.Hum.
NIP. 198408152009121005

Pembimbing II


Dr. ANITA ADINDA, M.Pd
NIP. 198510252015032003

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syaddam Rijali
NIM : 2450600035
Program Studi : Pendidikan Dasar
Pascasarjana : Program Magister
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syahada Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2026
Saya yang menyatakan,



Syaddam Rijali
NIM. 2450600035

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaddam Rijali

NIM : 2450600035

Program Studi : Pendidikan Dasar

Pascasarjana : Program Magister

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non Exclusive-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan”. Dengan Hak Bebas Royalty Non Eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Juni 2026
Saya yang menyatakan,



Syaddam Rijali
NIM. 2450600035

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

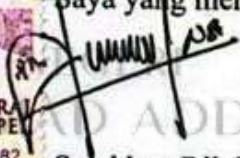
Nama : Syaddam Rijali
Tempat/Tanggal Lahir : Pangkatan, 26 Juni 1991
NIM : 2450600035
Fak/Prodi : Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqosyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperti ini.

Padangsidempuan, Juni 2026

Saya yang menyatakan,



Syaddam Rijali
NIM. 2450600035

UNIVERSITAS MAHAD ADDARY
SYEKH ALI HASANAH
PADANGSIDIMPUAN



SURAT PERNYATAAN ETIKA PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Syaddam Rijali
NIM : 2450600035
Program Studi : Pendidikan Dasar Pascasarjana
Universitas : UIN Syahada Padangsidimpuan
Instansi Tempat Kerja/Penelitian : SDN 06 Pangkatan
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan di SDN 06 Pangkatan adalah benar untuk keperluan tesis magister (S2).
2. Saya bertindak sebagai peneliti yang meneliti di tempat kerja sendiri, oleh karena itu saya bersedia mematuhi prinsip etik penelitian, termasuk kejujuran akademik (*honesty*), objektivitas (*objectivity*), dan kerahasiaan data (*confidentiality*).
3. Saya menjamin tidak akan terjadi konflik kepentingan (*conflict of interest*) yang merugikan instansi atau responden/subjek penelitian.
4. Data yang diperoleh akan digunakan hanya untuk kepentingan akademis (tesis) dan menjaga privasi subjek penelitian, sesuai dengan etika penelitian kesehatan/sosial yang berlaku.
5. Saya bersedia melaporkan data, hasil, metode, dan prosedur dengan jujur, tanpa manipulasi atau fabrikasi data (*plagiasi*).
6. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidakjujuran, pemalsuan data, atau pelanggaran etika penelitian, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Padangsidimpuan, Juni 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Syaddam Rijali
NIM. 2450600035



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH TESIS**

Nama : Syaddam Rijali
NIM : 2450600035
Program Studi : Pendidikan Dasar Pascasarjana
Judul Hasil Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall*
(*Game*) Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Ketua

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002



Anggota

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

Sekretaris

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 198510252015032003

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 198510252015032003

Dr. Fauziah Nasution, M.Ag
NIP. 197306172000032013

Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 198408152009121005

Pelaksanaan Sidang Munaqosyah

Di : Padangsidimpuan
Tanggal : 13 Juni 2026
Pukul : 09.00 WIB s/d selesai
Hasil/Nilai : Lulus/A
Indeks Prestasi Kumulatif : 4,00
Predikat : Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor :B-1456/Un.28/AL/PP.00.9/06/2026

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Wordwall (Game) Pada Pembelajaran Ipa Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V
SDN 06 Pangkatan
Nama : Syaddam Rijali
NIM : 2450600035
Program Studi : S2 - Pendidikan Dasar

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)



Padangsidimpuan, 22 Juni 2026

Direktur

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP/19680704 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : Syaddam Rijali
NIM : 2450600035
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall (Game) Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall (game)* pada pembelajaran IPAS agar hasil belajar siswa kelas V SDN 06 Pangkatan mengalami peningkatan. Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar IPAS pada siswa kelas V akibat penggunaan metode pembelajaran biasa (konvensional) serta kurangnya pemanfaatan media digital yang interaktif dan menarik pada pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 06 Pangkatan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli (media, materi, dan bahasa), angket kepraktisan guru dan siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat layak dengan persentase 94,65% oleh ahli media, 91,67% oleh ahli materi, dan 94,65% dari oleh bahasa, dengan rata-rata sebesar 93,66% (sangat layak). Hasil uji kepraktisan respon guru sebesar 97% dan siswa sebesar 96% dengan rata-rata 96,5% (sangat praktis). Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata *pre-test* sebesar 56,88 meningkat 87,81 pada *post-test*. Nilai N-Gain sebesar 0,73 (tinggi), sehingga media pembelajaran dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media IPAS berbasis *Wordwall (game)* dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif, sehingga bisa menjadi alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Game*, *Wordwall*, Pembelajaran IPAS

ABSTRACT

Name : **Syaddam Rijali**
NIM : 2450600035
Thesis Title : **Development of Wordwall-Based Learning Media (Games) in Social Science Learning to Improve the Learning Outcomes of Grade V Students of SDN 06 Pangkatan**

The purpose of this research is to develop Wordwall-based learning media (games) in social studies learning so that the learning outcomes of grade V students of SDN 06 Pangkatan are improved. The background of this research is the low learning outcomes of IPAS in grade V students due to the use of ordinary (conventional) learning methods and the lack of use of interactive and interesting digital media in learning. Therefore, media that is able to increase student engagement and learning outcomes is needed. This type of research is Research and Development (R&D) with an ADDIE development model that includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study are students in class VA SDN 06 Pangkatan. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. The research instruments include expert validation sheets (media, materials, and language), teacher and student practicality questionnaires, and pre-test and post-test questions. The data analysis technique uses qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the study showed that the Wordwall-based learning media developed had a very decent validity level with a percentage of 94.65% by media experts, 91.67% by material experts, and 94.65% by language, with an average of 93.66% (very feasible). The results of the practicality test were 97% of the teacher's response and the student's response was 96% with an average of 96.5% (very practical). The results of the effectiveness test showed an increase in learning outcomes with an average pre-test of 56.88, an increase of 87.81 in the post-test. The N-Gain value is 0.73 (high), so that learning media is declared effective in improving student learning outcomes. Thus, Wordwall-based IPAS media (games) is stated to be very feasible, very practical, and effective, so that it can be an alternative learning media in improving learning outcomes in IPAS learning.

Keywords : Learning Media, Games, Wordwall, IPAS Learning

الملخص

الاسم: سيادام ريالي

رقم القيد الجامعي: ٢٤٥٠٦٠٠٠٣٥

عنوان الرسالة: تطوير وسيلة تعليمية قائمة على ووردول (الألعاب التعليمية) في تعليم العلوم الاجتماعية والطبيعية لتحسين نتائج تعلم تلاميذ الصف الخامس بمدرسة إس دي إن ٠٦ بانغكاتان

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على ووردول (الألعاب التعليمية) في تعليم العلوم الاجتماعية والطبيعية بهدف تحسين نتائج تعلم تلاميذ الصف الخامس بمدرسة إس دي إن ٠٦ بانغكاتان وتتمثل خلفية هذا البحث في انخفاض نتائج تعلم مادة العلوم الاجتماعية والطبيعية لدى تلاميذ الصف الخامس نتيجة استخدام أساليب التدريس التقليدية، بالإضافة إلى ضعف توظيف الوسائط الرقمية التفاعلية والجاذبة في عملية التعلم. لذلك، برزت الحاجة إلى وسيلة تعليمية قادرة على زيادة مشاركة التلاميذ وتحسين نتائج تعلمهم.

يُصنّف هذا البحث ضمن البحوث التطويرية، مع الاعتماد على نموذج أدي الذي يشمل مراحل: التحليل والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وقد تمثلت عينة البحث في تلاميذ الصف الخامس (أ) بمدرسة إس دي إن ٠٦ بانغكاتان. أما أساليب جمع البيانات فشملت الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والتوثيق والاختبارات. وتضمنت أدوات البحث استمارات التحقق من قبل الخبراء في الوسائط التعليمية والمحتوى واللغة، واستبانات قياس العملية التطبيقية للمعلمين والتلاميذ، بالإضافة إلى الاختبارات القبلية والبعديّة. وتم تحليل البيانات باستخدام الأسلوبين الوصفي النوعي والكمي.

أظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية القائمة على ووردول التي تم تطويرها حققت مستوى عالياً جداً من الصلاحية، حيث بلغت نسبة التقييم من خبير الوسائط التعليمية ٩٤,٦٥٪، ومن خبير المحتوى ٩١,٦٧٪، ومن خبير اللغة ٩٤,٦٥٪، بمتوسط عام بلغ ٩٣,٦٦٪، وهو ما يصنف ضمن فئة «صالح جداً». كما أظهرت نتائج اختبار العملية التطبيقية أن نسبة استجابة المعلمين بلغت ٩٧٪، واستجابة التلاميذ ٩٦٪، بمتوسط ٩٦,٥٪، وهو ما يصنف ضمن فئة «عملي جداً». أما نتائج اختبار الفاعلية فقد بينت وجود تحسن في نتائج التعلم؛ إذ ارتفع متوسط درجات الاختبار القبلي من ٥٦,٨٨ إلى ٨٧,٨١ في الاختبار البعدي. كما بلغت قيمة إن-عين مقدار ٠,٧٣، وهي ضمن الفئة المرتفعة، مما يدل على أن الوسيلة التعليمية فعالة في تحسين نتائج تعلم التلاميذ.

وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن وسيلة تعليم العلوم الاجتماعية والطبيعية القائمة على ووردول (الألعاب التعليمية) تُعد وسيلة ذات صلاحية عالية جداً، وعملية جداً، وفعالة في تحسين نتائج تعلم التلاميذ، ومن ثم يمكن اعتمادها كبديل تعليمي يساهم في رفع مستوى التحصيل الدراسي في مادة العلوم الاجتماعية والطبيعية.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، الألعاب التعليمية، ووردول، تعليم العلوم الاجتماعية والطبيعية.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan taufiq-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* (Game) Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan**”. Shalawat beriring salam kita ucapkan kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai tauladan bagi kita semua.

Penulis menyadari dalam penulisan tesis ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Berdasarkan hal tersebut, dengan penuh ketulusan hati penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Hamka, M.Hum, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, motivasi, waktu serta mengarahkan dan masukan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Ibu Dr. Anita Adinda, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, arahan dan masukan yang berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Ibu Dr. Anita Adinda, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Magister Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan

Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah membantu mengarahkan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.

5. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Wakil Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Ibu Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom, selaku validator ahli media 1 atas kesediaannya dalam meluangkan waktu untuk memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *wordwall* dan instrumen penelitian tesis ini.
7. Iswuri Handayani, S.Kom, M.Kom, selaku validator ahli media 2 atas kesediaannya dalam meluangkan waktu untuk memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *wordwall* dan instrumen penelitian tesis ini.
8. Bapak Ahmad Rizaldy Fanbudy, M.Pd., selaku validator ahli materi atas kesediaannya dalam meluangkan waktu untuk memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *wordwall* dan instrumen penelitian tesis ini.
9. Bapak Dr. Akhiril Pane, M.Pd, selaku validator ahli bahasa 1 yang telah meluangkan waktu dan kesediaannya memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *wordwall* dan instrumen dalam penelitian tesis ini.
10. Bapak Amron Zarkasih Ritonga, M.Pd, selaku validator ahli bahasa 2 yang telah meluangkan waktu dan kesediaannya memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *wordwall* dan instrumen dalam penelitian tesis ini.
11. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Magister Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidempuan yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.

12. Kepada Tata Usaha dan Bapak/Ibu Staf Tata Usaha Pascasarjana Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

13. Ibu Elfi Zahara, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 06 Pangkatan, Kecamatan Pangkatan, Kabupaten Labuhanbatu, yang telah banyak membantu penelitian ini agar berjalan dengan baik dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan tesis ini.

14. Ibu Lamiah, S.Pd., selaku guru SDN 06 Pangkatan yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian tesis ini.

15. Ibu Ahmiyati Dalimunthe, S.Pd., selaku guru SDN 06 Pangkatan yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian tesis ini.

16. Bapak/Ibu guru dan siswa SDN 06 Pangkatan, Kecamatan Pangkatan, Kabupaten Labuhanbatu yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian ini.

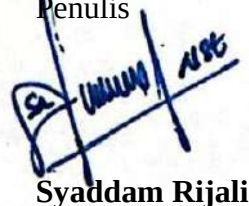
17. Ayahanda Fachruddin Nasution dan Nurasiah Harahap, selaku orang tua yang saya cintai dan sayangi yang selalu menjadi penyemangat dan memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan tesis ini.

18. Ela Oktaviana Ritonga, S.Pd., selaku isteri yang saya cintai dan sayangi yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan tesis ini.

19. Al-Aqsha ‘Amira Lariska Nasution, Malika Yusra Adila Nasution, dan Muhammad Zavian Elhan Nasution sebagai belahan jiwa yang menjadi penyemangat besar dalam menyelesaikan tesis ini.
20. Keluarga tercinta yaitu Kakak saya Fitriyani Nasution, S.Pd, Kakak saya Murnilah Nasution, S.Pd.Gr, dan Adik saya Bd. Ika Nurjannah Nasution, S.Keb, M.KM yang memberikan dukungan dan motivasi selama menyusun tesis.
21. Bapak/Ibu teman-teman seperjuangan Kelas A dalam penyusunan tesis ini terutama Laswardi Nasution, Riski Ananda Nasution dan Sarah Auliyah Nasution yang banyak membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini serta memberikan semangat yang luar biasa.
22. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas motivasi, dorongan, kritik, saran dan masukan selama ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini jauh dari sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis ini. Oleh karena itu, penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata penulis mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan tesis ini dapat tercapai dengan yang diharapkan.

Padangsidempuan, Juni 2026
Penulis



Syaddam Rijali

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN	vii
SURAT PERNYATAAN ETIKA PENELITIAN.....	viii
DEWAN PENGUJI.....	ix
SIDANG MUNAQOSYAH TESIS	ix
PENGESAHAN	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Identifikasi Masalah	7
C.Batasan Masalah	7
D.Definisi Operasional Variabel.....	7
1. Produk yang ditingkatkan (Variabel Bebas).....	8
2. Efektivitas Produk (Variabel Terikat)	8
E.Perumusan Masalah	9
F.Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
1) Manfaat Teoritis.....	10
2) Manfaat Praktis	10
H. Spesifikasi Produk	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A.Pembelajaran IPAS di SD	13
B.Hasil Belajar Siswa	18



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEDAH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PANGKALAN SARJANA

C.Strategi Pembelajaran	24
D.Media Pembelajaran.....	29
E.Pengembangan <i>Wordwall</i> pada Pembelajaran IPAS	33
F.Kajian/Penelitian Terdahulu	43
G. Kerangka Berpikir.....	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	49
A.Lokasi dan Waktu Penelitian.....	49
1. Lokasi Penelitian.....	49
2. Waktu Penelitian.....	49
B.Jenis dan Metode Penelitian.....	50
C.Prosedur Pengembangan.....	52
D.Subjek Penelitian.....	61
E.Uji Coba Produk	62
1. Desain Uji Coba.....	62
2. Jenis Data.....	62
F.Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	63
1) Observasi.....	63
2) Wawancara.....	63
3) Angket/Kuesioner	64
4) Dokumentasi	64
5) Tes Hasil Belajar.....	64
G. Langkah-langkah Prosedur Penelitian	65
H. Teknik Analisis Data	70
1) Uji Kevalidan Media pembelajaran (<i>Wordwall</i>) dan Instrumen Penelitian.....	71
2) Uji Kepraktisan Media pembelajaran <i>Wordwall</i>	72
3) Uji Keefektifan Media pembelajaran <i>Wordwall</i>	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMANGAN	87
A.Deskripsi Data Pengembangan Produk	87
1) Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	87
2) Tahap Desain (<i>Design</i>)	96
3) Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	98

4) Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>)	113
5) Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	114
B.Deskripsi dan Analisa Data	115
1. Validasi Produk.....	116
2. Validasi Ahli materi	119
3. Validasi Ahli Bahasa.....	121
C.Kajian Produk	131
D.Pembahasan Hasil Penelitian	132
1. Validitas Media pembelajaran	135
2. Kepraktisan Media pembelajaran	136
3. Keefektifan Media pembelajaran	137
E.Keterbatasan Penelitian	143
BAB VPENUTUP	145
PENUTUP	145
A.Simpulan	145
B.Implikasi Hasil Penelitian	146
C.Saran	147
DAFTAR PUSTAKA	149


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Definisi Operasional Penelitian	8
Tabel II. 1 Taksonomi Bloom pada Ranah Kognitif	20
Tabel III. 1 Waktu Penelitian	50
Tabel III. 2 Kategori Penilaian Skala Likert	74
Tabel III. 3 Kriteria Kevalidan Produk	74
Tabel III. 4 Kategori Penilaian Skala Likert	75
Tabel III. 5 Kriteria Kepraktisan Produk	76
Tabel III. 6 Kriteria Keefektifan Produk	77
Tabel III. 7 Interpretasi Validitas Butir Soal	79
Tabel III. 8 Hasil Perhitungan Validasi Soal <i>pre-test</i>	79
Tabel III. 9 Format Hasil Perhitungan Validasi Soal <i>post-test</i>	80
Tabel III. 10 Interpretasi Reliabilitas Butir Soal	82
Tabel III. 11 Perhitungan Uji Reliabilitas Soal <i>pre-test</i>	82
Tabel III. 12 Perhitungan Uji Reliabilitas Soal <i>post-test</i>	82
Tabel III. 13 Interpretasi Taraf Kesukaran Soal	84
Tabel III. 14 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran <i>Pre-test</i>	84
Tabel III. 15 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran <i>Post-test</i>	84
Tabel III. 16 Interpretasi Daya Pembeda Soal	86
Tabel III. 17 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal <i>Pre-test</i>	86
Tabel III. 18 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal <i>Post-test</i>	86
Tabel III. 19 Kriteria Gain Ternormalisasi (N-Gain)	87
Tabel III. 20 Hasil Belajar Siswa dan Kriteria n-Gain	88

Tabel IV. 1 Hasil Kegiatan Wawancara dengan Guru Kelas V	91
Tabel IV.2 Ketersediaan Fasilitas dan Sumber Belajar	95
Tabel IV. 3 Capaian Pembelajaran	97
Tabel IV. 4 Hasil Data Kuantitatif Validasi Ahli Media	110
Tabel IV. 5 Hasil Data Kualitatif Validasi Ahli Media	120
Tabel IV. 6 Hasil Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi	121
Tabel IV. 7 Hasil Data Kualitatif Validasi Ahli Materi	122
Tabel IV. 8 Hasil Data Kuantitatif Validasi Ahli Bahasa	123
Tabel IV. 9 Hasil Data Kualitatif Validasi Ahli Bahasa	124
Tabel IV. 10 Data Hasil Validasi Media Pembelajaran	125
Tabel IV.11 Hasil Angket Kepraktisan Guru	127
Tabel IV. 12 Hasil Angket Kepraktisan Siswa	128
Tabel IV. 13 Data Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran	129
Tabel IV. 14 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	130

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Tampilan Media <i>Wordwall</i>	37
Gambar II. 2 Alur Kerangka Berpikir	49
Gambar III. 1 Model Pengembangan ADDIE	55
Gambar III. 2 Gambar Langkah-langkah Prosedur Penelitian	68
Gambar IV. 1 Alur Pengembangan <i>Media</i> Pembelajaran	100
Gambar IV.2 <i>Prototype</i> Halaman Awal	101
Gambar IV.3 <i>Prototype</i> Halaman Menu Utama	101
Gambar IV.4 <i>Prototype</i> Petunjuk Pengguna	101
Gambar IV.5 <i>Prototype</i> Tujuan Unit Pembelajaran	102
Gambar IV.6 <i>Prototype</i> Profil Pengembang	102
Gambar IV.7 <i>Prototype</i> Menu Materi	102
Gambar IV.8 <i>Prototype</i> Menu <i>Game</i>	103
Gambar IV.9 <i>Prototype</i> Menu Quiz	103
Gambar IV.10 Tampilan Halaman Utama	104
Gambar IV.11 Tampilan Menu Home	105
Gambar IV. 12 Tampilan Menu CP, TP dan ATP	106
Gambar IV. 13 Tampilan Menu Petunjuk Pengguna	106
Gambar IV.14 Tampilan Menu Profil Pengembang	107
Gambar IV.15 Tampilan Menu Tujuan Unit Pembelajaran	108
Gambar IV.16 Tampilan Menu Asesmen Diagnostik	108
Gambar IV.17 Tampilan Menu Materi	109
Gambar IV. 18 Tampilan Menu <i>Game</i>	110

Gambar IV. 19 Tampilan Menu Tes	110
Gambar IV. 20 Tampilan Menu <i>Pre-test</i>	111
Gambar IV. 21 Tampilan Menu <i>Post-test</i>	111
Gambar IV. 22 Grafik Validasi Media Pembelajaran	126
Gambar IV. 23 Grafik Kepraktisan Media	130
Gambar IV. 24. Grafik n-Gain Hasil Belajar Siswa	132



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Persetujuan Judul Tesis
2. Surat Penunjukan Pembimbing Tesis
3. Surat Kesediaan Membimbing Tesis
4. Surat Mohon Izin Riset
5. Surat Balasan Izin Riset
6. Lembar Validasi Ahli Oleh Ahli Media 1
7. Lembar Validasi Ahli Oleh Ahli Media 2
8. Lembar Validasi Ahli Oleh Ahli Materi
9. Lembar Validasi Ahli Oleh Ahli Bahasa 1
10. Lembar Validasi Ahli Oleh Ahli Bahasa 2
11. Lembar Hasil Angket Kepraktisan Media Guru
12. Lembar Hasil Angket Kepraktisan Siswa
13. Lembar Soal *Pre-test*
14. Lembar Soal *Post-test*
15. Lembar Hasil Validitas Soal *Pre-test*
16. Lembar Hasil Realibilitas Soal *Pre-test*
17. Lembar Hasil Daya Pembeda Soal *Pre-test*
18. Lembar Hasil Tingkat Kesukaran Soal *Pre-test*
19. Lembar Hasil Validitas Soal *Post-test*
20. Lembar Hasil Realibilitas Soal *Post-test*
21. Lembar Hasil Daya Pembeda Soal *Post-test*
22. Lembar Hasil Tingkat Kesukaran Soal *Post-test*
23. Lembar Hasil Analisis Nilai *Pre-test* Siswa
24. Lembar Hasil Analisis Nilai *Post-test* Siswa
25. Lembar Hasil N-Gain Hasil Belajar Siswa
26. Modul Ajar
27. Lembar Dokumentasi
28. Lembar Tabel R Product Moment
29. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk membangun bangsa yang berkelanjutan. Keberhasilan sistem pendidikan tidak hanya dicantumkan oleh pedoman pembelajaran yang diterapkan, tetapi juga ditentukan oleh kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya di kelas. Pemakaian Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang efektif digunakan oleh guru. Media pembelajaran tidak hanya berguna sebagai alat bagi guru dalam menyampaikan pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana membangkitkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa untuk aktif belajar. Hal tersebut sejalan dengan hasil temuan Hamid & Suryani yang menjelaskan bahwa pemakaian media digital interaktif dapat memperkuat keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran¹. Berdasarkan pendapat dengan demikian, Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam mengembangkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain sebagai alat bantu guru, media juga dapat mendorong minat dan partisipasi aktif siswa. Pengguna media digital interaktif terbukti efektif mengembangkan keterlibatan belajar siswa.

Pembelajaran Sekolah Dasar dibagi menjadi beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa, salah satu mata pelajaran yang

¹ S Hamid and N Suryani, "Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 23, no. 1 (2022): 45–54, <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.19234>.

dipelajari oleh siswa ialah mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mencakup keterpaduan IPA dan IPS. Seperti yang dinyatakan oleh Sofia Hattarina bahwa IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pemahaman Alam (IPA) dan Ilmu Pemahaman Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam pedoman pembelajaran merdeka². Dari pernyataan Sofia Hattarina diperkuat oleh Kurniawan & Astuti yang menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS dalam pedoman pembelajaran merdeka menekankan integrasi konsep IPA dan IPS secara kontekstual³. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran baru dalam pedoman pembelajaran merdeka yang terintegrasi pada konsep pembelajaran IPA dan IPS secara kontekstual sehingga membantu siswa dalam mengerti pelajaran secara menyeluruh dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat menuntut dunia pendidikan agar beradaptasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pada proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berdasarkan digital, terutama berdasarkan pada kegiatan permainan edukatif merupakan salah satu strategi yang bisa mengembangkan perhatian siswa, sebagaimana sudah dibuktikan oleh Rahmawati & Prasetyo dalam penelitian media berdasarkan *game* terbukti mampu mengembangkan motivasi dan hasil belajar siswa

² S Hattarina, "Integrasi Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Sebuah Tinjauan Konseptual Dan Praktikal Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 12, no. 3 (2022): 145–153.

³ D Kurniawan and Y Astuti, "Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Studi Implementasi Dan Tantangannya Di SD," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2022): 30–39.

secara efektif di sekolah dasar⁴. Maka dari itu pembelajaran berdasarkan digital dinilai mampu mengembangkan efektivitas pada pembelajaran terkhusus pada jenjang sekolah dasar yang mana ciri khas siswa anak usia sekolah dasar yang gemar bermain serta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi yang sangat sesuai dengan strategi pembelajaran berdasarkan permainan yang edukatif dan interaktif serta menyenangkan.

Penerapan kurikulum merdeka mendorong para pendidik agar lebih kreatif dalam menyusun pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berdasarkan kontekstual. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar ialah Ilmu Pemahaman Alam dan Sosial yang dikenal dengan IPAS. Mata pelajaran Ilmu Pemahaman Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran yang terintegrasi antara IPA dan IPS yang menuntut siswa bukan hanya sekedar mendalami pemahaman faktual, melainkan juga mengerti keterkaitan pada kehidupan sehari-hari. Maka dari itu dibutuhkan pada pembelajaran Ilmu Pemahaman Alam dan Sosial Media pembelajaran yang mampu memfasilitasi Pemahaman konsep secara mendalam serta mampu membangun keterampilan berpikir kritis kolaboratif dan kreatif.

Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pemahaman Alam dan Sosial di sebagian sekolah dasar masih mempunyai berbagai permasalahan. Salah satu hambatan utama ialah masih diterapkannya metode pembelajaran yang bersifat konvensional atau tradisional seperti guru masih berfokus pada

⁴ D Rahmawati and Z K Prasetyo, "Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6, no. 1 (2019): 58–68.

metode ceramah yang cenderung membuat siswa merasa jenuh serta memberikan pertanyaan secara konvensional. Dari hal tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Peristiwa tersebut sejalan dengan pendapat Nasution dan Siregar yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran konvensional tanpa dukungan media digital berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran abad 21⁵. Selain itu, Media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam menyampaikan pelajaran pembelajaran juga menjadi aspek penghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal, sebagaimana yang dinyatakan oleh Hamid dan Suryani bahwa pemakaian media yang monoton mengurangi daya tarik dan efektivitas pembelajaran mengajar⁶. Dari penjelasan beberapa ahli tersebut, pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi kendala, terutama karena metode pembelajaran yang masih konvensional serta kurangnya pemakaian Media pembelajaran yang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa serta menghambat pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan dengan pemberian tes awal (*pre-test*) pada tanggal 02 Maret 2026 di SDN 06 Pangkatan, terlihat bahwa hasil belajar IPAS di kelas V masih rendah dan cenderung monoton, dari pemberian tes diperoleh sebanyak 11 siswa (34,38%) yang mencapai KKM $\geq$ 70 dan 21 siswa (65,62%) yang belum mencapai KKM. Sesudah dianalisa

⁵ D H Nasution and R A Siregar, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Dasar Pada Era Digital," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 5, no. 2 (2021): 77–85.

⁶ Hamid and Suryani, "Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran."

bahwa pembelajaran IPAS di kelas V belum mengoptimalkan pemakaian Media pembelajaran berdasarkan digital. Selain itu guru masih berfokus pada pemakaian buku paket dan papan tulis dan kurang maksimal dalam melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut mengakibatkan banyak siswa yang pasif merasa jenuh dan kurang maksimal dalam mengerti pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Hasil evaluasi belajar pada tes awal siswa menunjukkan bahwa tingkat pencapaian KKM siswa masih belum optimal khususnya pada pelajaran Sistem Pencernaan. Oleh karena itu media *Wordwall* dipilih sebagai Media pembelajaran dikarenakan merupakan *platform* digital interaktif yang menghadirkan aktivitas berdasarkan permainan edukatif yang mempunyai tampilan menarik serta mudah diakses. Media *wordwall* memungkinkan guru untuk menghasilkan kondisi pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan serta partisipatif melalui berbagai jenis kuis dan permainan yang sesuai dengan ciri-ciri siswa pada jenjang sekolah dasar. Yuliani dan Mulyono berpendapat bahwa *Wordwall* mendukung strategi pembelajaran berdasarkan digital dan gamifikasi, yang relevan dengan kebutuhan abad 21 dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa⁷. Pratama dan Permana menjelaskan bahwa media *game* edukatif seperti *Wordwall* mampu mengembangkan perhatian, keterlibatan, dan

⁷ N Yuliani and H Mulyono, "Gamification in Language Learning: Investigating *Wordwall* as a Digital Learning Tool," *CALL-EJ* 22, no. 2 (2021): 1–15, <http://callej.org/journal/22-2/Yuliani-Mulyono2021.pdf>.

motivasi siswa secara signifikan⁸. Selain itu, Asyhari dan Silvia menegaskan bahwa pemanfaatan Media pembelajaran berdasarkan *game* selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang mendorong kreativitas, interaksi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan⁹. Dari temuan yang dilakukan oleh Peneliti tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* sebagai media *game* edukatif efektif dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan motivasi dan keterlibatan siswa pada pembelajaran serta mendukung pengembangan keahlian abad 21 seperti kreativitas, berpikir kritis dan interaksi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti menyusun Media pembelajaran yang berfokus pada media berdasarkan digital yakni *wordwall*. Media *wordwall* dapat mengantarkan siswa untuk mengerti bagaimana pembelajaran berdasarkan *game* interaktif pada pelajaran sistem pencernaan. Pelajaran tersebut disajikan dengan modifikasi melalui media *Wordwall* untuk mengembangkan hasil belajar siswa sehingga pemakaian *Wordwall* siswa mampu memecahkan masalah mengenai pembelajaran IPAS.

Dari latar masalah dari penjelasan yang sudah dipaparkan, peneliti merumuskan konsep penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* (*Game*) Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan”**.

⁸ A Pratama and D Permana, “Pengaruh Media *Game* Edukatif Terhadap Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2021): 135–142, <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.21104>.

⁹ A Asyhari and H Silvia, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa,” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2019): 44–51, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jip.v5i2.27219>.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian, Adapun identifikasi masalahnya yakni :

- 1) Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dan tradisional.
- 2) Guru membutuhkan Media pembelajaran berdasarkan digital dalam upaya mengembangkan hasil belajar siswa.
- 3) Tingkat hasil belajar murid pada pembelajaran Ilmu Pemahaman Alam dan Sosial masih rendah.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang sudah ditetapkan, peneliti memandang perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian lebih terarah pada permasalahan yang akan diselesaikan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan Media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS dengan pelajaran sistem pencernaan di kelas V SDN 06 Pangkatan.

D. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan strategi *Research and Development* yang terfokus pada pengembangan dan pengujian produk Media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Adapun penjabarannya ialah sebagai berikut :

1. Produk yang ditingkatkan (Variabel Bebas)

Produk dalam penelitian ini berupa Media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS pelajaran pencernaan Pada siswa kelas V SD. Media pembelajaran ini berupa permainan edukatif dan interaktif yang disusun dengan menggunakan *platform* pada aplikasi *Wordwall* dan dirancang sesuai dengan ciri khas siswa kelas V yang menyukai pembelajaran IPAS berdasarkan *game*.

2. Efektivitas Produk (Variabel Terikat)

Efektivitas produk yang diukur melalui hasil belajar siswa ialah peningkatan skor perubahan hasil belajar dari pre-test ke post-test sesudah penerapan Media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada siswa kelas V akan menunjukkan derajat pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan guru sesudah penerapan Media pembelajaran *Wordwall* yang ditingkatkan dan yang menjadi indikator keberhasilan produk tersebut.

Tabel 1. Definisi Operasional Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala Pengukuran
Media pembelajaran Berbasis <i>wordwall</i> (Variabel Bebas)	Media pembelajaran digital interaktif yang ditingkatkan menggunakan <i>platform Wordwall</i> dan digunakan untuk menyampaikan pelajaran IPAS (Sistem Pencernaan).	- Tampilan media yang menarik dan interaktif. - Kesuaian isi dengan Capaian Pembelajaran IPAS. - Kemudahan pemakaian media oleh guru dan siswa.	Skala Likert
Hasil Belajar Siswa	Tingkat penguasaan siswa pada pelajaran	- Skor <i>pre-test</i> (sebelum)	Skor kuantitatif (0–100)

(Variabel Terikat)	<i>Pencernaan</i> sesudah menggunakan media <i>Wordwall</i> , diukur melalui tes tertulis.	menggunakan <i>Wordwall</i>).
		- Skor <i>post-test</i> (sesudah menggunakan <i>Wordwall</i>).
		- Selisih nilai peningkatan hasil belajar

E. Perumusan Masalah

Dari Mengacu pada latar belakang masalah serta fokus penelitian dari identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan Media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi pencernaan?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan Media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi pencernaan?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan Media pembelajaran *Wordwall* pada hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi pencernaan?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan, peneliti memiliki tujuan dalam penelitian ini. Adapun tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mengukur validitas pengembangan Media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi pencernaan?
2. Untuk mengukur praktikalitas pengembangan Media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi pencernaan?

3. Untuk mengukur efektivitas pengembangan Media pembelajaran *Wordwall* pada hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi pencernaan?

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini yakni:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian teoritis terkait pengembangan Media pembelajaran berdasarkan digital, khususnya media Media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan ilmiah untuk pengembangan model pembelajaran interaktif berdasarkan permainan yang sejalan dengan ciri khas murid abad 21.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi guru: menawarkan pilihan Media pembelajaran digital yang menarik, mudah digunakan dan bisa mengembangkan keterlibatan serta hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- b) Bagi siswa: mengembangkan motivasi, partisipasi aktif serta pemahaman konsep secara menyenangkan melalui pengalaman belajar berdasarkan permainan edukatif yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
- c) Bagi sekolah: berkontribusi dalam penerapan Kurikulum Merdeka melalui pemanfaatan media digital yang inovatif dan kontekstual pada mata pelajaran IPAS.

- d) Bagi peneliti lain: memberikan rujukan metodologis dan hasil penelitian sebagai dasar dalam mengembangkan Media pembelajaran serupa atau melakukan penelitian lanjutan di bidang pendidikan jenjang dasar.

H. Spesifikasi Produk

Pengembangan pada penelitian ini menghasilkan produk berupa Media pembelajaran interaktif dengan rincian spesifikasi produk pengembangan sebagai berikut:

- 1) Produk yang ditingkatkan dalam penelitian ini ialah Media pembelajaran yang berbasis *wordwall* yang bisa diakses melalui laptop atau gadget secara online yang di dalamnya terdapat permainan interaktif dari fitur Media pembelajaran *wordwall*.
- 2) Pengembangan media *wordwall* ini terdapat beberapa bagian di dalamnya sebagai berikut:
 - a) Bentuk produk
 - 1) Media berdasarkan digital atau online yang menggunakan *platform wordwall*.
 - 2) Merupakan beberapa *game* edukatif interaktif yang bisa diakses melalui laptop komputer atau gadget dengan menghubungkan pada jaringan internet.
 - b) Jenis permainan
 - 1) *Spin the wheel* digunakan untuk membagi kelompok siswa secara *random*.

- 2) *Open the box* merupakan salah satu fitur yang ada pada *wordwall* yang digunakan pada penelitian ini yang mana *open the box* berupa kumpulan kotak atau *box* yang disusun di layar yang setiap *box* berisi pertanyaan yang akan terbuka jika dipilih oleh siswa yang sifatnya interaktif dan menimbulkan rasa penasaran karena siswa tidak memahami pertanyaan apa yang ada di balik kotak.
- c) Pelajaran yang dimuat
- 1) Pelajaran sesuai dengan pedoman kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS kelas V SD yakni pelajaran sistem pencernaan,
 - 2) setiap permainan yang disusun dari pada capaian pembelajaran.
- d) Ciri khas produk
- 1) Interaktif, menarik, serta mudah digunakan.
 - 2) Dimainkan secara individu maupun berkelompok.
 - 3) Mengintegrasikan teks, gambar, serta animasi sederhana.
 - 4) Dapat digunakan sebagai media maupun evaluasi pembelajaran.
- e) Kebutuhan teknis
- 1) Akses internet dan perangkat seperti laptop, HP, infocus, speaker.
 - 2) Akun *Wordwall*.
- f) Keluaran produk
- 1) Murid dapat belajar dengan lebih menyenangkan melalui permainan yang diserahkan guru.
 - 2) Guru mempunyai alternatif Media pembelajaran yang lebih praktis dan fleksibel.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran IPAS di SD

Pembelajaran IPAS dibentuk sebagai respons pada kebutuhan akan model belajar yang lebih terintegrasi, konteks tual serta relevan dengan kehidupan nyata siswa di zaman sekarang. Ilmu Pemahaman Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mempunyai strategi interdisipliner yang menyatukan dua ranah keilmuan yakni ilmu alam dan ilmu sosial yang Pedoman pembelajaran sebelumnya mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah yang membuat siswa mengerti pembelajaran IPA dan IPS secara terkotak-kotak dan tidak menyeluruh. Dari hal tersebut, IPAS hadir sebagai bentuk inovasi kurikulum untuk menyatukan pembelajaran IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran yang holistik dan terintegrasi¹⁰. Pada penerapan kurikulum merdeka, IPAS ditingkatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan kontekstual sehingga murid dapat mengerti lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang saling memengaruhi¹¹. Maka dari itu pembelajaran IPAS ditingkatkan pada kurikulum merdeka sebagai strategi yang holistik dan konteks tual yang menyatukan pembelajaran IPA dan IPS agar para siswa mengerti keterkaitan antar lingkungan alam dan sosial secara keseluruhan.

Pembelajaran IPAS bertumpu pada strategi Konstruktivisme yang memandang bahwa pemahaman tidak dapat diserahkan begitu saja melainkan

¹⁰ Kemendikbudristek, *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

¹¹ Kemendikbudristek.

dibentuk secara aktif oleh murid melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan murid itu sendiri. Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika siswa dibimbing dalam zona perkembangan proksimalnya, yakni jarak antara kemampuan aktual dan potensi yang bisa diraih dengan dukungan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu¹². Maka dari itu, pembelajaran IPAS harus didesign dengan memberikan ruang kepada murid untuk mengeksplorasi, berdiskusi, bertanya dan menyimpulkan dari pelajaran IPAS yang dipelajari oleh murid. Pembelajaran IPAS juga tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator yang menyediakan *scaffolding* atau dukungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa sesuai dengan pelajaran IPAS yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran IPAS juga menekankan bahwa pemahaman diperoleh siswa melalui pengalaman siswa langsung, observasi, eksplorasi serta interaksi aktif siswa dengan lingkungannya. Maka dari itu, IPAS mengedepankan kegiatan belajar berdasarkan inkuiri, pemecahan masalah serta eksplorasi berdasarkan proyek yang kontekstual. Pembelajaran IPAS idealnya dilakukan dengan strategi yang melibatkan siswa secara aktif, kolaboratif, dan reflektif agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta membentuk karakter peduli lingkungan dan sosial¹³. Pembelajaran IPAS juga dirancang guna meningkatkan kesadaran ekologis serta sikap tanggung jawab pada lingkungan sejak dini. Para siswa diajak untuk mengobservasi dan

¹² N Wijayanti and D Fitriyani, "Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2021): 33–41.

¹³ D Prasetyo, T Suryani, and L Utami, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kompetensi Sains Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Terpadu* 5, no. 3 (2022): 89–98.

mengerti fenomena alam maupun sosial yang terjadi di sekitar lingkungan mereka, serta menumbuhkan empati serta nilai kemanusiaan. Sejalan dengan pendapat Mardiani dan Suparno, IPAS mempunyai peran metodes dalam pembentukan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam dimensi bernalar kritis, bergotong-royong, dan berkeadilan sosial¹⁴. Sejalan tujuan pembelajaran IPAS menurut beberapa ahli, Mata pelajaran IPAS bertujuan agar murid mampu mengembangkan dirinya sesuai Profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu sehingga murid terdorong untuk mengkaji fenomena di sekitar manusia, mengerti alam semesta, serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.”
- 2) Berperan aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.”
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga memecahkan masalah melalui tindakan nyata.”
- 4) Mengerti jati diri, lingkungan sosial tempat berada, serta makna perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.”
- 5) Mengerti syarat yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa, serta mengerti peran sebagai bagian dari masyarakat lokal, nasional, dan global sehingga mampu berkontribusi dalam menuntaskan permasalahan di sekitarnya.”

¹⁴ R Mardiani and Suparno, “Tantangan Dan Strategi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 9, no. 1 (2023): 45–57.

- 6) Mengembangkan pemahaman dan pemahaman konsep IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari¹⁵.

Dari pemaparan diatas, maka mata pelajaran IPAS ialah salah satu inovasi pengembangan kurikulum yang memadukan pelajaran Ilmu Pemahaman Alam dan Ilmu Pemahaman Sosial yang menjadi satu tema dalam Pembelajaran IPA membahas fenomena alam yang juga berhubungan dengan kondisi sosial dan lingkungan, sehingga memungkinkan pembelajaran secara integratif.

Selain mengembangkan murid sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran IPAS juga mempunyai peran dalam membantu siswa mengembangkan literasinya dan literasi sosial sejak dini. Literasi ilmiah dianggap perlu agar murid dapat mengerti fenomena alam secara logis Dan berdasarkan fakta, sementara literasi sosial dianggap perlu agar siswa bisa mengerti dinamika sosial, budaya dan interaksi dalam bermasyarakat. Kedua bentuk literasi ini sangat penting untuk menghasilkan murid yang cerdas, kritis dan bertanggung jawab. Mulyasa menjelaskan pendidikan di abad 21 harus mampu menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas dalam aspek akademik, tetapi juga mampu berpikir kritis, efektif, dan mempunyai kepedulian sosial pada sesama serta lingkungan hidupnya¹⁶. Dengan demikian pembelajaran IPAS menjadi sarana metodes dalam membentuk generasi yang bukan hanya unggul dalam pemahaman serta memiliki karakter yang kuat,

¹⁵ Suhelayanti, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2022).

¹⁶ E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022).

kepedulian sosial serta kesiapan dalam menghadapi hambatan kehidupan di abad 21.

Sebagai mata pelajaran yang integratif, pembelajaran IPAS mendorong para guru dituntut untuk lebih kreatif dan kolaboratif dalam menyusun pembelajaran yang akan dilakukan. Guru bukan hanya menyampaikan pelajaran dari buku teks, melainkan guru juga harus mampu mengaitkan antara konsep IPA dan konsep IPS dalam kesatuan topik yang kontekstual. Hal tersebut mendorong kolaborasi antar guru untuk mempersiapkan pembelajaran IPAS yang matang di kelas. Wulandari dan Herlina menjelaskan keberhasilan IPAS sangat ditentukan oleh keterampilan guru dalam menyusun RPP yang integratif, serta kemampuan mereka dalam menggunakan sumber belajar dari lingkungan sekitar sebagai bahan ajar yang konkrit dan bermakna¹⁷. Dengan diterapkannya pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat tumbuh untuk menjadi individu yang mempunyai kesadaran pada pentingnya keseimbangan antara manusia dengan lingkungannya. Mereka bukan hanya diajak berpikir logis akan tetapi juga ditumbuhkan rasa empati, tanggung jawab serta kesadaran sosial. Dari konteks inilah, IPAS menjadi alat penting untuk membangun generasi yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga berkarakter dan mempunyai kesadaran ekologis yang kuat¹⁸. Oleh karena itu, dengan pembelajaran IPAS yang diintegrasikan secara konteks tual maka

¹⁷ S Wulandari and R Herlina, "Pengembangan Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Integratif," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, no. 2 (2021): 112–120.

¹⁸ Kemendikbudristek, *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Kurikulum Merdeka*.

diharapkan para murid mampu berpikir kritis, bertindak bijak serta berkontribusi positif bagi masyarakat dan kelestarian lingkungan.

B. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hal yang menjadi aspek penting dalam mengevaluasi keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Lindaswari hasil Belajar merupakan perubahan pada keterampilan, kecakapan, sikap, pemahaman, dan apresiasi yang dikenal sebagai ranah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui pembelajaran¹⁹. Sagala juga berpendapat bahwa Hasil belajar merupakan capaian kemampuan siswa setelah melalui pembelajaran, yang bisa diukur melalui evaluasi dalam bentuk tes, observasi, atau evaluasi sikap²⁰. Sejalan dengan pendapat Lindaswari dan Sagala, Susanto berpendapat bahwa hasil belajar ialah "perwujudan dari pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa sesudah menerima pengalaman belajar yang ditransformasikan melalui kegiatan belajar mengajar²¹. Dari Mengacu pada beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada murid akibat pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan tersebut mencerminkan keterampilan, sikap dan pemahaman yang diperoleh murid melalui pengalaman belajar, dan dapat diukur melalui

¹⁹ A Lindaswari, *Psikologi Pendidikan: Teori Dan Praktik Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020).

²⁰ S Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2020).

²¹ A Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2021).

Berbagai bentuk evaluasi seperti pemberian tes, pelaksanaan observasi serta evaluasi sikap.

Hasil belajar mempunyai hubungan yang erat dengan teori Bloom, karena teori Bloom memberikan kerangka yang sistematis untuk mengidentifikasi, menyusun dan menilai hasil yang diharapkan dari pembelajaran siswa. Pada Taksonomi Bloom, hasil belajar diklarifikasikan pada tiga ranah utama, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang mencerminkan dimensi penting dalam perkembangan para murid. Ranah kognitif terdiri atas kemampuan berpikir yang meliputi mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis, serta mengevaluasi, dan mencipta²². Ranah afektif mencakup aspek sikap, nilai, dan respons emosional dalam pembelajaran, sedangkan ranah psikomotorik terkait dengan keterampilan motorik atau tindakan fisik yang dipelajari²³. Dari penjelasan diatas, berikut tabel teori bloom yang terkait dengan hasil belajar beserta tingkatan pada ranah kognitif sebagai berikut :

Tabel 1. Taksonomi Bloom pada Ranah Kognitif

Tingkat	Proses Kognitif	Deskripsi	Pendapat Ahli	Rujukan
1	Remembering (Mengingat)	Mengingat kembali fakta atau informasi yang sudah dipelajari	"Remembering ialah kemampuan untuk mengingat kembali informasi dasar tanpa perlu mengerti maknanya."	Anderson & Krathwohl (2021)
2	Understanding (Mengerti)	Mengerti arti dan makna	"Understanding mengacu pada	Wibowo (2021)

²² L W Anderson and D R Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2021).

²³ A Wibowo, *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Taksonomi Bloom Revisi* (Yogyakarta: Deepublish, 2021).

		dari informasi yang diterima	kemampuan siswa untuk menjelaskan dan menginterpretasikan pelajaran pembelajaran."	
3	Applying (Menerapkan)	Menggunakan pemahaman dalam situasi nyata	"Applying ialah kemampuan menggunakan konsep yang sudah dipelajari dalam konteks baru atau nyata."	Anderson & Krathwohl (2021)
4	Analyzing (Menganalisis)	Menguraikan pelajaran menjadi bagian-bagian dan mengerti hubungan antar bagian	"Analyzing melibatkan penguraian informasi menjadi komponen dan memeriksa hubungan antar komponen tersebut."	Nurtanto, dkk. (2020)
5	Evaluating (Mengevaluasi)	Membuat evaluasi atau keputusan dari kriteria tertentu	"Evaluating merupakan proses menilai atau membuat keputusan dari bukti dan kriteria yang jelas."	Anderson & Krathwohl (2021)
6	Creating (Mencipta)	Menghasilkan produk atau ide baru dari penggabungan berbagai elemen pemahaman dan keterampilan	"Creating ialah tingkat tertinggi yang melibatkan pembuatan sesuatu yang baru dan orisinal."	Anderson & Krathwohl (2021)

Dari tabel teori Bloom di atas, dapat dipahami bahwa teori Bloom memberikan kerangka yang konseptual dan jelas dalam mengklasifikasi capaian hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif. Setiap tingkatan menunjukkan kompleksitas berpikir yang berbeda-beda yang dimulai dari

kemampuan dasar mengingat informasi, bentuk tertinggi dalam mencipta atau menghasilkan ide yang baru. Dengan mengerti tingkatan-tingkatan pada teori Bloom tersebut, guru mampu menyusun tujuan pembelajaran, pelajaran ajar, serta alat evaluasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan muridnya. Selain itu Taksonomi Bloom juga membantu dalam menyusun pembelajaran di kelas yang menjadi lebih terarah dan berorientasi pada capaian keahlian yang diharapkan.

Keberhasilan hasil belajar siswa pada pembelajaran bukan hanya dari aspek alat tes dari tingkatan pada teori Bloom, akan tetapi ada beberapa aspek pendukung yang memengaruhi hasil belajar siswa. Slameto menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua, yakni faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa) sebagai berikut :

a) Aspek Internal (Aspek dari dalam diri siswa)

Aspek ini mencakup kondisi pribadi siswa yang memengaruhi kesiapan dan kemampuan mereka dalam mengikuti pembelajaran, antara lain:

- 1) Kesehatan: Kondisi fisik dan mental yang sehat sangat mendukung konsentrasi dan semangat belajar.
- 2) Kecerdasan: Tingkat kecerdasan (IQ) menetapkan kecepatan siswa dalam menerima dan mengolah informasi.
- 3) Minat: Ketertarikan siswa pada suatu mata pelajaran akan mendorong mereka belajar lebih giat.

- 4) Bakat: Potensi khusus yang dimiliki siswa memengaruhi prestasi belajar pada bidang tertentu.
- 5) Motivasi: Dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan belajar sangat menetapkan keberhasilan.
- 6) Kesiapan: Meliputi kesiapan mental, emosional, dan fisik dalam menerima pelajaran pelajaran.

b) Aspek Eksternal (Aspek dari luar diri siswa)

Aspek ini meliputi segala dampak dari lingkungan sekitar yang memengaruhi proses dan hasil belajar siswa, seperti:

- 1) Lingkungan keluarga: Termasuk perhatian orang tua, suasana rumah, dan status sosial ekonomi.
- 2) Lingkungan sekolah terdiri atas kualitas guru, fasilitas pembelajaran, serta suasana kelas, dan hubungan sosial di sekolah.
- 3) Lingkungan masyarakat: Nilai-nilai sosial dan budaya di lingkungan tempat tinggal siswa.
- 4) Alat atau Media pembelajaran: Tersedianya sarana seperti buku, teknologi, dan alat bantu belajar²⁴.

Sejalan dengan pendapat Slameto, Sardiman berpendapat bahwa Hasil belajar siswa sangat didampaki oleh faktor internal, terutama motivasi dalam belajar. Sardiman mengklasifikasikan aspek-aspek yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

²⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020).

a) Aspek dari dalam diri siswa (internal)

- 1) Motivasi Belajar dapat diartikan sebagai kekuatan mental yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih fokus dan gigih dalam menghadapi tugas-tugas akademik.
- 2) Minat belajar: Ketertarikan pada suatu mata pelajaran memengaruhi intensitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- 3) Sikap pada pelajaran: Sikap positif pada guru dan mata pelajaran akan mengembangkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

b) Aspek dari luar diri siswa (eksternal)

- 1) Interaksi sosial: Lingkungan pergaulan siswa di sekolah maupun di rumah dapat memperkuat atau mengganggu konsentrasi belajar.
- 2) Gaya mengajar guru: Cara guru menyampaikan pelajaran berdampak pada pemahaman dan semangat belajar siswa²⁵.

Dari berbagai pendapat ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa didampaki oleh berbagai faktor yang saling berhubungan, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik, kondisi mental, serta tingkat kecerdasan siswa, minat, bakat, motivasi serta kesiapan belajar siswa. Sedangkan aspek dari luar diri siswa mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat serta ketersediaan alat atau Media pembelajaran. Dari hal tersebut peran guru, gaya mengajar serta dukungan lingkungan yang kondusif juga

²⁵ A M Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Rajawali Pers, 2021).

memdampaki pembelajaran siswa. Maka dari itu, peningkatan hasil belajar siswa harus dilakukan secara menyeluruh dengan memperhatikan dan mengkaji berbagai aspek yang bisa memdampaki hasil belajar siswa tersebut, baik dari sisi murid maupun lingkungan pendidikan murid.

C. Strategi Pembelajaran

Strategi pada proses kegiatan belajar dalam pembelajaran di kelas memiliki peranan penting sebagai pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien mencerminkan strategi guru dalam menyusun pembelajaran, mengelola serta mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan agar sesuai dengan ciri khas murid dan konteks pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan dan menghasilkan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna bagi murid. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Rahayu dan Huda bahwa Metode pembelajaran merupakan strategi perencanaan yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan mempertimbangkan ciri khas murid, pelajaran ajar, serta konteks pembelajaran²⁶. Menurut Uno menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan cara aktif yang digunakan guru dalam menetapkan kegiatan pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran²⁷. Sejalan dengan pendapat diatas, Dick and Carey berpendapat bahwa Metode pembelajaran yang efektif

²⁶ I Rahayu and M Huda, *Strategi Pembelajaran Abad 21 Untuk Guru SD* (Surabaya: Cita Pustaka, 2021).

²⁷ H B Uno, *Strategi Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023).

merupakan seperangkat komponen pelajaran yang meliputi kegiatan prapembelajaran dan keterlibatan siswa dalam prosedur pembelajaran pada kegiatan selanjutnya²⁸. Berdasar pada pendapat beberapa ahli terkait Dengan demikian, metode pembelajaran dapat disimpulkan sebagai strategi yang dirancang guru secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien bukan hanya mencakup pada pemilihan metode mengajar, akan tetapi melibatkan perencanaan pengalaman belajar yang bermakna dengan mempertimbangkan ciri khas murid, pelajaran ajar serta konteks pembelajaran untuk mengupayakan keterlibatan aktif murid dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam menerapkan metode pembelajaran, metode pembelajaran mempunyai Beberapa prinsip dalam penerapannya. Uno berpendapat bahwa prinsip-prinsip metode pembelajaran, yakni:

- 1) Berorientasi pada Tujuan

Metode pembelajaran harus diarahkan guna mencapai tujuan instruksional yang sudah ditentukan.

- 2) Berpusat pada Murid

Metode harus melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran agar mereka dapat membangun pemahaman sendiri.

²⁸ Ilma Husnul. Widya Harry, Khairunnisa Dwi. Adha, Halimatul. Lestari, Tirti Dara. Sabila, "Strategi Pembelajaran Efektif Di SD," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (2023): 554–59, <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10129165>.

3) Aktif dan Interaktif

Pembelajaran perlu dirancang agar menghasilkan interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa itu demi mencapai tujuan instruksional yang telah dirumuskan.

4) Fleksibel dan Adaptif

Metode yang digunakan harus dapat disesuaikan dengan situasi pembelajaran, ciri khas murid, dan kondisi lingkungan.

5) Efisien dan Efektif

Metode harus dapat digunakan secara optimal dalam mencapai hasil belajar dengan sumber daya yang tersedia.

6) Kontekstual

Metode pembelajaran hendaknya relevan dengan kehidupan nyata murid agar pembelajaran lebih bermakna²⁹.

Sejalan prinsip-prinsip pembelajaran tersebut, Uno menjelaskan metode pembelajaran mempunyai manfaat dalam penerapannya, manfaat dari metode pembelajaran yakni :

1) Mengembangkan Efektivitas Pembelajaran

Metode yang terencana memungkinkan guru mengarahkan kegiatan belajar secara sistematis sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

²⁹ Uno, *Strategi Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Efektif*.

2) Menyesuaikan Pembelajaran dengan Ciri khas Siswa

Metode pembelajaran membantu guru dalam memilih strategi dan metode yang sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan latar belakang siswa.

3) Mendorong Partisipasi Aktif Siswa

Metode yang tepat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

4) Menghasilkan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan dan Bermakna

Metode pembelajaran memungkinkan terciptanya suasana kelas yang interaktif dan kontekstual, sehingga siswa merasa pembelajaran relevan dengan kehidupan mereka.

5) Mengembangkan Kemandirian dan Kemampuan Berpikir Kritis

Melalui metode yang berdasarkan masalah, proyek, atau diskusi, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan melakukan pemecahan masalah secara mandiri.

6) Membantu Guru dalam Pengambilan Keputusan Instruksional

Metode pembelajaran memberikan acuan bagi guru dalam merencanakan, mengaplikasikan, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif³⁰.

Sejalan dengan pendapat Uno yang menekankan prinsip-prinsip pada metode pembelajaran untuk dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, Hamidah juga berpendapat bahwa metode pembelajaran

³⁰ Uno.

memiliki peran penting dalam peningkatan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran di kelas. Adapun manfaatnya, yakni:

- 1) Mengembangkan efektivitas pembelajaran dengan membantu guru mengelola pembelajaran secara sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 2) Mengembangkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan berperan aktif.
- 3) Mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui aktivitas pembelajaran yang menantang.
- 4) Memfasilitasi penyesuaian pembelajaran sesuai dengan ciri khas siswa dan kondisi lingkungan.
- 5) Mengoptimalkan pemakaian sumber daya dan waktu dalam pembelajaran sehingga lebih efisien³¹.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, bisa disimpulkan bahwa metode pembelajaran mempunyai peranan penting dalam peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran mengajar. Metode pembelajaran yang terencana dan tepat bukan hanya membantu guru dalam mengarahkan kegiatan belajar secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, akan tetapi juga dapat menyesuaikan strategi dengan ciri khas murid, mendorong partisipasi aktif, menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dari kemandirian murid. Selain itu, Metode pembelajaran juga mempunyai kontribusi dalam peningkatan

³¹ Hamidah, *Strategi Pembelajaran Kontekstual Di Era Digital* (Yogyakarta: Deepublish, 2021).

keterlibatan siswa, memfasilitasi penyesuaian pembelajaran sesuai kebutuhan dan kondisi lingkungan serta mengoptimalkan pemakaian sumber daya dan waktu sehingga pembelajaran mengajar menjadi lebih efisien dan bermakna.

D. Media Pembelajaran

Agar terciptanya pembelajaran yang efektif, metode pembelajaran harus terkoneksi dengan komponen lain yang turut mendukung keberhasilan pelaksanaan dari metode yang digunakan guru, salah satunya dilakukan dengan pemakaian Media pembelajaran. Maka dari itu, Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam perencanaan dan proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Azhar dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan³². Agustina berpendapat bahwa Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan³³. Sejalan dengan Suryadi dan Agustina, Hamka menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan murid dalam mengerti pelajaran agar lebih efektif dan efisien³⁴.

³² Suparlan, “Peran Media Dalam Pembeajaran Di SD/MI,” *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2020): 298–311, <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.

³³ Email Korespondensi, Ahmad Suryadi Nomi, and Universitas Muhammadiyah Jakarta, “PERAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA: STUDI KASUS REMAJA KELAS AKHIR SMPIT DARUSSALAM CIBITUNG,” *Perspektif* 1, no. 4 (2022): 437–43.

³⁴ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.

Dari berbagai pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana atau alat, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik yang mempunyai fungsi sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan, informasi, atau pelajaran dari guru kepada muridnya yang mempunyai tujuan utama dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan mudah dipahami oleh murid.

Dalam pemakaiannya, Media pembelajaran mempunyai peran yang penting. Media pembelajaran pada zaman ini Sangat memdampaki pembelajaran terkhusus pada Media pembelajaran berbentuk digital, seperti yang dinyatakan Hamka bahwa Media pembelajaran yang baik harus mempunyai desain yang menarik, mampu menyederhanakan konsep yang kompleks, dan relevan dengan kebutuhan serta ciri khas murid³⁵. Menurut Azhar Arsyad, fungsi utama Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu mengajar yang bisa memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan di ciptakan oleh guru³⁶. Wahidin dan Ahmad berpendapat Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana pendukung selama pembelajaran berlangsung, membantu penyampaian pelajaran pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif³⁷. Sejalan dengan pendapat tersebut Hasan, dkk., menjelaskan Fungsi utama Media pembelajaran secara umum meliputi

³⁵ Hamka, "Merancang Media Pembelajaran Yang Efektif Dan Dapat Diterima Oleh Peserta," *Jurnal Dan Media Pembelajaran*, 2024, <https://pasca.uinsyahada.ac.id/kuliah-umum-program-studi-pendidikan-dasar-pascasarjana-uin-syahada-padangsidiimpuan-merancang-media-pembelajaran-yang-efektif/>.

³⁶ Septy Nurfadhillah et al., "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2021): 243–55.

³⁷ Anisyah Yuniarti et al., "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran," *Journal Education and Technology* 4 (2023): 111–23.

penyampaian informasi, pengurangan hambatan dalam pembelajaran, peningkatan motivasi murid dan pendidik, serta peningkatan pembelajaran³⁸. Berdasarkan beberapa pendapat beberapa ahli tersebut, Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran mempunyai peran yang mendukung efektivitas proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran bukan hanya berfungsi dalam menyampaikan informasi melainkan juga membentuk suasana belajar yang kondusif, menarik serta interaktif. Media pembelajaran juga mampu mengatasi hambatan komunikasi, menumbuhkan motivasi murid maupun pendidik dan mampu mengembangkan kualitas serta keberhasilan pembelajaran mengajar secara menyeluruh.

Selain mempunyai fungsi, Media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, terdapat delapan manfaat media dalam penyelenggaraan pembelajaran mengajar, yaitu: (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih seragam, (2) pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, (6) memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pelajaran dan pembelajaran, serta (8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan

³⁸ Mellisa Ispratiwi. D, "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA MATA KULIAH KULTUR JARINGAN," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi* 4, no. 1 (2023): 39–45.

produktif³⁹. Nasution juga menjelaskan pendapatnya bahwa manfaat Media pembelajaran sebagai sarana bantu dalam pembelajaran merupakan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.”
- 2) Pelajaran pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.”
- 3) Penyajian pelajaran yang bervariasi dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar serta membantu mengurangi beban tenaga guru.”
- 4) Dengan bantuan media, siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan dan lain-lainnya⁴⁰.

Mengacu pada pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam peningkatan efektifitas pembelajaran di kelas. Melalui pemakaian Media pembelajaran pelajaran dapat disampaikan secara beragam, lebih jelas, menarik sehingga dapat mengembangkan perhatian, motivasi serta pemahaman siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu menghasilkan suasana belajar yang lebih interaktif dan variatif yang bisa menghindarkan siswa dari kebosanan serta

³⁹ Maulida. Shilvi Rizky Maharani. Arista Selly, Nasuha. Salsa Umi, “MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN GAIRAH BELAJAR,” *Journal BiOnatural* 11, no. 1 (2024): 76–83.

⁴⁰ Ridwan M Daud, “PENGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH SUATU KENISCAYAAN DI ERA DIGITAL,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP)* 5, no. 1 (2023): 63–83.

mengupayakan partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas, seperti mengamati dan mendemonstrasikan dan berlatih langsung. Selain itu, Media pembelajaran juga memberikan fleksibilitas dimanapun dan kapanpun, mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran pelajaran serta mendorong perubahan peran guru menjadi lebih positif dan produktif. Maka dari itu, Media pembelajaran bukan hanya mendukung pencapaian pada Tujuan Pembelajaran akan tetapi Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Dikaji dari fungsi dan manfaat pada Media pembelajaran, maka dari itu guru harus mendalami dan mengerti Media pembelajaran yang akan digunakan pada saat pembelajaran di kelas. Salah satu Media pembelajaran yang bisa digunakan guru ialah Media pembelajaran berdasarkan digital. Adapun *Wordwall* digunakan sebagai Media pembelajaran berdasarkan digital dalam penelitian ini.

E. Pengembangan *Wordwall* pada Pembelajaran IPAS

Untuk menjadikan (IPAS) menjadi lebih efektif dan efisien, maka guru mengupayakan peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan pemakaian Media pembelajaran yang bersifat interaktif. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan guru ialah *Wordwall*, yang mana media *Wordwall* ini ialah *platform* digital yang bisa digunakan guru pada aktivitas belajar yang variatif dan menarik secara visual. Herlina, dkk., berpendapat bahwa *Wordwall* menjadi salah satu alternatif Media pembelajaran yang bisa menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi murid maupun

pengajar⁴¹. Proses pengembangan media yang dirancang oleh guru untuk mendukung tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan optimal dan menyenangkan.

Lestari menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan situs web yang menawarkan berbagai permainan edukatif sebagai sarana evaluasi dan evaluasi siswa. Siswa dapat menggunakannya dengan mudah melalui akses laptop atau gadget⁴². *Wordwall* ialah sebuah alat pembelajaran digital yang memungkinkan pengajar untuk membuat berbagai macam aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan kata, dan latihan interaktif⁴³. Nadia, dkk., juga mengemukakan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif berupa permainan yang bisa diakses secara daring dan memiliki berbagai fitur yang menarik dan bervariasi⁴⁴. Berdasar pada pendapat beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* merupakan Media pembelajaran digital yang interaktif, mudah diakses serta dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang efektif digunakan sebagai alat evaluasi sekaligus sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi murid.

Wordwall merupakan Media pembelajaran digital interaktif yang bisa diakses secara daring melalui perangkat seperti laptop maupun handphone. Berbagai media yang edukatif, *Wordwall* menyediakan fitur yang bervariasi

⁴¹ Yoza Agrullina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* Pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Peserta Didik Fase A" (Riau: Universitas Islam Riau, 2023), <https://repository.uir.ac.id/23538/1/196410378.pdf>.

⁴² Ghian Syawal F Zaky, "Penerapan Media *Wordwall* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Riset* 3, no. 1 (2025): 110–18.

⁴³ Septy Anggrainy, "PENGUNAAN MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam (At-Tarbiyah)* 1, no. 2 (2024): 105–9.

⁴⁴ Zaky, "Penerapan Media *Wordwall* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran."

dan aktivitas menarik seperti kuis, permainan kata, dan latihan interaktif yang dirancang dalam mendukung proses evaluasi dan evaluasi murid. Dengan teknik permainan yang variatif dan menyenangkan, *Wordwall* bukan tidak hanya sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran secara efektif.



Gambar 1. Tampilan Media Wordwall⁴⁵

Untuk menggunakan aplikasi *Wordwall*, langkah awal yang harus dilakukan peneliti ialah membuat akun terlebih dahulu dengan mengunjungi situs www.Wordwall.net, sesudah itu peneliti mengklik tombol *Sign up* atau daftar yang terdapat pada halaman utama. Peneliti sebagai pengguna mengisi formulir pendaftaran dengan alamat email aktif dan membuat kata sandi yang

⁴⁵ Wordwall Ltd, “Templates and Activity Types,” 2024, <https://wordwall.net/feature>.

juga bisa langsung menggunakan akun Google peneliti. Sesudah berhasil membuat akun maka akan dilakukan verifikasi dan peneliti dapat langsung membuat aktivitas pembelajaran interaktif dengan memilih jenis template bermain yang tersedia pada word wall seperti kuis, roda acak, pencocokkan kata atau tekateki silang. Jenis template *Wordwall* juga dijelaskan oleh Risma Nurkholisa, dkk., bahwa media *Wordwall* terdiri dari beberapa macam jenis. Jenis permainan yang bisa digunakan meliputi kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, serta pengelompokan, dsb⁴⁶. Setiap aktivitas yang dibuat oleh peneliti dapat disesuaikan dengan pelajaran pelajaran yang akan diteliti, lalu dibagikan kepada murid melalui tautan link yang disematkan ke dalam pembelajaran secara online atau dalam jaringan. Media *Wordwall* juga memungkinkan hasil aktivitas belajar siswa untuk dipantau dengan mudah jika akun yang digunakan oleh peneliti tidak hilang.

Pada penelitian ini, peneliti tidak memberikan pertanyaan secara kolektif kepada seluruh murid dalam artian memberikan pertanyaan. Sebanyak satu pertanyaan kepada satu siswa akan tetapi guru mengembangkan atau melewati pemberian pertanyaan dengan media *Wordwall* tersebut. Adapun pengembangan atau inovasi *game* edukatif dengan media *Wordwall* yang bisa diserahkan oleh peneliti pada mata pelajaran IPAS pelajaran pencernaan ialah mengadopsi kuis yang familiar di televisi yakni kuis family seratus.

⁴⁶ Risma Nurkholisha, Laily Nurmalia, and Muhammad Hayun, "Penerapan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah," *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 2024, 306–14, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23531>.

Dalam pemakaiannya, *Wordwall* mempunyai manfaat dan tujuan yang sangat bermanfaat bagi murid. Pemakaian media *Wordwall* bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kemudahan akses guru terhadap sumber belajar, serta interaksi siswa secara signifikan, sehingga diharapkan dapat terjadi pembelajaran tidak disengaja (*unconscious learning*) dalam mengerti pelajaran (Maghfiroh, dkk)⁴⁷. Fungsi *Wordwall* menurut (P. M. Sari & Yarza) dimanfaatkan sebagai Media pembelajaran dan alat evaluasi yang bisa menumbuhkan daya tarik bagi murid dalam pembelajaran⁴⁸. Pradani mengemukakan bahwa pemakaian media *Wordwall* mampu mengembangkan minat dan motivasi siswa⁴⁹. Sejalan dengan itu, Safitri dan Rasyid menyatakan bahwa pemakaian Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁵⁰. Dari beberapa pendapat dan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemakaian media *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, minat, dan motivasi belajar murid kualitas pembelajaran di kelas.

Media *Wordwall* bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu pada kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menarik akan tetapi juga mempunyai manfaat sebagai media evaluasi yang efektif. Selain itu *Wordwall* juga mampu mengembangkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa secara

⁴⁷ Tigor Sitohang et al., "Penggunaan Website *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo," *Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 11–24, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/KegiatanPositif.v2i1.786>.

⁴⁸ Sitohang et al.

⁴⁹ Tsania Noor et al., "Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 5 (2023): 3168–75, <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>.

⁵⁰ Noor et al.

nyata. Tujuan pemakaian word wall juga mencakup Peningkatan Kreativitas murid, memudahkan akses bagi guru, serta menghasilkan interaksi yang kuat antara murid dan sumber belajar mereka yang secara tidak langsung dapat memicu Pembelajaran tanpa mereka sadari. Oleh karena itu, media *Wordwall* sangat layak untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif Media pembelajaran berdasarkan digital yang inovatif dalam mendukung pembelajaran dan pencapaian pembelajaran di era digital.

Dalam mengaplikasikan *game* edukatif dengan media *Wordwall* berdasarkan kuis family seratus, pembelajaran akan menjadi lebih menarik jika siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Permainan edukatif ini bukan hanya melatih kemampuan akademik murid akan tetapi juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama kelompok, berpikir cepat dan Melatih keterampilan komunikasi. Adapun langkah-langkah pemakaian media *Wordwall* sebagai permainan edukatif yang di inovasi oleh peneliti ialah sebagai berikut :

1) Persiapan Awal

- a) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan empat sampai lima orang siswa (pembagian kelompok akan menggunakan spin the wheel pada aplikasi *Wordwall*).
- b) Guru menyiapkan pertanyaan pada aplikasi *Wordwall* dengan menggunakan jenis aktivitas pada template open the box, di mana pada box tersedia pertanyaan yang dipilih oleh penjawab dengan

menyentuh box yang seolah olah ketika box dipilih penjawab maka box akan terbuka sendiri.

- c) Setiap pertanyaan yang terdapat pada box mempunyai jawaban yang pasti (pertanyaan berbentuk isian).
- d) Guru menyiapkan pertanyaan sebanyak 20 Pertanyaan.

2) Aturan Permainan

- a) Jika kelompok sudah terbentuk, maka setiap kelompok diberi giliran secara bergantian untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan dilayar dengan penjawab pertama setiap kelompok akan diacak dengan menggunakan spin wheel.
- b) Kelompok pertama yang bisa giliran memperoleh kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan dan jika pertanyaan benar maka poin akan diserahkan pada kelompok tersebut dan jika jawabannya salah maka akan diserahkan pada kelompok lain akan menjawab pertanyaan tersebut dengan menggunakan spin wheel kembali.
- c) Guru sebagai peneliti akan mencatat jumlah poin yang berhasil dikumpulkan oleh setiap kelompok sesudah pertanyaan yang dijawab benar.

3) Sistem Skor

- a) Setiap pertanyaan yang disusun oleh guru mempunyai poin yang sama yakni lima poin setiap pertanyaan.
- b) Poin keseluruhan setiap kelompok dijumlahkan di akhir permainan.

- c) Kelompok dengan skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang dari *games* yang dilakukan.

4) Kesempatan Jawaban

- a) Setiap kelompok siswa diperbolehkan menjawab satu pertanyaan pergiliran.
- b) Jika dalam satu kelompok dalam menjawab pertanyaan salah, maka teman yang lain dalam satu kelompok yang sama tidak boleh menjawab pertanyaan tersebut karena akan dilemparkan kepada kelompok lain.

5) Peran Anggota Kelompok

- a) Setiap anggota kelompok mempunyai giliran untuk mewakili kelompoknya dalam menjawab pertanyaan.
- b) Siswa yang memperoleh giliran untuk menjawab dalam kelompoknya diperbolehkan untuk berdiskusi selama 10 sampai 15 detik untuk menetapkan jawaban secara bersama.

Dalam penerapannya, pemakaian *Wordwall* pada pembelajaran di Kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pemakaian *Wordwall* di kelas merupakan Kepraktisan Siswa dalam mengikuti pembelajaran, baik di tingkat sekolah dasar maupun pendidikan yang lebih tinggi (Nisa & Susanto)⁵¹.

Adapun kelebihan dari aplikasi *Wordwall* menurut Arif Agus Mujahidin, ialah

- (1) Media *Wordwall* mampu memberikan sistem pembelajaran bermakna yang

⁵¹ Isna Nafian, Rosyid Khoirul. Widayanti, Upita Ayu. Rahmawati, "Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 01, no. 04 (2024): 747–50, file:///C:/Users/WIN11/Downloads/Jurnal+IPAS.pdf.

mudah diikuti oleh murid, baik pada tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, model penugasan pada aplikasi *Wordwall* dapat diakses oleh murid melalui perangkat ponsel yang dimiliki. Media ini juga bersifat kreatif dalam mendukung pembelajaran⁵². Sedangkan Pendapat Elyas Putri, dkk., menjelaskan kelebihan dari *game Wordwall* memiliki berbagai fitur yang fleksibel serta mampu menarik perhatian siswa karena berdasarkan permainan. Media ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, mendorong kreativitas siswa, serta membangun karakter kerja sama antar murid, dan pelaksanaannya yang sederhana⁵³.

Arif Agus Mujahidi menjelaskan kelemahan dari pemakaian media *Wordwall*, adapun kelemahannya yakni (1) Dalam pemakaiannya, *Wordwall* rentan terjadi kecurangan serta ukuran huruf yang tidak dapat diubah. Selain itu, dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama. Media ini juga bersifat visual sehingga hanya dapat dilihat melalui tampilan layar⁵⁴. Intan menjelaskan bahwa kelemahan aplikasi *Wordwall* yakni memiliki banyak model permainan sehingga untuk menghindari kebingungan, pembuat harus kreatif dan berperan aktif dalam menafsirkan makna permainan. Dari segi teknis, aplikasi ini harus diakses secara online dan memerlukan koneksi internet, serta terdapat fitur tertentu yang hanya dapat digunakan melalui

⁵² Noor et al., "Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa."

⁵³ Mahwar Alfian Nisa and Ratnawati Susanto, "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI)* 7, no. 1 (2022): 140–47, <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.

⁵⁴ Noor et al., "Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa."

layanan berbayar⁵⁵. Sejalan dengan itu, Elyas Putri dkk. menyatakan bahwa pembuatan permainan pada *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, antusiasme siswa yang tinggi dapat membuat guru kewalahan dalam mengelola kelas, serta pemakaian aplikasi ini membutuhkan perangkat yang tidak selalu mudah dibawa kemana-mana⁵⁶.

Dari pendapat yang telah ditemukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemakaian *Wordwall* sebagai Media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan oleh peneliti selanjutnya. Kelebihan media *Wordwall* antara lain ialah kemudahan pemakaian oleh siswa dari berbagai jenjang pendidikan, fleksibilitas dalam mengakses melalui perangkat digital, tampilan *Wordwall* yang menarik, dan mampu mendorong kreativitas, mendorong kolaborasi serta memotivasi belajar murid. Media *Wordwall* memiliki berbagai fitur yang mendukung pemakaian pada berbagai mata pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta bermakna. Akan tetapi, Selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan seperti terjadi potensi kecurangan, keterbatasan ukuran huruf, sifatnya yang hanya visual serta memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan konten pada template *Wordwall* tersebut. Di sisi lain, kelemahan *Wordwall* terdapat pada kestabilan koneksi internet yang menjadi syarat utama pemakaian aplikasi ini dan sebagian fiturnya hanya tersedia bagi pengguna

⁵⁵ A I Nadia et al., "PENGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SELAMA PANDEMI COVID-19," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 1 (2022): 33–43, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.

⁵⁶ Nisa and Susanto, "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," 2022.

berbayar. Selain itu guru juga dituntut untuk kreatif dan aktif agar permainan tidak membuat siswa menjadi bingung serta mampu menjaga keteraturan kelas pada saat terjadi peningkatan antusias siswa. Maka dari itu, walaupun *Wordwall* mempunyai banyak kelebihan, Peneliti sebagai pengguna harus menyesuaikan dengan kondisi dan kesiapan teknis di lingkungan pembelajaran.

F. Kajian/Penelitian Terdahulu

Pemakaian media *Wordwall* sudah banyak diteliti oleh banyak peneliti sebelumnya, beberapa penelitian sebelumnya pada jenjang sekolah dasar yang menunjukkan bahwa menggunakan Media pembelajaran berdasarkan digital seperti *Wordwall* memberikan dampak yang positif pada pembelajaran dan mengembangkan hasil belajar siswa. Adapun penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan peneliti ialah sebagai berikut:

- 1) Nadia et al.,,, meneliti pemakaian aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran matematika di SD selama masa pandemi dan menyimpulkan bahwa *Wordwall* mengembangkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa, karena tampilannya yang menarik dan fiturnya yang interaktif⁵⁷.
- 2) Pratiwi, A. N., dan Kurniawan, D. menjelaskan bahwa pemakaian media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD mampu mengembangkan keterlibatan siswa dan memperjelas konsep yang diajarkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran

⁵⁷ Nadia et al., “PENGUNAAN APLIKASI *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SELAMA PANDEMI COVID-19.”

Wordwall dapat menjadi solusi pembelajaran menyenangkan dan interaktif dan dapat membantu siswa mengerti pelajaran secara lebih mendalam. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sesudah penerapan Media pembelajaran *wordwall* dalam beberapa pertemuan pembelajaran tematik IPAS⁵⁸.

- 3) Nisa dan Susanto juga menunjukkan bahwa *game* edukatif berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika efektif dalam mengembangkan motivasi belajar siswa SD. Hal ini disebabkan oleh sifat *Wordwall* yang interaktif dan menyesuaikan dengan ciri khas anak usia sekolah dasar yang menyukai permainan⁵⁹.
- 4) Peneliti lain oleh Noor et al., dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa pemakaian *Wordwall* mampu menunjang pemahaman konsep siswa SD pada pelajaran pembelajaran secara lebih optimal karena siswa lebih antusias dan mudah dalam mengakses pelajaran secara mandiri⁶⁰.
- 5) Selanjutnya, penelitian oleh Nurkholisha et al., dalam temuannya di kelas IV MIS Al-Hidayah menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS secara signifikan mengembangkan hasil belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam kelas⁶¹.

⁵⁸ A.N. Kurniawan. D Pratiwi, "Penerapan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Nusantara* 8, no. 1 (2022): 55–62, <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/jpdn.v8i1.1302>.

⁵⁹ Nisa and Susanto, "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," 2022.

⁶⁰ Noor et al., "Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa."

⁶¹ R Nurkholisha, L Nurmalia, and M Hayun, "Penerapan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah," in *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 2024, 306–314, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23531>.

Dari dari berbagai hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* mempunyai efektivitas yang tinggi dalam mendukung pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Akan tetapi, penelitian yang secara spesifik dalam mengembangkan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS pelajaran pencernaan di kelas V SD masih sangat terbatas. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut serta dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berdasarkan digital yang inovatif dan sesuai dengan ciri khas siswa sekolah dasar.

G. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar menuntut siswa agar mengerti keterkaitan antara ilmu alam dan ilmu sosial secara kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, ternyata pembelajaran IPAS di SDN 06 Pangkatan terkhusus pada siswa kelas V masih cenderung konvensional. Guru lebih sering menerapkan metode ceramah dan menggunakan Media pembelajaran terbatas pada pembelajaran IPAS seperti papan tulis dan buku paket yang mengakibatkan rendahnya minat belajar serta hasil belajar para siswa terkhusus pada pelajaran pencernaan.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa didampaki oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta pemakaian Media pembelajaran yang kurang variatif. Padahal menurut Slameto (2020) dan Sardiman (2021) Hasil belajar siswa sangat didampaki oleh motivasi, minat, Media

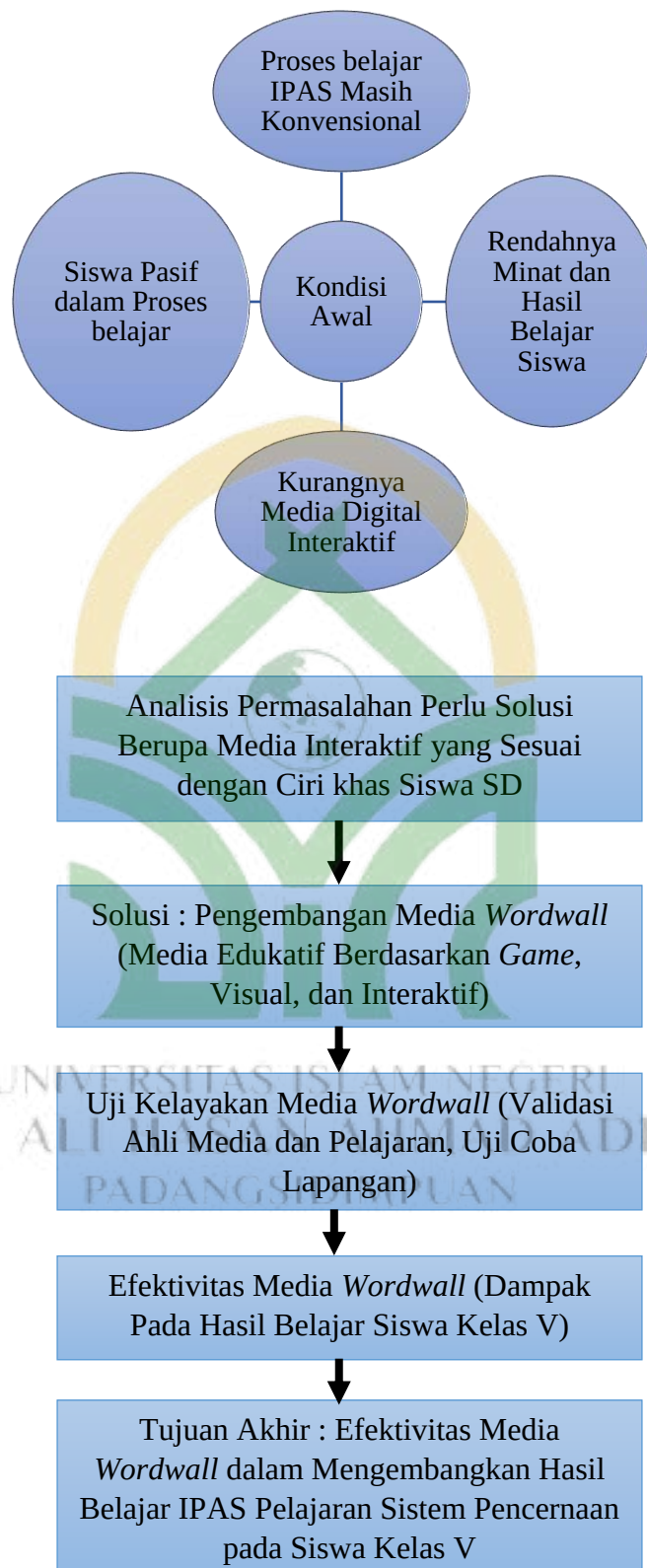
pembelajaran, dan keterlibatan siswa⁶²⁶³. Dalam menghadapi hambatan pembelajaran di abad ke-21, penerapan Media pembelajaran berdasarkan digital menjadi salah satu solusi yang paling tepat. Salah satu Media pembelajaran berdasarkan digital yang efektif serta menarik bagi siswa pada jenjang sekolah dasar ialah menggunakan Media pembelajaran *Wordwall*. Media *Wordwall* ini mampu menyediakan permainan edukatif yang interaktif berdasarkan *game*, visual dan mudah digunakan sesuai dengan ciri khas siswa sekolah dasar yang sangat tertarik pada kegiatan bermain.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa menggunakan media *Wordwall* sangat efektif dalam mengembangkan motivasi dan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Media *Wordwall* bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar akan tetapi juga sebagai media evaluasi yang mempermudah guru dalam mengukur dan menilai hasil belajar siswanya secara menarik dan interaktif. Sementara itu, alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

⁶² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020).

⁶³ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.



Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir

Dari alur pada gambar dan teori serta penelitian terdahulu tersebut, dapat diasumsikan bahwa pengembangan *Wordwall* sebagai Media pembelajaran IPAS pelajaran pencernaan dapat mengembangkan hasil belajar pada siswa kelas lima SDN 06 Pangkatan. Media *Wordwall* yang dirancang secara edukatif dan kontekstual mampu menghasilkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan yang bisa meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan dan pengujian efektivitas media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS pelajaran pencernaan pada siswa kelas V, untuk meningkatkan hasil belajar di SDN 06 pangkatan.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas V SDN 06 Pangkatan Desa Kampung Padang kecamatan Pangkatan kabupaten Labuhanbatu provinsi Sumatera Utara. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut merupakan:

- a) Memberikan gagasan baru kepada guru SDN 06 Pangkatan dalam hal mengembangkan Media pembelajaran.
- b) Meningkatkan pemahaman guru SDN 06 Pangkatan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- c) Berupaya mengubah pandangan siswa pada mata pelajaran IPAS.

2. Waktu Penelitian

Sebagai peneliti tentunya mempunyai jadwal waktu penelitian yang bertujuan agar waktu yang dibuat lebih terorganisir dan lebih efisien, adapun jadwal waktu penelitian yang dilakukan ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu
1	Pengumpulan Data	Pertemuan
		I
		II
		III
		IV
		V
2	Analisis Data	27 Februari 2026
3	Interpretasi dan Penulisan	06 Maret 2026
4	Penyajian	07 Maret 2026
5	Evaluasi dan Penyelesaian	09 Maret 2026
		10 Maret 2026
2	Analisis Data	Maret 2026
3	Interpretasi dan Penulisan	Maret 2026
4	Penyajian	April 2026
5	Evaluasi dan Penyelesaian	April 2026

B. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi *Research and Development* (R&D). Strategi ini digunakan karena bertujuan untuk menghasilkan produk baru berupa Media pembelajaran berbasis *wordwall* yang bisa digunakan pada pembelajaran IPAS, khususnya pada pelajaran pencernaan di kelas V SDN 06 Pangkatan. Strategi ini juga memungkinkan peneliti dalam menguji kelayakan dan efektivitas media *Wordwall* melalui uji coba terbatas sebelum dipenerapkan secara lebih luas.

Sugiyono berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud dapat berupa perangkat pembelajaran, media, atau alat bantu belajar lainnya. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan tertentu yang dimulai dari identifikasi kebutuhan hingga tahap evaluasi akhir pada produk⁶⁴.

Strategi R&D mempunyai ciri khas utama, yakni: (1) berorientasi pada produk, (2) melalui tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, validasi, hingga uji coba dan revisi, serta (3) melibatkan partisipasi dari pengguna langsung (dalam hal ini guru dan siswa). Strategi ini cocok digunakan dalam konteks pendidikan yang membutuhkan inovasi pembelajaran yang adaptif dan kontekstual⁶⁵. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017).

⁶⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 2020.

disertai inovasi berdasarkan kebutuhan siswa dan pengembangan perangkat ajar yang kontekstual⁶⁶. Suparlan juga menegaskan pentingnya pemakaian Media pembelajaran yang dirancang melalui strategi sistematis, partisipatif, dan berdasarkan kebutuhan siswa, yang menunjukkan bahwa strategi R&D sesuai untuk menjawab hambatan pembelajaran abad ke-21⁶⁷.

Pemilihan strategi *Research and Development* dari pada kebutuhan nyata di lapangan, di mana Pembelajaran IPAS di kelas masih didominasi oleh pembelajaran biasa atau konvensional dan pemakaian Media pembelajaran yang terbatas. Hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dari itu dengan mengembangkan media berbasis *wordwall* yang sifatnya interaktif dan menyenangkan, sehingga media *Wordwall* diharapkan menjadi solusi konkret pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Strategi *Research and Development* juga seiring dengan kurikulum merdeka yang mendorong pengembangan pembelajaran berdasarkan teknologi dan kebutuhan belajar siswa. Beberapa penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Nadia, dkk., dan Nurkholisha, dkk., menunjukkan bahwa media digital seperti *Wordwall* efektif dalam mengembangkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar^{68,69}. Dengan demikian strategi

⁶⁶ Slameto, *Belajar Dan Aspek-Aspek Yang Memdampakinya*.

⁶⁷ Suparlan, "Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI."

⁶⁸ A I Nadia, K D A Afiani, and I Naila, "Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi COVID-19," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 1 (2022): 33–43, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.

⁶⁹ Nurkholisha, Nurmalia, and Hayun, "Penerapan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah," 2024.

Research and Development dipandang tepat dalam menjawab hambatan pembelajaran di abad ke-21 dan memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, hidup kreatif, serta relevan dengan kebutuhan belajar siswa serta guru di lapangan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dinyatakan oleh R.M. Branch, yang menjadi salah satu acuan dalam menghasilkan model yang mudah diterapkan serta memberikan manfaat bagi pengguna. Model ADDIE merupakan desain dasar pengembangan media yang disusun secara sederhana dan sistematis, terdiri dari lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Model ini dipilih peneliti dikarenakan Model pengembangan ADDIE ini dirancang secara sistematis dan sebuah proses yang digunakan sebagai kerangka kerja pada situasi yang kompleks, untuk menghasilkan inovasi di bidang pendidikan dan sumber belajar lainnya⁷⁰.

C. Prosedur Pengembangan

Konsep pengembangan model ADDIE ini mengpenerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran yang berfokus pada pengembangan desain produk pembelajaran. Model ADDIE merupakan desain instruksional yang menitikberatkan pada pembelajaran individu, memiliki fase jangka pendek dan panjang, serta menggunakan strategi sistematis terhadap pemahaman dan pembelajaran manusia. Desain instruksional Model ADDIE

⁷⁰ Robert Maribe Branch, *Instructional Design-The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009).

yang efektif berfokus pada penerapan tugas yang konteks tual, penentuan kompleks, dan masalah yang dialami. Oleh karena itu, design Pembelajaran instruksional yang efektif mempromosikan kondisi kerja yang nyata dengan tingkat kesesuaian yang tinggi terhadap lingkungan belajar. Model ADDIE didasarkan pada strategi sistem yang efektif dan efisien, serta bersifat interaktif antara pendidik, murid, dan lingkungan belajar.

Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE akan menghasilkan sebuah produk dari penelitian dan pengembangan yang bisa digunakan oleh guru sebagai pendidik. Adapun tahap dalam penelitian pengembangan yang digunakan ialah Media pembelajaran *Wordwall* berdasarkan *game* dari model pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Gambar III. 1 Model Pengembangan ADDIE

1) *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan proses penguraian suatu pokok menjadi berbagai bagian disertai kajian terhadap tiap bagian serta keterkaitannya

guna memperoleh pemahaman yang utuh. Analisis juga diartikan sebagai aktivitas berpikir untuk memecah suatu keseluruhan menjadi unsur-unsur, hubungan antarunsur, dan fungsi masing-masing dalam suatu kesatuan yang terintegrasi. Sugiyono menjelaskan bahwa pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi potensi dan masalah, analisis kebutuhan, serta kajian pada kondisi riil sebagai dasar untuk menyusun produk pengembangan⁷¹.

Tahap Analisis dilakukan untuk memahami kemungkinan masalah yang terjadi, seperti adanya kesenjangan kinerja pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pendidik perlu mengerti instruksi yang bisa mengatasi kesenjangan, merumuskan metode dari data lapangan, serta menetapkan tingkat tindakan yang diperlukan untuk menutup kekosongan tersebut:

a. Karakter siswa

Analisis karakter siswa merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengkaji ciri khas siswa sekolah dasar melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memahami karakter dan kondisi siswa serta cara guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan agar Media pembelajaran yang ditingkatkan sesuai dengan ciri khas murid. Sejalan dengan pendapat Dr. Meriyati, M.Pd., ciri khas siswa sekolah dasar meliputi: (1) senang bermain, (2)

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015).

senang bergerak, (3) senang bekerja dalam kelompok, dan (4) senang belajar melalui pengalaman langsung⁷². Menurut Kemdikbud pada Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran IPAS (Ilmu Pemahaman Alam dan Sosial) ditingkatkan dengan ciri khas yakni (1) Mengintegrasikan IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran, (2) Bersifat tematik dan kontekstual, terkait langsung dengan kehidupan siswa, (3) Mendorong inquiry dan discovery learning (4) Menekankan profil Pelajar Pancasila, antara lain gotong royong dan bernalar kritis dan kreatif⁷³. Berdasar pada pendapat di atas, guru seyogyanya menyesuaikan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan di dalamnya. Pada masa kini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung sangat cepat, sehingga murid sekolah dasar sudah mampu dan cakap dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi, termasuk *game* interaktif.

Menurut Tarigan & Siagian bahwa dengan menggunakan Media pembelajaran interaktif, siswa dapat lebih mudah mengerti pelajaran karena disusun secara sistematis⁷⁴. Pemilihan Media pembelajaran yang tepat oleh pendidik dapat berjalan dengan baik bilamana pendidik dapat memahami nilai, fungsi, cara pemakaian, dan

⁷² Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2023).

⁷³ Kemendikbud, *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Sekolah Dasar* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, n.d.).

⁷⁴ Yeni Rahmawati ES and Sudarman Sudarman, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model Discovery Learning Materi Matriks", *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro* 6, no. 2 (2021): 148, <https://doi.org/10.24127/jlpp.v6i2.1808>.

manfaat yang bisa diperoleh dari media (Agi M Wijaya, Ilfiana F Arifin & Mohamad II Badri)⁷⁵. Berdasarkan pendapat tersebut maka guru dapat menjadikan analisis ciri khas siswa sebagai pengembangan media pembelajaran berdasarkan *game* interaktif.

b. Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap kedua yang dilakukan peneliti sebelum pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti menghimpun data untuk menyatukan berbagai informasi hasil analisis, yang meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi, serta perumusan masalah pada siswa kelas V SDN 06 Pangkatan. Analisa kebutuhan yang dilakukan melalui kegiatan Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru mengenai pembelajaran IPAS untuk memahami kondisi sekolah dan aktivitas belajar siswa sebelum pengembangan media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan agar media yang ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan belajar di lapangan terkhusus pada siswa kelas lima SDN 06 Pangkatan.

Analisis kebutuhan ini memungkinkan guru mengerti kebutuhan siswa melalui hasil observasi, wawancara dengan guru, serta analisis ciri khas siswa. Hasil dari ketiga kegiatan tersebut kemudian disimpulkan dan digunakan peneliti sebagai acuan dalam

⁷⁵ Sarah Lillihata, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital", *Jurnal Pendidikan DIDAXEI* 3, no. 2 (2022): 377–93.

mengembangkan Media pembelajaran inovatif yang valid, praktis, dan efektif. Adapun media yang digunakan berdasarkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi saat ini yang bisa membantu siswa pada pembelajaran di kelas.

c. Lingkungan belajar

Aspek penting dalam pembelajaran merupakan lingkungan belajar yang perlu dianalisis untuk meningkatkan partisipasi dan kemandirian siswa. Analisis lingkungan belajar mencakup budaya sekolah, sumber belajar yang tersedia, interaksi guru dan murid, partisipasi siswa, serta kondisi fisik kelas. Tahap ini bertujuan agar peneliti mengerti kondisi lingkungan belajar di sekolah yang diteliti melalui observasi dan wawancara dengan guru di sekolah yang diteliti.

d. Analisis pelajaran

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai pelajaran yang akan diajarkan. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai dasar pengembangan produk. Kegiatan ini mencakup penyusunan serta penjabaran pelajaran sistem pencernaan untuk siswa kelas V agar penyampaian pelajaran lebih efektif. Analisis pelajaran dilakukan dengan wawancara kepada salah satu guru kelas pada kelas lima untuk memahami pelajaran tersebut sesuai dengan pengembangan media yang digunakan.

2) *Design* (Desain)

Setelah data dari tahap analisis diperoleh, langkah berikutnya merupakan melakukan desain atau perencanaan. Peneliti perlu melakukan beberapa perencanaan, yaitu:

a) Menetapkan sumber data yang dibutuhkan

Pada tahap ini dilakukan penentuan perangkat atau aplikasi yang digunakan dalam penyusunan produk. Analisis terhadap perangkat yang akan digunakan juga dilakukan pada tahap ini, dengan tujuan agar proses pembuatan hingga pengujian produk dapat berjalan dengan optimal. Perangkat yang dianalisis meliputi gadget, ketersediaan listrik, jaringan internet yang stabil, serta berbagai faktor pendukung lainnya dalam pengujian produk.

b) Pemilihan dan penentuan cakupan pelajaran

Pelajaran pembelajaran yang akan digunakan terlebih dahulu dianalisis. Proses analisis dapat dilakukan melalui kajian isi buku, website, YouTube, dan sumber lainnya untuk memperoleh ide terkait capaian pembelajaran. Setelah analisis dilakukan, peneliti menetapkan cakupan pelajaran yang sesuai dengan tujuan pengembangan media yang akan dibuat.

c) Pembuatan alur pengembangan

Penyusunan alur pengembangan dianggap penting untuk memberikan gambaran akhir mengenai tampilan media yang akan dituangkan dalam naskah. Selain itu, alur pengembangan juga

bertujuan memastikan penyampaian pesan berjalan efektif dan efisien dalam setiap tahap desain. Manfaat lainnya merupakan untuk mengidentifikasi potensi kesalahan sejak awal, seperti fungsi navigasi, serta memastikan perencanaan interaksi berjalan dengan baik.

3) *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan mencakup berbagai kegiatan untuk mewujudkan rancangan produk yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Selain itu, untuk mencapai tujuan yang diharapkan, diperlukan validasi serta revisi terhadap media yang ditingkatkan. Adapun kegiatan pada tahap pengembangan (*development*) merupakan sebagai berikut:

a) Membuat *prototype* produk

Rancangan awal produk merupakan hasil skema desain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk.

Rancangan ini belum menjadi produk akhir karena masih memerlukan perbaikan untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Tujuan pembuatan *prototype* merupakan untuk menyempurnakan rancangan hingga menjadi produk akhir yang sesuai dengan kebutuhan. Proses perbaikan dilakukan setelah media divalidasi oleh para ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

b) Validasi ahli

Rancangan awal yang telah ditingkatkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, yakni dua dosen ahli media, dua guru kelas V sebagai ahli materi, serta dua dosen ahli bahasa. Hal ini bertujuan untuk memahami tingkat kevalidan media yang ditingkatkan. Selain itu, validasi juga bertujuan memperoleh masukan berupa kritik dan saran dari para validator yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan Media pembelajaran sebelum dilanjutkan ke tahap revisi.

c) Revisi

Proses revisi dilakukan setelah produk divalidasi dari kritik dan saran dari para validator. Setelah dilakukan perbaikan, produk dapat divalidasi kembali untuk memahami kelayakannya atau jika masih diperlukan revisi lanjutan. Kegiatan ini dilakukan agar produk dapat digunakan secara optimal.

4) *Implementation* (Penerapan)

Produk yang telah melalui tahap validasi kemudian dipenerapkan atau diuji cobakan dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan kepada subjek penelitian untuk memahami kualitas produk, yang meliputi aspek kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan. Keefektifan produk diukur dari tingkat pencapaian tujuan dan keahlian yang diharapkan. Efisiensi dilihat dari pemanfaatan sumber daya seperti tenaga, biaya, dan waktu dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Sementara itu, kemenarikan ditunjukkan melalui kemampuan produk menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi murid. Evaluasi ini diperoleh melalui angket atau kuesioner dari responden terhadap media yang digunakan.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir setelah penerapan dilakukan. Pada tahap ini, media yang telah ditingkatkan dievaluasi untuk memahami kelebihan dan kekurangannya. Evaluasi dilakukan dari tanggapan murid dan guru. Kritik serta saran dari responden dijadikan dasar perbaikan untuk pengembangan media selanjutnya. Tahap evaluasi ini mencakup keseluruhan proses pengembangan, mulai dari analisis hingga penerapan, dan hasilnya digunakan sebagai tindak lanjut dalam pengembangan media pembelajaran berikutnya.

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas V SDN 06 Pangkatan yang beralamat di Jalan Lintas Negeri Lama Desa Kampung Padang Kecamatan Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu Provinsi Sumatera Utara. Kelas V mempunyai dua rombongan belajar dengan kriteria kelas yakni kelas VA dan kelas VB. Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan kelas VA sebagai subjek penelitian yang berjumlah 32 orang.

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Produk pembelajaran yang ditingkatkan ialah Media pembelajaran berbasis *wordwall* yang divalidasi oleh validator ahli berupa validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang bertujuan untuk memahami kelayakan pada produk yang ditingkatkan oleh peneliti. Sesudah produk di Validasi oleh validator dan direvisi oleh peneliti sehingga produk dinyatakan layak untuk diuji atau digunakan maka dilakukan tahap selanjutnya yakni diuji cobakan kepada siswa kelas V A.

2. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang digunakan dalam pengumpulan data yakni data Kualitatif (deskriptif) dan kuantitatif (numerik) sebagai berikut:

- a. Data kualitatif (deskriptif) diperoleh dari hasil masukan, saran, kritik serta tanggapan dari ahli, guru dan siswa berkaitan dengan Media pembelajaran yang ditingkatkan yang sesuai dengan kriteria pemberian skor yang sudah ditentukan melalui angket yang diserahkan oleh peneliti.
- b. Data kuantitatif (numerik) diperoleh dari hasil validasi oleh validator yang terkait kevalidan Media pembelajaran yang ditingkatkan oleh peneliti, kemudahan pemakaian melalui angket, serta efektifitas Media pembelajaran yang diserahkan peneliti melalui angket dan tes.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Alat yang digunakan peneliti pada penelitian ini merupakan alat bantu dalam melaksanakan teknik teknik dalam mengumpulkan data. Penyusunan alat penelitian ini didasarkan pada indikator variabel penelitian yang disesuaikan dengan ciri khas siswa kelas V SDN 06 Pangkatan. Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1) Observasi

Observasi dilakukan selama penerapan Media pembelajaran *Wordwall* untuk melihat aktivitas siswa, antusiasme, dan dinamika pembelajaran di kelas secara langsung. Teknik pengumpulan data ini bersifat partisipatif dan deskriptif.

2) Wawancara

Wawancara pada penelitian ini bersifat resmi dan terstruktur agar peneliti dapat memperoleh data kualitatif yang mendalam namun tetap fokus pada topik yang diteliti. Wawancara dijadikan sebagai teknik pengumpulan data pada tahap awal penelitian dan dalam proses pengembangan produk. Jenis wawancara yang digunakan merupakan wawancara tidak terstruktur, di mana peneliti tidak berpedoman pada daftar pertanyaan tertentu agar dapat menggali informasi secara lebih mendalam dan luas. Wawancara ini bertujuan untuk membantu peneliti memperoleh data yang jelas, akurat, dan terpercaya terkait pengembangan produk di SDN 06 Pangkatan.

3) **Angket/Kuesioner**

Penyebaran angket dilakukan untuk memahami kepraktisan dan keefektifan Media pembelajaran *wordwall* yang ditingkatkan. Angket memuat berbagai pernyataan yang berhubungan dengan produk yang ditingkatkan oleh peneliti, serta dilengkapi dengan kritik dan saran sebagai bahan perbaikan produk Media pembelajaran *wordwall*. Pada penelitian ini, alat angket menggunakan skala Likert digunakan untuk mempermudah analisis data kuantitatif.

4) **Dokumentasi**

Alat ini digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam bentuk gambar, serta menjadi bukti lampiran dalam menguji validitas penelitian.

5) **Tes Hasil Belajar**

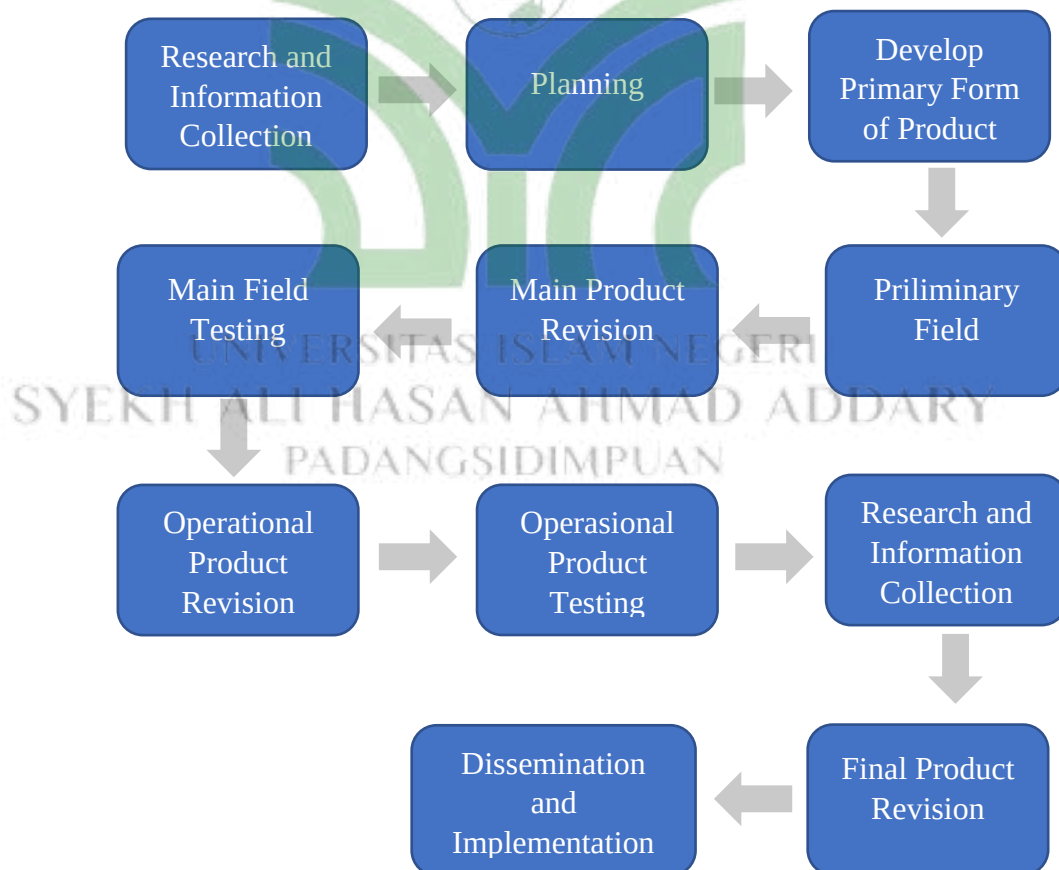
Alat dalam penelitian ini berbentuk tes esai yang terdiri atas 10 pertanyaan pre-test dan 10 pertanyaan post-test dengan waktu pengerjaan selama 30 menit. Hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa setelah pemanfaatan media *Wordwall* yang telah ditingkatkan.

Dalam pemberian skor, setiap jawaban benar diberi nilai 10, sedangkan jawaban yang tidak tepat atau tidak dijawab diberi skor 0. Tes yang digunakan memuat pelajaran sistem pencernaan yang terdapat dalam lembar kerja murid yang disusun oleh peneliti.

Sebelum digunakan, alat tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memahami kelayakan pertanyaan yang dibuat oleh peneliti. Pengujian tersebut meliputi validitas butir pertanyaan, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda pertanyaan

G. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan pada penelitian ini mengadaptasi model Model Borg and Gall yang digunakan dalam penelitian ini telah disederhanakan menjadi beberapa tahapan utama sesuai dengan kondisi dan kebutuhan lapangan. Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut:



Gambar III. 2 Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan model Borg dan Gall dijelaskan sebagai berikut:

1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal (*Research and Information Collecting*)

Tahap ini merupakan tahap awal yang juga dikenal sebagai tahap pra-perencanaan pengembangan, yakni proses perumusan gagasan mengenai produk baru yang akan ditingkatkan oleh peneliti. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah analisis dalam pengembangan produk, yakni analisis kebutuhan, analisis pelajaran pembelajaran, dan perumusan tujuan pembelajaran. Adapun penjelasan dari masing-masing langkah tersebut merupakan sebagai berikut:

a) Analisis kebutuhan

Langkah ini bertujuan untuk mengkaji kebutuhan murid yang didukung oleh kondisi sekolah, sehingga permasalahan yang ditemukan dapat diatasi serta mampu meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kesulitan belajar siswa.

b) Analisis pelajaran pembelajaran

Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan serta menyusunnya secara sistematis dan relevan. Pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sistem pencernaan. Adapun kegiatan yang dilakukan merupakan mengerti pelajaran sistem pencernaan yang diintegrasikan dengan sintaks pembelajaran menggunakan media *Wordwall*.

c) Analisis pedoman pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyesuaikan pelajaran pembelajaran dengan pedoman pembelajaran yang berlaku, yakni Kurikulum Merdeka. Penyesuaian tersebut mencakup pelajaran sistem pencernaan, capaian pembelajaran, dan pembelajaran (CP) dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Selain itu, tujuan pembelajaran juga disesuaikan dengan sintaks pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran *wordwall* sehingga siswa termotivasi untuk mengerti pelajaran sistem pencernaan dikarenakan akan dilakukan *games* dengan media *wordwall* yang menggunakan fitur open the box yang mana setiap box berisi pertanyaan yang berkaitan dengan sistem pencernaan.

2) Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyusun Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan solusi dari tahapan analisis. Media pembelajaran *wordwall* yang didesain berisi pertanyaan dengan menggunakan fitur open the box yang disesuaikan dengan pelajaran pembelajaran Dengan berdasarkan *games* yang dibagi menjadi beberapa kelompok. *Games* yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan indikator pencapaian keahlian pembelajaran IPAS pada pembelajaran merdeka dengan mengembangkan kegiatan pembelajaran berdasarkan *games* dengan bantuan media teknologi seperti Laptop, proyektor, dan speaker.

3) Pengembangan Format Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*)

Tahap ini merupakan proses pengembangan produk yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan produk akhir. Hasil dari produk tersebut berupa peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media pembelajaran *wordwall* berdasarkan *games*. Sesudah produk penelitian ditingkatkan, peneliti melakukan validasi Media pembelajaran *wordwall* yang digunakan untuk memahami kevalidan dari produk atau disebut dengan ekspor apresiasi. Alat evaluasi digunakan memperoleh data dan masukan dari para ahli atau validator isi, bahasa dan media.

4) Uji Coba Awal (*Preliminary Field Testing*)

Tahap ini merupakan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas yang melibatkan sekitar 10–15 subjek. Pada tahap ini, pengumpulan dan analisis data dilakukan melalui penyebaran dan pemanfaatan produk secara langsung. Peneliti melaksanakan uji coba terbatas kepada 15 murid kelas VB SDN 06 Pangkatan, Kabupaten Labuhanbatu, untuk menguji kepraktisan awal dari produk yang ditingkatkan. Apabila hasil uji coba menunjukkan adanya kendala dalam pelaksanaan permainan (*games*), maka peneliti melakukan revisi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

5) Revisi Product (*Main Product Revision*)

Setelah dilakukan validasi dan uji coba awal serta diperoleh berbagai masukan, peneliti melakukan perbaikan terhadap kekurangan produk dari data

kualitatif yang diperoleh. Revisi ini dilakukan agar produk yang ditingkatkan lebih layak dan siap untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

6) Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Pada tahap ini, peneliti mengaplikasikan Media pembelajaran *Wordwall* kepada kelas VB yang terdiri dari 15 murid untuk mengevaluasi serta menganalisis pemahaman IPAS siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kepraktisan guna memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait pemahaman siswa melalui pemanfaatan Media pembelajaran berdasarkan *game* tersebut.

7) Revisi Produk (*Operasional Product Revision*)

Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan produk dari hasil uji coba lapangan. Produk yang direvisi kemudian ditingkatkan menjadi model operasional yang siap digunakan. Uji coba pada tahap ini melibatkan kelompok yang lebih besar dibandingkan tahap sebelumnya, dengan tujuan untuk menilai keberhasilan produk dalam mencapai tujuan serta mengumpulkan data pendukung.

8) Uji Lapangan (*Operational Field Testing*)

Setelah revisi dilakukan, tahap selanjutnya merupakan penerapan produk kepada seluruh murid kelas VA disertai penyebaran angket. Tujuannya merupakan untuk menganalisis pemahaman siswa terhadap pelajaran IPAS yang disampaikan melalui media *Wordwall* berdasarkan *games*. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi hasil belajar melalui tes. Keefektifan media diketahui

dari hasil tes siswa pada pelajaran sistem pencernaan, sedangkan kepraktisan media diperoleh dari angket yang diserahkan kepada guru dan siswa.

9) Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Pada tahap ini dilakukan perbaikan akhir terhadap produk yang telah ditingkatkan dari hasil uji lapangan yang dilakukan peneliti, sehingga menghasilkan produk akhir atau produk final.

10) Desiminasi dan Penerapan (*Desimination and Implementation*)

Diseminasi merupakan kegiatan penyebarluasan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan, seperti peneliti, praktisi, pembuat kebijakan, maupun masyarakat umum. Tujuan diseminasi merupakan agar hasil penelitian dapat diakses dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak yang berkepentingan. Sementara itu, penerapan merupakan proses penerapan hasil atau rekomendasi penelitian kedalam praktik maupun kebijakan yang sesuai. Namun, pada penelitian ini tahapan diseminasi dan penerapan tidak dilakukan karena keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui observasi, angket, dan wawancara digunakan untuk menganalisis tingkat kevalidan, keefektifan, dan Kepraktisan Produk yang ditingkatkan. Adapun metode analisis data yang digunakan dijelaskan sebagai berikut:

1) Uji Kevalidan Media pembelajaran (*Wordwall*) dan Instrumen Penelitian

Lembar validasi merupakan alat penelitian yang digunakan untuk menilai validitas Media pembelajaran. Pada tahap ini, data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk memperbaiki Media pembelajaran *Wordwall* yang telah ditingkatkan. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran yang diserahkan validator secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor evaluasi pada lembar validasi.

Dalam penelitian ini, uji kevalidan menggunakan skala Likert dengan empat kelompok evaluasi. Untuk mempermudah proses analisis, kelompok pada skala Likert dibagi ke dalam empat bobot evaluasi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel III. 2 Kelompok Evaluasi Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat sesuai
2	3	Sesuai
3	2	Tidak sesuai
4	1	Sangat tidak sesuai

Sesudah data skor hasil uji kevalidan produk diperoleh, langkah berikutnya ialah mengukur tingkat persentase kevalidan produk menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Tahap selanjutnya ialah mengubah persentase validitas menjadi data kualitatif melalui perbandingan dengan kriteria evaluasi validitas. Penafsiran hasil evaluasi dilakukan dari kriteria sebagai berikut:

Tabel III. 3 Kriteria Kevalidan Produk

Persentase Pencapaian	Interpretasi
$v \geq 75\%$	Sangat valid
$61\% \leq v < 75\%$	Valid
$40\% \leq v < 61\%$	Cukup valid
$v < 40\%$	Tidak valid

2) Uji Kepraktisan Media pembelajaran *Wordwall*

Alat yang digunakan untuk menguji kepraktisan Media pembelajaran *Wordwall* merupakan lembar angket yang diserahkan kepada guru dan murid, dengan rincian sebagai berikut:

a. Angket Respon Guru

Angket kepraktisan diserahkan kepada guru kelas untuk dijadikan acuan dalam mengukur kegunaan produk yang ditingkatkan serta memperoleh informasi mengenai tingkat ketertarikan terhadap Media pembelajaran *Wordwall* yang dibuat oleh peneliti.

b. Angket Respon Murid

Angket Kepraktisan diserahkan kepada murid sebagai acuan untuk mengukur manfaat produk yang ditingkatkan serta memahami tingkat ketertarikan siswa terhadap Media pembelajaran *Wordwall* yang telah dibuat.

Evaluasi dalam penelitian ini diperoleh dari data respon guru kelas dan murid. Data yang berkaitan dengan respon guru dan murid

terhadap Media pembelajaran *Wordwall* diperoleh melalui pengisian angket menggunakan skala Likert 1–4 dengan kelompok evaluasi sebagai berikut:

Tabel III. 4 Kelompok Evaluasi Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik
4	2	Kurang Baik
5	1	Sangat Kurang

Angket kepraktisan diserahkan kepada murid sebagai alat untuk menilai manfaat produk yang ditingkatkan serta mengukur tingkat ketertarikan siswa terhadap Media pembelajaran *Wordwall* yang dibuat oleh peneliti.

Evaluasi dalam penelitian ini didasarkan pada data respon guru dan murid. Data tersebut diperoleh melalui pengisian angket menggunakan skala Likert 1–4 dengan kelompok evaluasi sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kepraktisan \%} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah persentase kepraktisan diperoleh, langkah selanjutnya merupakan mengubahnya ke dalam bentuk nilai kualitatif dengan membandingkan persentase tersebut terhadap kriteria Kepraktisan Produk. Interpretasi hasil evaluasi ditentukan dari kriteria berikut:

Tabel III. 5 Kriteria Kepraktisan Produk

Persentase Pencapaian	Interpretasi
$p \geq 75\%$	Sangat Praktis
$61\% \leq p < 75\%$	Praktis
$40\% \leq p < 61\%$	Cukup Praktis
$p < 40\%$	Tidak Praktis

Dari pendapat Sugiyono, Media pembelajaran *Wordwall* dianggap bernilai positif apabila hasil persentasenya mencapai >61% sampai <100%, yang termasuk dalam kelompok praktis dan sangat praktis⁷⁶.

3) Uji Keefektifan Media pembelajaran *Wordwall*

Data yang digunakan untuk menguji keefektifan Media pembelajaran *Wordwall* diperoleh dari hasil tes murid yang diserahkan sebelum pembelajaran (pre-test) dan setelah pembelajaran (post-test) pada tahap uji lapangan. Tes hasil belajar yang disusun memuat berbagai pertanyaan yang disesuaikan dengan keahlian yang ingin dicapai melalui pemanfaatan Media pembelajaran *Wordwall* dari pedoman pembelajaran yang digunakan.

Setelah skor hasil belajar murid diperoleh, tahap selanjutnya merupakan menghitung persentase keefektifan produk dengan kriteria sebagai berikut:

$$\text{Persentase Keefektifan}\% = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Sesudah presentasi Sesudah persentase keefektifan didapatkan, tahap berikutnya ialah mengonversinya menjadi nilai kualitatif melalui perbandingan dengan kriteria keefektifan produk. Kriteria keefektifan produk tersebut merupakan sebagai berikut:

Tabel III. 6 Kriteria Keefektifan Produk

Persentase Pencapaian	Interpretasi
$e > 75\%$	Sangat Efektif
$61\% \leq e < 75\%$	Efektif

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Develompment (R&D)*, 3rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2021).

$40\% \leq e < 61\%$	Cukup Efektif
$e < 40\%$	Tidak Efektif

Menurut Sugiono, bahwa kriteria keefektifan termasuk pada kriteria sangat efektif dan efektif dengan rentang presentasi $61\% \leq e \leq 100\%$ ⁷⁷.

a. Angket Hasil Belajar

1) Validitas Butir Pertanyaan

Validitas butir pertanyaan sering diartikan sebagai tingkat keabsahan atau kesahihan suatu alat. Validitas merupakan kondisi yang digunakan peneliti untuk menilai ketepatan alat evaluasi pembelajaran. Suatu alat ukur hasil belajar dikatakan valid apabila alat tersebut benar-benar mampu mengukur hasil belajar yang dimaksud.

Untuk memahami validitas setiap butir pertanyaan, masing-masing item pertanyaan perlu diuji tingkat validitasnya. Dalam penelitian ini, pengukuran validitas butir pertanyaan dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan menerapkan rumus Product Moment angka kasar. Adapun rumus yang digunakan merupakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi, korelasi antara variabel x dan variabel y

N = Jumlah sampel

⁷⁷ Sugiyono.

X = Butir pertanyaan
Y = Skor total⁷⁸

Dari hasil kalkulasi validitas butir pertanyaan menggunakan software SPSS 22, apabila nilai signifikansi (sig) < ($\alpha = 0,05$), maka butir pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig) > ($\alpha = 0,05$), maka butir pertanyaan dinyatakan tidak valid. Sementara itu, dari kalkulasi menggunakan rumus Product Moment dengan $\alpha = 0,05$, suatu butir pertanyaan dinyatakan valid apabila nilai r hitung > r tabel. Sebaliknya, jika nilai r hitung < r tabel, maka butir pertanyaan dinyatakan tidak valid. Setelah data kuantitatif hasil uji validitas diperoleh, data tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk kualitatif sebagai berikut:

Tabel III. 7 Interpretasi Validitas Butir Pertanyaan

Interval	Keterangan
$0,8 < r < 1$	Sangat Tinggi
$0,6 < r < 0,8$	Tinggi
$0,4 < r < 0,6$	Cukup
$0,2 < r < 0,4$	Rendah
$0,0 < r < 0,2$	Sangat Rendah

Tabel III. 8 Hasil Kalkulasi Validasi Pertanyaan *pre-test*

No	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,456	0,444	Valid
2	0,509	0,444	Valid
3	0,686	0,444	Valid
4	0,511	0,444	Valid
5	0,509	0,444	Valid
6	0,395	0,444	Tidak Valid
7	0,578	0,444	Valid
8	0,207	0,444	Tidak Valid

⁷⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

9	0,621	0,444	Valid
10	0,438	0,444	Tidak Valid
11	0,449	0,444	Valid
12	0,573	0,444	Valid
13	0,607	0,444	Valid
14	0,484	0,444	Valid
15	0,378	0,444	Tidak Valid

Tabel 9. Format Hasil Kalkulasi Validasi Pertanyaan *post-test*

No	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,775	0,444	Valid
2	0,642	0,444	Valid
3	0,837	0,444	Valid
4	0,715	0,444	Valid
5	0,665	0,444	Valid
6	0,493	0,444	Valid
7	0,775	0,444	Valid
8	0,513	0,444	Valid
9	0,565	0,444	Valid
10	0,513	0,444	Valid

Dari tabel 6 dan 7 diperoleh bahwa hasil kalkulasi validasi pertanyaan *pre-tes* diperoleh item nomor 1,2,3,4,5,7,9,11,12,13, dan 14 dinyatakan valid dari perbandingan dari r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan jumlah 11 item pertanyaan. sedangkan untuk item pertanyaan yang tidak valid yakni pertanyaan nomor 6,8,10 dan 15 tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dari jumlah item pertanyaan sebanyak 11 item yang valid dan 4 yang tidak valid, peneliti menggunakan hanya 10 item pertanyaan untuk digunakan. Untuk hasil kalkulasi validasi pertanyaan pada *post-test* diperoleh dari 10 pertanyaan yang diuji cobakan semua pertanyaan dinyatakan valid dari perbandingan r_{hitung} dengan r_{tabel} sehingga tidak ada pertanyaan yang tidak valid dan 10

pertanyaan *post-tes* tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

Dengan demikian disimpulkan bahwa dari hasil hitung uji validitas alat, peneliti menggunakan 10 pertanyaan yang valid walaupun pada hasil kalkulasi validasi pertanyaan *pre-test* ada 11 pertanyaan yang dinyatakan valid. Hal tersebut dilakukan untuk keseragaman jumlah pertanyaan pada pemberian pertanyaan *pre-test* dan *post-test* kepada objek yang diteliti.

2) Reliabilitas Butir Pertanyaan

Sebuah alat pertanyaan dikatakan reliabel apabila memiliki tingkat konsistensi yang tinggi, yakni mampu menghasilkan data yang relatif sama ketika digunakan untuk mengukur kondisi yang sama, meskipun dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda. Dari definisi tersebut, dapat dipahami bahwa alat yang reliabel belum tentu valid, sedangkan alat yang valid pada umumnya memiliki sifat reliabel⁷⁹.

Pada penelitian ini, untuk menghitung reliabilitas pertanyaan menggunakan rumus *Kuder Richardson-20*,

Adapun rumusnya yakni:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

⁷⁹ Arikunto.

Keterangan:

r_{11} = Koefisien Reliabilitas

k = Jumlah Butir Pertanyaan

p = Proporsi Peserta yang Menjawab Benar

q = Proporsi Peserta yang Menjawab Salah ($q = 1 - p$)

σ^2 = Varians Total Tes⁸⁰

Dari hasil Kalkulasi reliabilitas butir pertanyaan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan software SPSS 22. Apabila nilai signifikansi (sig) $< (\alpha = 0,05)$, maka butir pertanyaan dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig) $> (\alpha = 0,05)$, maka butir pertanyaan dinyatakan tidak reliabel.

Sementara itu, dari kalkulasi menggunakan rumus Kuder Richardson-20 (KR-20) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, butir pertanyaan dinyatakan reliabel apabila nilai r hitung $> r$ tabel. Sebaliknya, jika nilai r hitung $< r$ tabel, maka butir pertanyaan dinyatakan tidak reliabel.

Setelah data kuantitatif hasil uji reliabilitas diperoleh, data tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk kualitatif sebagai berikut:

Tabel III. 10. Interpretasi Reliabilitas Butir Pertanyaan

Interval	Keterangan
$0,8 \leq r < 1$	Sangat Tinggi
$0,6 \leq r < 0,8$	Tinggi
$0,4 \leq r < 0,6$	Cukup
$0,2 \leq r < 0,4$	Rendah
$0,0 \leq r < 0,2$	Sangat Rendah

⁸⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021).

Tabel III. 11 Kalkulasi Uji Reliabilitas Pertanyaan *pre-test*

Cronbach's Alpha	N of Items
0,793	15 Pertanyaan

Tabel III. 12 Kalkulasi Uji Reliabilitas Pertanyaan *post-test*

Cronbach's Alpha	N of Items
0,836	10 Pertanyaan

Dari hasil validitas hasil belajar siswa terdapat 11 item pertanyaan yang valid pada hasil uji validitas *pre-test* dan 10 pertanyaan yang valid pada hasil uji validitas pertanyaan *post-test* yang diuji cobakan kepada siswa. Untuk uji reliabilitas hasil belajar lebih besar 0,60 yang mana pada kalkulasi uji reliabilitas pertanyaan *pre-test* diperoleh 0,793 (Tinggi) dan kalkulasi uji reliabilitas pertanyaan *post-test* diperoleh 0,836 (Sangat Tinggi) sehingga dari hasil hitung uji reliabilitas tersebut dinyatakan reliabel. Alat pertanyaan *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media pembelajaran berdasarkan *game*. Alat tes hasil belajar akan diserahkan kepada siswa kelas VA SDN 06 Pangkatan dengan jumlah 32 siswa dengan tujuan untuk memahami hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya Media pembelajaran berdasarkan web tersebut.

3) Taraf Kesukaran Pertanyaan

Suatu pertanyaan perlu dikaji tingkat kesukarannya agar dapat digunakan secara luas dan menghasilkan kelompok pertanyaan mudah, sedang, maupun sukar. Pertanyaan yang baik merupakan pertanyaan yang memiliki tingkat kesukaran yang seimbang,

yaknitidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Pertanyaan yang terlalu mudah cenderung kurang mampu memberikan stimulus kepada siswa dalam memecahkan permasalahan IPAS. Sebaliknya, pertanyaan yang terlalu sukar dapat menimbulkan rasa putus asa sehingga siswa menjawab pertanyaan dari perkiraan, bukan dari pemahaman yang dimiliki.

Analisis butir pertanyaan dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kualitas pertanyaan, baik yang tergolong baik, kurang baik, maupun tidak baik, sehingga dapat dilakukan perbaikan terhadap pertanyaan tersebut. Untuk mengukur tingkat kesukaran pertanyaan, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \left(\frac{WL + WH}{nL + nH} \right) \times 100\%$$

Keterangan :

WL : Jumlah murid yang menjawab salah dari kelompok bawah.

WH : Jumlah murid yang menjawab salah dari kelompok atas.

nL : Jumlah kelompok bawah

nH : Jumlah kelompok atas

Data kuantitatif dari hasil analisis taraf kesukaran pertanyaan yang telah diperoleh kemudian diubah dan diinterpretasikan ke dalam bentuk kualitatif sebagai berikut:

Tabel III. 13 Interpretasi Taraf Kesukaran Pertanyaan

Interval	Keterangan
P = 0,00 – 0,29	Sukar
P = 0,30 – 0,69	Sedang
P = 0,70 – 1,00	Mudah

Kalkulasi indeks 15 pertanyaan *pre-test* dan 10 pertanyaan *post-test* IPAS disimpulkan dari hasil kalkulasi SPSS sebagai berikut :

Tabel III. 14 Hasil Kalkulasi Tingkat Kesukaran *Pre-test*

No	Mean	Kelompok
1	0,3	Sedang
2	0,3	Sedang
3	0,6	Sedang
4	0,4	Sedang
5	0,4	Sedang
6	0,4	Sedang
7	0,5	Sedang
8	0,7	Mudah
9	0,4	Sedang
10	0,7	Mudah
11	0,4	Sedang
12	0,3	Sedang
13	0,6	Sedang
14	0,5	Sedang
15	0,8	Mudah

Tabel III. 15 Hasil Kalkulasi Tingkat Kesukaran *Post-test*

No	Mean	Kelompok
1	0,2	Sukar
2	0,2	Sukar
3	0,3	Sedang
4	0,4	Sedang
5	0,4	Sedang
6	0,3	Sedang
7	0,2	Sukar
8	0,6	Sedang
9	0,5	Sedang
10	0,7	Mudah

Dari tabel hasil kalkulasi tingkat kesukaran *pre-test*, tingkat kesukaran butir Dari kriteria tingkat kesukaran pertanyaan, alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa pada *pre-test* terdapat 3 pertanyaan berkelompok mudah dan 12 pertanyaan berkelompok sedang, sedangkan pada tabel 13 hasil kalkulasi tingkat kesukaran *post-test* terdapat 1 Alat terdiri atas beberapa pertanyaan dengan tingkat

kesukaran mudah, 6 pertanyaan pada kelompok sedang, serta 3 pertanyaan pada kelompok sukar.

d) Daya Pembeda Pertanyaan

Pertanyaan yang baik merupakan pertanyaan yang mampu membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Daya pembeda pertanyaan merupakan ukuran untuk memahami sejauh mana alat pertanyaan dapat membedakan murid yang telah mendalami keahlian dengan murid yang belum mendalami keahlian dari capaian pembelajaran tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir pertanyaan, maka semakin baik kemampuan pertanyaan tersebut dalam membedakan tingkat penguasaan keahlian murid. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda merupakan sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A - B_B}{\frac{1}{2}N}$$

Keterangan :

D = Daya Pembeda

B_A = Jumlah peserta dari kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Jumlah peserta dari kelompok bawah yang menjawab benar

N = Jumlah peserta dari kelompok atas atau kelompok bawah (biasanya 27% dari total peserta)⁸¹

⁸¹ Arikunto.

Tabel III. 16 Interpretasi Daya Pembeda Pertanyaan

Interval	Keterangan
$0,7 < DP < 1$	Baik Sekali
$0,4 < DP < 0,7$	Baik
$0,2 < DP < 0,4$	Cukup
$DP < 0,2$	Tidak Baik

Tabel III. 17 Hasil Kalkulasi Daya Pembeda Pertanyaan *Pre-test*

No	Standar Deviation	Interpretasi
1	0,6	Baik
2	0,6	Baik
3	0,8	Baik Sekali
4	0,6	Baik
5	0,4	Baik
6	0,8	Baik
7	0,6	Baik
8	0,2	Tidak Baik
9	0,8	Baik Sekali
10	0,6	Baik
11	0,4	Baik
12	0,6	Baik
13	0,8	Baik Sekali
14	0,6	Baik
15	0,4	Baik

Tabel III. 18 Hasil Kalkulasi Daya Pembeda Pertanyaan *Post-test*

No	Standar Deviation	Interpretasi
1	0,4	Baik
2	0,4	Baik
3	0,6	Baik
4	0,8	Baik Sekali
5	0,4	Baik
6	0,4	Baik
7	0,4	Baik
8	0,8	Baik Sekali
9	0,6	Baik
10	0,6	Baik

Dari hasil kalkulasi daya pembeda, pada Tabel 15 diperoleh hasil bahwa dari 15 pertanyaan pre-test terdapat 1 pertanyaan (6,67%) berkelompok tidak baik, 11 pertanyaan (73,33%) berkelompok baik, dan 3 pertanyaan (20%) berkelompok sangat baik. Sementara itu, pada

Tabel 16 hasil kalkulasi daya pembeda pertanyaan post-test menunjukkan bahwa dari 10 pertanyaan terdapat 8 pertanyaan (80%) berkelompok baik dan 2 pertanyaan (20%) berkelompok sangat baik.

Selanjutnya, dilakukan kalkulasi tingkat signifikansi perbedaan hasil belajar murid sebelum dan sesudah pemanfaatan media *Wordwall*. Kalkulasi ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar murid melalui uji N-Gain Score dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maks} - \text{skor pretest}}$$

Sesudah data diperoleh, tahap berikutnya ialah mengonversi persentase menjadi nilai kualitatif dari kriteria hasil belajar. Adapun kriteria yang digunakan merupakan sebagai berikut:

Tabel III. 19 Kriteria Gain Ternormalisasi (N-Gain)

N-Gain Score	Kriteria
$N - \text{Gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 < N - \text{Gain} < 0,7$	Sedang
$N - \text{Gain} < 0,3$	Rendah

Sesudah diserahkan tes hasil belajar siswa yang dilakukan pada pre-test dan post-test maka diperoleh n-Gain Sebagai berikut:

Tabel III. 20 Hasil Belajar Siswa dan Kriteria n-Gain

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Evaluasi
		Pre-test	Post-test			
1	Abdul Fais Alfatih Hsb	40	70	0,50	50%	Sedang
2	Abdul Hakim Dlm	80	100	1,00	100%	Tinggi
3	Ade Nazwa Syahfitri	50	80	0,60	60%	Sedang
4	Adinda Dwi Atika	90	100	1,00	100%	Tinggi
5	Afifah Alhusna Ritonga	70	90	0,67	67%	Sedang
6	Ahmad Sulaiman	50	100	1,00	100%	Tinggi
7	Ahya Alifa Maulana Dlm	40	100	1,00	100%	Tinggi

8	Al Habsyi Kadafi Hsb	50	90	0,80	80%	Tinggi
9	Alvizah Rizki Ramadhan	50	80	0,60	60%	Sedang
10	Alzhafira Hutabarat	40	80	0,67	67%	Sedang
11	Angga Febriansyah	40	100	1,00	100%	Tinggi
12	Angga Pratama	70	90	0,67	67%	Sedang
13	Rifqi Maulana	80	90	0,50	50%	Sedang
14	Rama Agustina	70	90	0,67	67%	Sedang
15	Distiy Mikaila Bilqis	20	50	0,38	38%	Sedang
16	Ebel Tua Sihombing	50	100	1,00	100%	Tinggi
17	Eka Norpa	60	70	0,25	25%	Rendah
18	Fatih Aden Sajid	50	100	1,00	100%	Tinggi
19	Fauzi Hakqi Ritonga	40	80	0,67	67%	Sedang
20	Muhammad Yusuf	80	80	0,00	0%	Rendah
21	Habibi	70	90	0,67	67%	Sedang
22	Dion Simanjuntak	60	80	0,50	50%	Sedang
23	Hisyam Ramadhan	50	100	1,00	100%	Tinggi
24	Inaya Arafa Nasution	40	60	0,33	33%	Sedang
25	Irfan Syaputra	80	100	1,00	100%	Tinggi
26	Irsyah Ramdani Putra	80	100	1,00	100%	Tinggi
27	Julio Rezky Tambunan	50	100	1,00	100%	Tinggi
28	Keiza Syahputri	40	100	1,00	100%	Tinggi
29	Khairani Ainun Adha	60	90	0,75	75%	Tinggi
30	Risky Prasetyo Hutasoit	40	50	0,17	17%	Sedang
31	Senja Aprilia	80	100	1,00	100%	Tinggi
32	Winner Ernest Bakkara	50	100	1,00	100%	Tinggi
Jumlah		1820	2810	23,38	2337,50	
Rata-rata		56,88	87,81	0,73	73,79	
Keterangan		Rendah Tinggi		Tinggi	Efektif	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Data Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti yakni Media pembelajaran *wordwall* (*game*) pada Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS pelajaran sistem pencernaan di kelas V SDN 06 Pangkatan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berdasarkan *game* terhadap hasil belajar siswa kelas V.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *wordwall* untuk mengembangkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 06 Pangkatan pelajaran sistem pencernaan sebagai berikut:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam penelitian ini merupakan tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Selain itu, peneliti juga melaksanakan wawancara dengan guru dan murid terkait mata pelajaran IPAS pelajaran sistem pencernaan, serta melakukan studi pendahuluan melalui pemberian tes kepada siswa untuk memahami kemampuan awal mereka mengerti

karakter, kebutuhan, lingkungan belajar, dan pelajaran pelajaran pada kelas V SDN 06 Pangkatan.

a) Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter murid pada Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengamati perilaku serta ciri khas awal murid guna mengerti kondisi siswa sebelum pembelajaran berlangsung. Selain itu, teknik wawancara juga digunakan untuk memperoleh data mengenai murid melalui guru kelas.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa ketersediaan Media pembelajaran IPAS masih terbatas. Hal tersebut terlihat dari metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yakni melalui ceramah, pemanfaatan buku paket sebagai pedoman, serta penulisan pelajaran di papan tulis. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengerti pelajaran yang disampaikan guru. Kondisi tersebut terlihat saat kegiatan tanya jawab berlangsung, di mana sebagian siswa belum mampu mengingat pelajaran yang baru saja dijelaskan.

Dalam menyampaikan pelajaran pelajaran tentu tidak cukup dengan menggunakan metode ceramah saja. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat monoton dan kurang variatif sehingga minat siswa rendah dan menimbulkan rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang diserahkan guru. Selama memberikan pelajaran siswa berperilaku kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan

pelajaran pembelajaran, siswa berbicara dengan teman sebangkunya, siswa asik sendiri menulis buku tetapi bukan menulis pelajaran, ada juga siswa yang asik menggambar. Melihat kejadian tersebut, guru berulang kali menegur siswa untuk tetap fokus pada pembelajaran yang disampaikan guru.

Dengan pemakaian media yang kurang variatif membuat siswa jenuh yang berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan. Siswa membutuhkan Media pembelajaran yang mampu mengembangkan minat belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil observasi yang dilakukan peneliti senada dengan pernyataan oleh guru kelas V yakni Ibu Lamiah, S.Pd. Gr dan Ibu Ahmiyati Dalimunthe, S.Pd. Gr dalam kegiatan wawancara yang dilakukan dengan hasil:

Tabel IV. 1 Hasil Kegiatan Wawancara dengan Guru Kelas V

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana Ibu menilai kondisi awal pembelajaran sebelum menggunakan Media pembelajaran Wordwall?	Lamiah Sebelum menggunakan <i>wordwall</i> siswa kurang aktif karena kegiatan membaca membuat siswa jenuh Ahmiyati Siswa juga kurang aktif dikarenakan tingkat literasi siswa masih rendah
Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam menyampaikan pelajaran Sistem pencernaan?	Lamiah Minimnya pemakaian teknologi yang membuat siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran di kelas Ahmiyati Keaktifan siswa menjadi kendala sehingga pembelajaran kurang maksimal di kelas Lamiah

Apa tanggapan Ibu pada tampilan dan fitur pada media <i>Wordwall</i>?	fitur <i>wordwall</i> membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran Ahmiyati Fitur <i>wordwall</i> membuat siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran
Apakah media <i>Wordwall</i> memudahkan Ibu dalam menyampaikan pelajaran?	Lamiah Media <i>wordwall</i> sangat membantu saya dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa Ahmiyati Sangat memudahkan guru dan membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam mengerti pelajaran pelajaran
Menurut Ibu, apakah media <i>wordwall</i> ini bisa mengembangkan minat, hasil belajar serta partisipasi siswa?	Lamiah Sangat membantu dalam mengembangkan minat belajar siswa sehingga tugas tepat waktu dan menyenangkan siswa untuk belajar di kelas Ahmiyati Membuat siswa aktif dan maksimal dalam mengikuti pembelajaran
Saran atau masukan apa yang bisa diserahkan untuk pengembangan media <i>Wordwall</i> ke depannya?	Lamiah Semoga <i>wordwall</i> bisa saya terapkan pada semua mata pelajaran Ahmiyati Saya akan menggunakan <i>wordwall</i> pada semua mata pelajaran

Kondisi siswa yang kurang fokus selama pembelajaran dan cenderung bermain dengan teman sebaya merupakan hal yang perlu dipahami oleh guru. Dari penjelasan guru, ciri khas siswa kelas V meliputi senang bermain, aktif bergerak, suka berkomunikasi, serta senang bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menerapkan pembelajaran yang memuat unsur permainan agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan sesuai dengan ciri khas siswa.

Dengan menyesuaikan ciri khas dari kondisi siswa, guru memungkinkan untuk menyusun sebuah Media pembelajaran yang mampu mengembangkan minat, motivasi dan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS. Sesuai dengan perkembangan Zaman pada era digital, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pemahaman dan pemanfaatan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi sekarang ini terkhusus pada handphone atau gadget tidak dapat dipisahkan dari kegiatan siswa di kehidupan sehari-hari. Handphone atau gadget bukan saja digunakan sebagai alat komunikasi akan tetapi digunakan untuk kegiatan bermain. Hal tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Guru dapat menyusun permainan interaktif berdasarkan teknologi. Pemahaman pada siswa dari karakternya sangat diperlukan untuk menyusun Media pembelajaran yang bisa menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan menjadi tahapan selanjutnya sesudah mengerti ciri khas siswa. Menganalisis kebutuhan siswa dilakukan untuk menetapkan permasalahan dan mencari solusi yang tepat dan sesuai di lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan melaksanakan observasi dan wawancara tidak struktur pada guru dan salah satu siswa yang terdapat di kelas V SDN 06 Pangkatan. Dan hal

tersebut dapat dipahami bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar masih cenderung ingin bermain dan lebih tertarik dengan permainan warna dan animasi.

Adapun hasil wawancara dengan guru kelas V yakni “pembelajaran IPAS harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa terlebih lagi pada zaman sekarang yang mana pembelajaran merdeka menuntut guru harus mengerti kebutuhan belajar siswa, akan tetapi sebagian besar guru kurang kompeten dalam membuat Media pembelajaran yang berdasarkan teknologi sehingga guru menggunakan sarana dan prasarana apa yang ada saja.

c) Analisis Lingkungan Belajar

Tahapan selanjutnya Peneliti melakukan analisa dari hasil Observasi dan wawancara dilakukan untuk memahami kondisi lingkungan belajar, di mana lingkungan belajar merupakan sarana bagi murid untuk beraktivitas, berkreasi, serta melakukan berbagai kegiatan yang bisa menghasilkan perubahan perilaku. Pada tahap ini, peneliti mengamati kondisi lingkungan belajar yang berkaitan dengan penerapan Media pembelajaran berdasarkan teknologi seperti *Wordwall*.

Peneliti memperoleh informasi melalui pengamatan terhadap budaya belajar di sekolah, ketersediaan sumber belajar, interaksi antara pendidik dan murid, serta tingkat keikutsertaan murid dalam pembelajaran di kelas. Budaya belajar di sekolah tempat penelitian

masih cenderung menggunakan metode konvensional, yakni guru menjelaskan pelajaran dengan bantuan buku dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang aktif, efektif, dan efisien.

Selain itu, interaksi antara pendidik dan murid masih berpusat pada guru, sedangkan keterlibatan murid dalam pembelajaran masih rendah sehingga sebagian besar siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu adanya inovasi pembelajaran berupa media berdasarkan teknologi yang diterapkan pada siswa kelas V SDN 06 Pangkatan.

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah mengenai sarana dan prasarana yang tersedia, diperoleh hasil analisis lingkungan belajar terkait ketersediaan fasilitas di sekolah sebagai berikut:

Tabel IV.2 Ketersediaan Fasilitas dan Sumber Belajar

No	Ketersediaan Fasilitas dan Sumber Belajar	Jumlah dan Kondisi
1	Infocus atau Proyektor	2/Baik
2	Chromebook	30/Baik
3	Laptop	1/Baik
4	Ruang Kelas	11/Baik
5	Sumber Listrik	Baik
6	Internet	Baik
7	Speaker	1/Baik

d) Analisis Pelajaran

Analisis pelajaran IPAS yang dijadikan pedoman dalam pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan modul ajar fase C kelas V pada kurikulum Merdeka. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN 06 Pangkatan, diperoleh informasi bahwa penerapan Kurikulum Merdeka pada kelas V telah dimulai sejak tahun

2024. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa kelas V SDN 06 Pangkatan baru menerapkan pembelajaran Merdeka. Dari hal itu, walaupun masih terbilang baru akan tetapi peneliti mengikuti pedoman pembelajaran yang sama yang digunakan SDN 06 pakan pada pembelajaran.

Kurikulum dan pembelajaran merdeka memberikan kebebasan kepada siswa dalam menetapkan metode pembelajaran yang mereka sukai dan guru juga menyesuaikan kebutuhan belajar siswa. Untuk memahami kebutuhan tersebut peneliti perlu melakukan analisis kebutuhan dan karakter siswa yang sesuai agar mendukung berlangsungnya pembelajaran. Berlanjut dengan analisis lingkungan belajar untuk memahami ketersediaan fasilitas serta sumber belajar yang tersedia di SDN 06 Pangkatan yang bisa mendukung pemakaian Media pembelajaran.

Dari hasil analisis tersebut, peneliti mampu mengenali aspek-aspek yang menunjang proses penelitian dan pengembangan. Buku pelajaran Kurikulum Merdeka menjadi salah satu sumber yang membantu peneliti menyesuaikan pelajaran dengan jadwal pelaksanaan penelitian. Dengan fasilitas yang mendukung pemakaian Media pembelajaran berdasarkan digital yang menjadi syarat untuk dapat menjalankan Media pembelajaran berbasis *wordwall*.

Dari keahlian inti pada Pedoman pembelajaran Merdeka memuat capaian pembelajaran, pelajaran dari elemen, dan tujuan

pembelajaran pada setiap fase. Uraian tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel IV.3 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS	Murid mampu mengerti sistem organ tubuh manusia yang berkaitan dengan upaya menjaga kesehatan tubuh, hubungan antara komponen biotik dan abiotik beserta dampaknya terhadap ekosistem, serta siklus air yang berhubungan dengan upaya menjaga ketersediaan air. Selain itu, murid juga mengerti fenomena gelombang bunyi dan cahaya dalam kehidupan sehari-hari, upaya penghematan energi, serta pemanfaatan sumber energi alternatif yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai bentuk mitigasi perubahan iklim. Murid juga mengkaji sistem tata surya yang berkaitan dengan rotasi dan revolusi bumi, letak serta kondisi geografis Indonesia melalui peta konvensional maupun digital, sejarah perjuangan pahlawan di lingkungan sekitar, serta keragaman budaya nasional dalam konteks kebinekaan dari nilai-nilai kearifan lokal di daerahnya. Selain itu, murid mengerti kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif yang berkembang di lingkungan sekitar
Keterampilan Proses	• Mengamati Murid melakukan pengamatan terhadap fenomena dan peristiwa secara sederhana, mencatat hasil pengamatan, serta mengidentifikasi persamaan dan perbedaannya. • Mengajukan Pertanyaan dan Membuat Prediksi Dengan bimbingan guru, murid menetapkan pertanyaan yang bisa diteliti secara ilmiah serta menyusun prediksi terhadap hasil yang akan diperoleh. • Menyusun dan Melaksanakan Penyelidikan

Murid secara mandiri menyusun langkah-langkah penyelidikan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan serta melakukan observasi menggunakan alat ukur sederhana.

- Mengolah dan Menganalisis Data serta Informasi

Murid menyajikan data dalam bentuk tabel maupun grafik, kemudian menjelaskan hasil pengamatan serta hubungan atau pola yang ditemukan pada data tersebut. Selain itu, murid membandingkan hasil data dengan prediksi yang telah dibuat disertai alasan dari bukti.

- Mengevaluasi dan Melakukan Refleksi
Murid melakukan refleksi terhadap kegiatan penyelidikan yang telah dilakukan serta memberikan saran perbaikan untuk kegiatan berikutnya.

- Mengomunikasikan Hasil
Murid menyampaikan hasil penyelidikan secara menyeluruh disertai argumen pendukung melalui berbagai media komunikasi.
-

2) Tahap Desain (*Design*)

Sesudah menganalisis, Tahap berikutnya merupakan menyusun produk yang akan ditingkatkan. Produk yang dirancang berupa Media pembelajaran *Wordwall* berdasarkan *game* untuk meningkatkan hasil

belajar siswa yang dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

- a) Menetapkan sumber daya yang dibutuhkan

Dalam mengembangkan produk *wordwall (game)* peneliti menyiapkan beberapa alat dan perangkat yang dibutuhkan seperti laptop dan gadget. Laptop digunakan dalam menyusun Media pembelajaran yang mana aplikasi yang digunakan seperti Canva yang

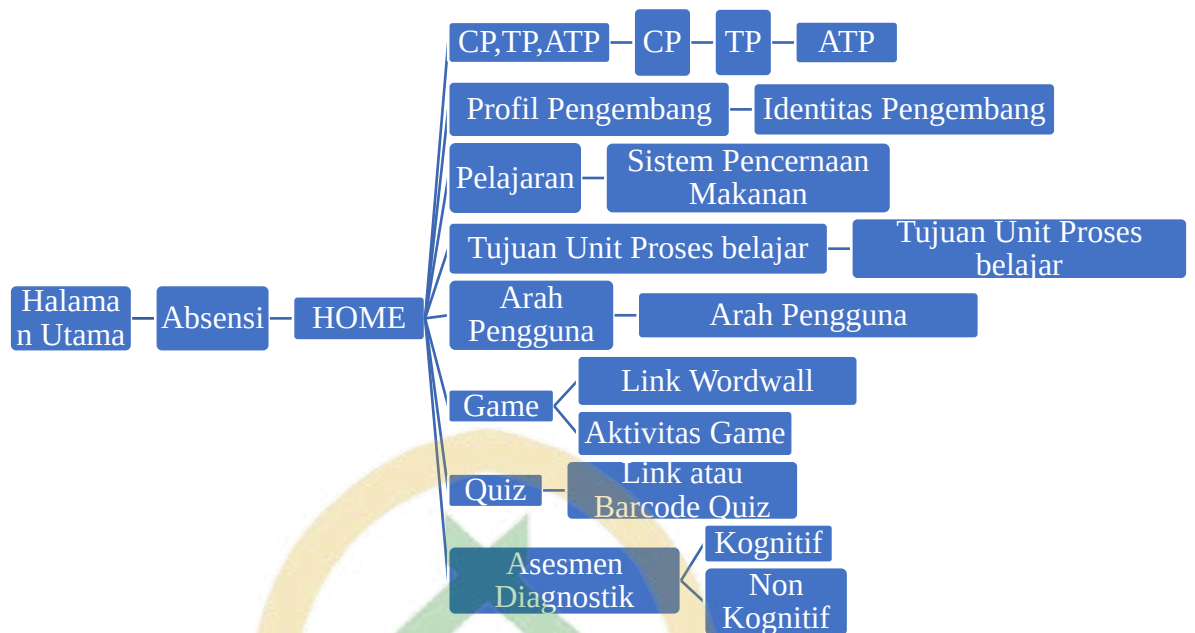
di dalamnya terdapat aplikasi *wordwall* dengan fitur atau menu yang disediakan seperti menu *home*, capaian pembelajaran, arah pengguna, bahan bacaan, *game* atau kuis.

b) Pemilihan dan penentuan cakupan pelajaran

Cakupan pelajaran yang digunakan dipilih sesuai dengan capaian pembelajaran siswa sesuai dengan program semester yang dijalani siswa. Dalam hal ini pelajaran yang dipilih dan ditentukan yakni pelajaran sistem pencernaan. Hal ini didukung dengan modul ajar pelajaran sistem pencernaan dalam buku IPAS pada bab tubuh kita. Kesesuaian pelajaran yang dipilih dengan media yang ditingkatkan sesuai dengan Media pembelajaran yang digunakan pada *wordwall*.

c) Pembuatan alur pengembangan

Alur pengembangan disusun oleh peneliti untuk memberikan gambaran terkait media yang akan ditingkatkan agar Media pembelajaran *Wordwall* yang dibuat mampu menyampaikan pelajaran secara efektif dan efisien. Melalui tahapan ini, peneliti juga dapat melakukan perbaikan terhadap kesalahan tampilan sebelum media diterapkan. Adapun pengembangan media pembelajaran yang digunakan merupakan sebagai berikut:

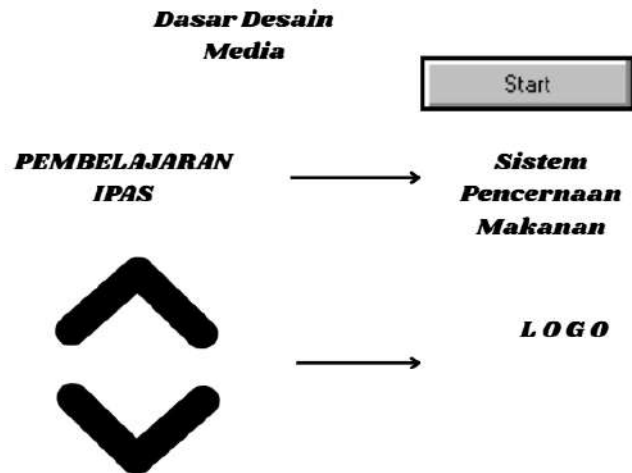


Gambar IV. 1 Alur Pengembangan media pembelajaran

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

a) Membuat Prototype

Tahap pembuatan prototype produk bertujuan untuk menghasilkan desain awal sebagai gambaran Media pembelajaran yang akan ditingkatkan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media pendukung dalam pengembangan media *Wordwall*. Adapun hasil prototype produk tersebut merupakan sebagai berikut:



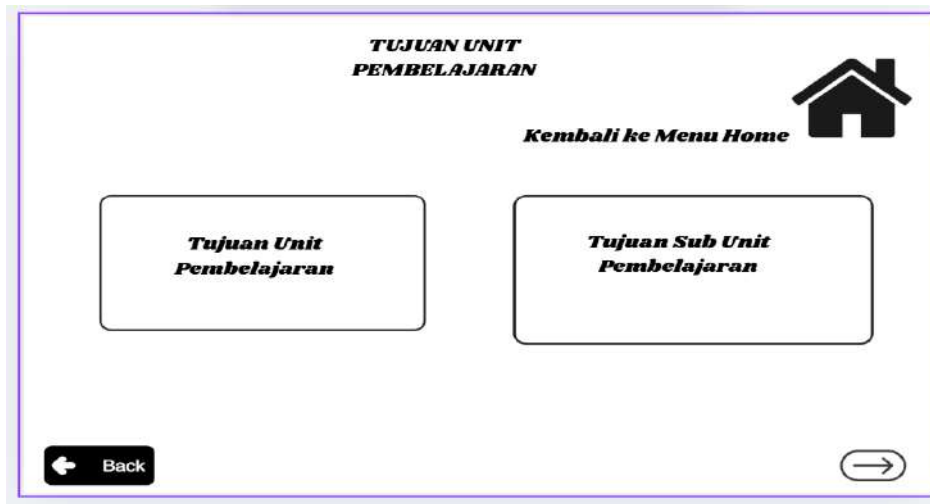
Gambar IV.2 *Prototype* Halaman Awal



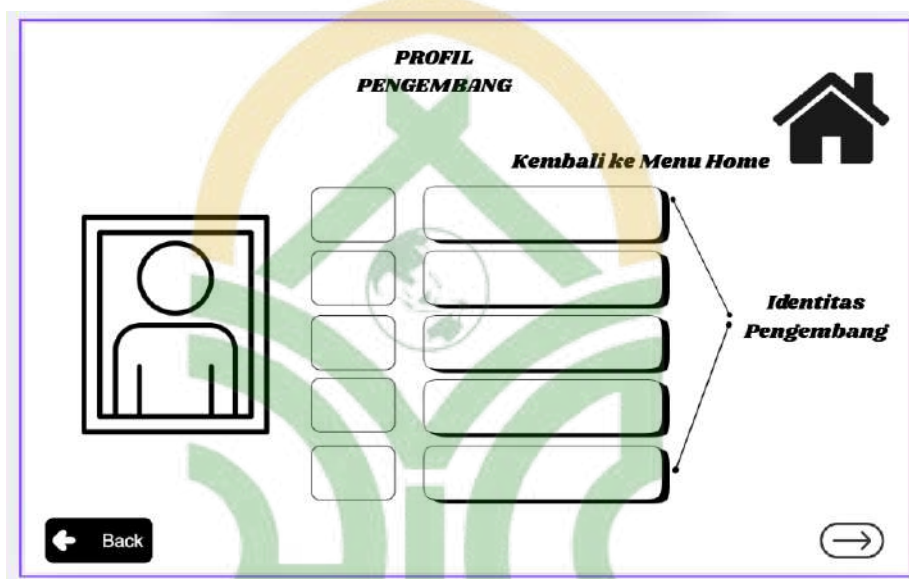
Gambar IV.3 *Prototype* Halaman Menu Utama



Gambar IV.4 *Prototype* Arah Pengguna



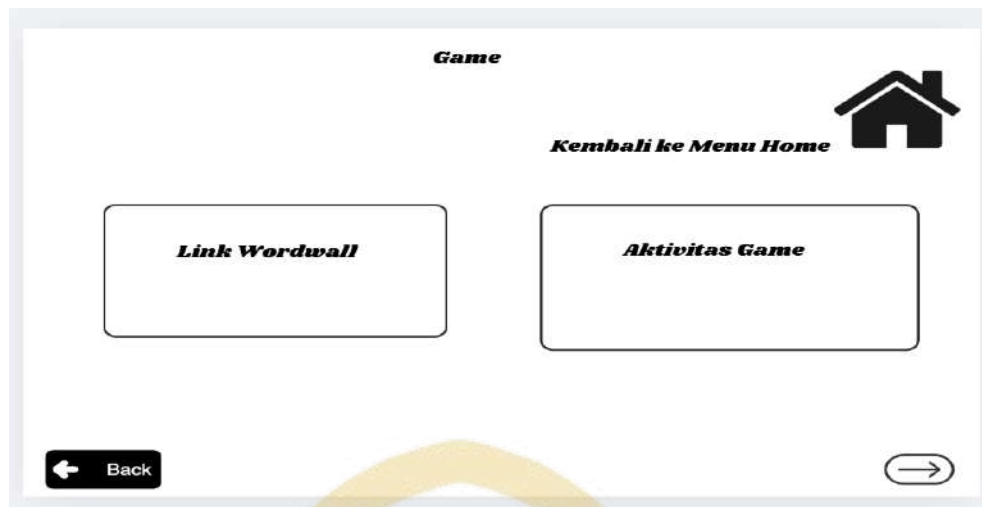
Gambar IV.5 *Prototype* Tujuan Unit Pembelajaran



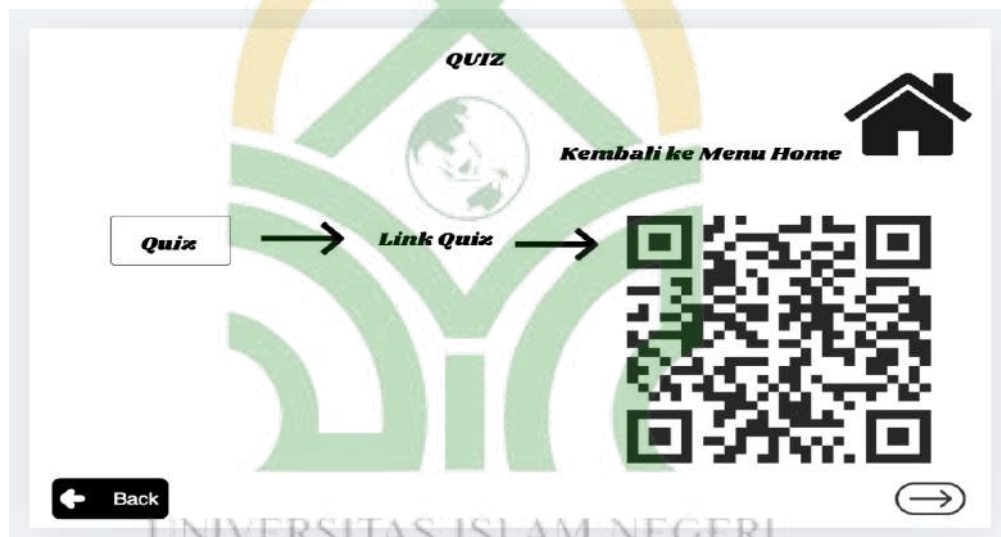
Gambar IV.6 *Prototype* Profil Pengembang



Gambar IV.7 *Prototype* Menu Pelajaran



Gambar IV.8 Prototype Menu Game



Gambar IV.9 Prototype Menu Quiz

Dari gambar di atas ialah bentuk awal atau *prototype* dari media yang ditingkatkan peneliti dengan media *wordwall* berbantuan media Canva. Sesudah melalui tahapan *prototype* dari sebuah produk yang ditingkatkan maka peneliti melanjutkan dengan merangkai semua komponen dalam media Canva seperti pelajaran pelajaran, gambar, animasi, *link*, *barcode* serta media *wordwall* yang menjadi Media pembelajaran. Desain Media pembelajaran ini sesuai dengan bentuk awal atau *prototype* yang disusun peneliti sebelumnya dan selanjutnya diekspo

menjadi sebuah aplikasi berupa Media pembelajaran interaktif yang berguna dalam mengembangkan hasil belajar siswa serta kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS. Desain dari Media pembelajaran yang ditingkatkan oleh peneliti ialah sebagai berikut:

1) Tampilan Halaman Utama

Sebelum menuju menu utama pada aplikasi Canva, akan ditampilkan halaman awal yang berisi judul pelajaran pembahasan, kelas, dan tombol *start* sebagai akses menuju halaman selanjutnya, yakni menu *home*. Pengguna dapat melanjutkan ke tahap berikutnya dengan mengklik tombol *start* pada bagian sistem pencernaan. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar IV.10 berikut:



Gambar IV.10 Tampilan Halaman Utama

2) Home

Tampilan Home merupakan tampilan utama pada Media pembelajaran yang ditingkatkan yang terdapat menu Home, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, Arah Pengguna, Profil Pengembang,

Tujuan Unit Pembelajaran, Asesmen Diagnostik, Pelajaran, *Game* serta menu Quiz Yang sudah dilengkapi dengan fitur tombol pintar agar mempermudah pengguna untuk mengklik tautan dari tombol tersebut. Adapun menu tampilan home ditunjukkan pada gambar IV.11 sebagai berikut:



Gambar IV.11 Tampilan Menu Home

3) CP, TP, dan ATP

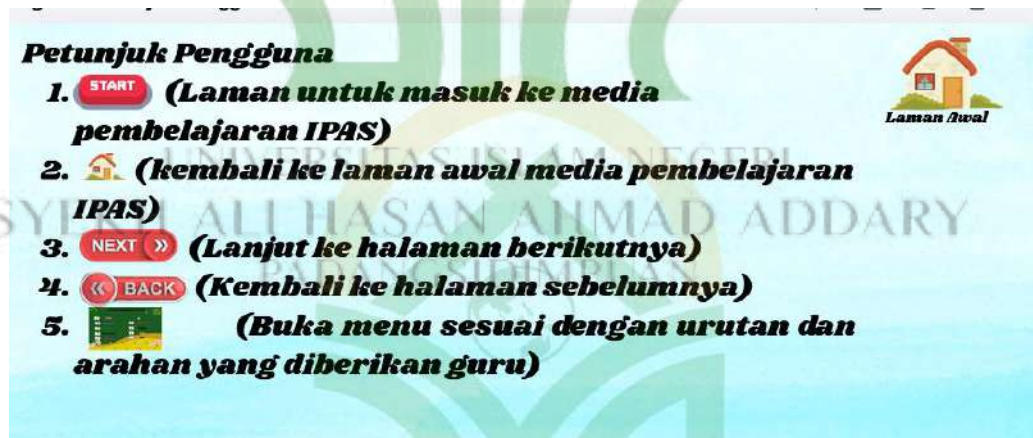
Pada menu CP, TP, dan ATP terdapat capaian pembelajaran sistem pencernaan, tujuan pembelajaran sistem pencernaan serta alur tujuan pembelajaran pada sistem pencernaan. Menu ini diambil dari capaian pembelajaran yang sudah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah yang ditingkatkan oleh pengembang melalui capaian pembelajaran hasil pengembangan beserta tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Adapun tampilan pada CP, TP serta ATP pada menu home seperti pada gambar IV. 12 berikut:



Gambar IV. 12 Tampilan Menu CP, TP dan ATP

4) Arah Pengguna

Pada menu arah pengguna merupakan penjelasan pada fungsi masing-masing tombol pada Media pembelajaran yang tersedia. Adapun tampilan pada menu arah pengguna pada gambar IV.13 sebagai berikut:



Gambar IV. 13 Tampilan Menu Arah Pengguna

5) Profil Pengembang

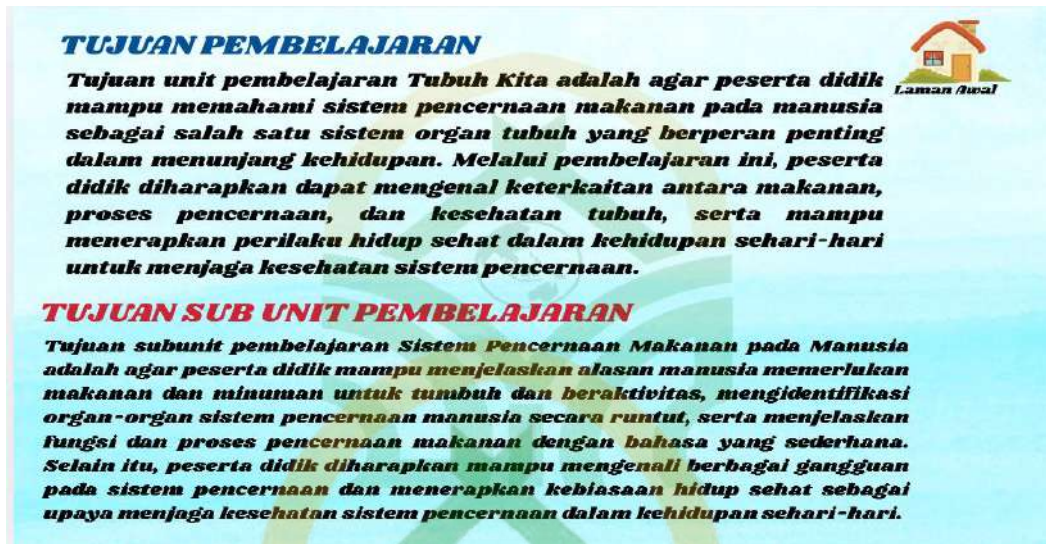
Pada tampilan menu profil pengembang berisi mengenai identitas pengembang yang memuat data nama, NIM, program studi, email serta judul tesis pengembang. Adapun tampilan profil pengembang seperti pada gambar IV.14 berikut:



Gambar IV.14 Tampilan Menu Profil Pengembang

6) Tujuan Unit Pembelajaran

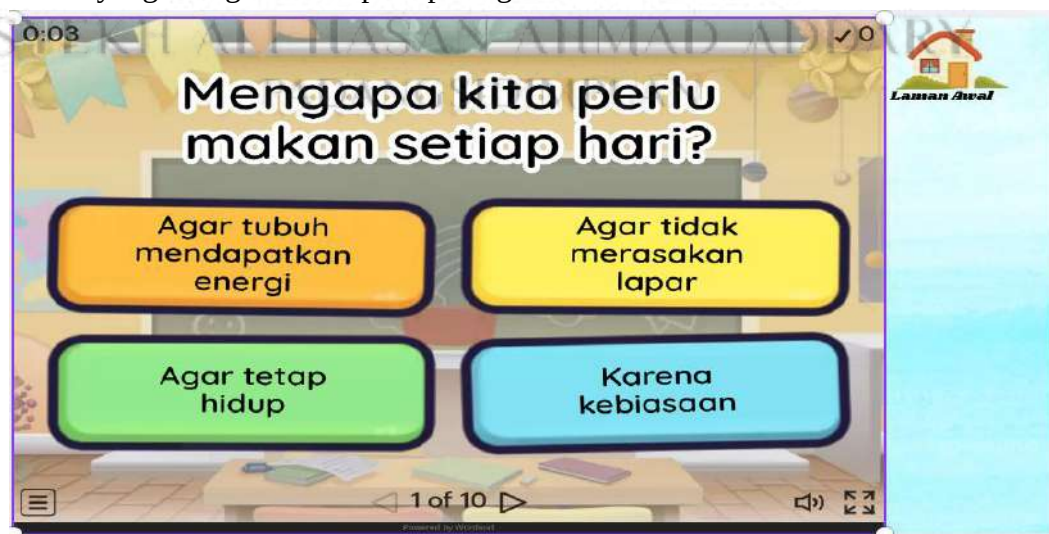
Pada bagian menu tampilan tujuan unit pembelajaran, terdapat pendalaman pelajaran yang diteliti yakni pelajaran sistem pencernaan. Tujuan unit pembelajaran disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, rangkaian alur tujuan pembelajaran, serta pelajaran pada buku IPAS kelas V sekolah dasar. Adapun menu tampilan pada tujuan untuk pembelajaran seperti gambar IV.15 berikut:



Gambar IV.15 Tampilan Menu Tujuan Unit Pembelajaran

7) Asesmen Diagnostik

Pada menu tampilan asesmen diagnostik, pengembang juga membuat asesmen awal yang bertujuan untuk melihat kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS di kelas V pada pelajaran sistem pencernaan yang diakses melalui media Wordwall. Adapun tampilan asesmen diagnostik yang ada pada media yang ditingkatkan seperti pada gambar 4.16 berikut:



Gambar IV.16 Tampilan Menu Asesmen Diagnostik

8) Pelajaran

Pada menu tampilan pelajaran terdapat hal-hal yang akan dibahas pada pelajaran sistem pencernaan Seperti Mulut, Krangkongan, Lambung, Usus Halus, Usus Besar, Anus, Gangguan Sistem pencernaan, Dan Cara Menjaga Sistem Pencernaan. Adapun tampilan pelajaran pada Media pembelajaran yang ditingkatkan seperti pada gambar IV.17 berikut:



Gambar IV.17 Tampilan Menu Pelajaran

9) Game

Pada menu *game* berupa tampilan link yang dihubungkan dengan aplikasi *wordwall*. Bentuk *game* yang diserahkan ialah pada fitur open the box yang menyesuaikan itu open the box ini dengan kegiatan *games* yang akan dilakukan oleh siswa kelas 5 sebanyak 20 pertanyaan. Adapun tampilan menu *game* pada Media pembelajaran yang ditingkatkan seperti pada gambar 4.18 berikut:



Gambar IV. 18 Tampilan Menu Game

10) Tes

Pada menu tampilan tes, pengembang membuat dua tampilan yakni tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*). *Pre-test* dan *post-test* diserahkan kepada siswa kelas V dengan pelajaran yang sama yakni pelajaran sistem pencernaan yang juga diakses melalui aplikasi *wordwall*. Adapun tampilan tes yang ada pada media yang ditingkatkan seperti pada gambar IV.19 berikut:



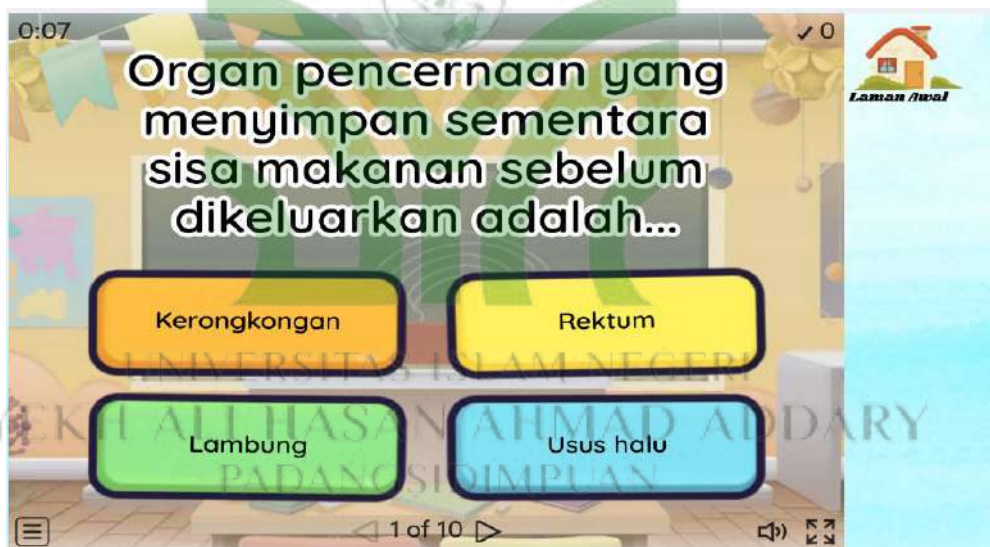
Gambar IV. 19 Tampilan Menu Tes

a) *Pre-test*



Gambar IV. 20 Tampilan Menu *Pre-test*

b) *Post-test*



Gambar IV. 21 Tampilan Menu *Post-test*

b) Validasi Ahli

Media pembelajaran yang telah ditingkatkan kemudian diuji validitasnya oleh lima validator yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ahli media terdiri dari dua validator, yakni Ibu Hanifah Nur Nasution, S.Kom., M.Kom., yang merupakan dosen di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri

Mandailing Natal), Ibu Iswuri Handayani, S.Kom, M.Kom (Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Komputer 22 Januari Kendari). Ahli materi terdiri dari 1 orang ahli yakni Bapak Ahmad Rizaldy Fanbudy, M.Pd (Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal). Selanjutnya ahli Bahasa yang terdiri dari 2 orang yakni Bapak Dr. Akhiril Pane, M.Pd (Dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary-Padangsidimpunan) dan Bapak Amron Zakarsih Ritonga, S.Pd, M.Pd (Dosen Universitas Islam Labuhanbatu). Hasil dari validasi yang diserahkan validator berupa kritik, saran dan komentar yang terdapat pada lembar validasi yang sudah disediakan peneliti, kemudian Media pembelajaran yang sudah diberi kritik, saran, dan komentar akan diperbaiki sesuai dengan kritik, saran yang diserahkan oleh para ahli media, pelajaran dan Bahasa agar Media pembelajaran yang ditingkatkan layak dan diujicobakan kepada pengguna (siswa).

c) Revisi

Dari para validator, baik validator media, pelajaran dan bahasa yang memvalidasi Media pembelajaran yang ditingkatkan berbasis *wordwall* diperoleh beberapa masukan yang direvisi oleh peneliti sebagai pengembang baik dari ahli media, ahli materi maupun ahli bahasa. Adapun hasil revisi atau masukan yang diserahkan oleh validator yakni:

1) Revisi oleh ahli media

Ibu Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom selaku ahli media 1 pada Pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall (game)*. Sesudah

proses validasi dilakukan oleh validator media 1, ahli media 1 memberikan beberapa kritik, komentar, serta saran sebagai berikut:

- a. Tampilan *wordwall* sudah lebih menarik dan direvisi sesuai saran.
- b. Arah pemakaian media sudah ada dan jelas.
- c. Interaktivitas media sudah maksimal.
- d. Instruksi pemakaian Media pembelajaran sudah jelas.
- e. Desain dan warna sudah konsisten.
- f. Template yang digunakan sudah sangat tepat dan
- g. Alternatif pemakaian sudah dibuat.

Ibu Iswuri Handayani, S.Kom, M.Kom selaku ahli media 1 pada Pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall (game)*. Setelah tahap validasi oleh validator media 2 dilakukan, peneliti memperoleh masukan berupa kritik, komentar, dan saran dari ahli media sebagai berikut berikut:

- a. Tampilan sudah menarik, dan gambar animasi terkait sistem pencernaan sudah terlihat seperti pada menu pelajaran.
- b. Navigasi sudah jelas, sudah ada penambahan pada arah pengguna untuk mengingatkan bahwa membuka menu sesuai arahan guru.
- c. Tiga interaktivitas ada dan sudah lengkap.
- d. Instruksi sudah jelas, sistematis dan mudah dipahami siswa sebagai pengguna.
- e. Desain warna sudah sesuai dan nyaman untuk dilihat.

- f. Template yang digunakan bervariasi sesuai dengan ciri khas siswa SD dan
 - g. Media sudah dilengkapi alternatif pemakaian sehingga lebih fleksibel.
- 2) Revisi ahli materi

Bapak Ahmad Rizaldy Fanbudy, M.Pd sebagai ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall (game)*, validator pelajaran memberikan beberapa kritik, komentar, dan saran setelah proses validasi media dilakukan, yakni sebagai berikut:

- a. Pelajaran sudah sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka.
- b. Pelajaran sudah ditambahkan sesuai dengan revisi.
- c. Pertanyaan sudah disesuaikan dengan tingkat kesukaran sesuai karakter siswa.
- d. Bahasa sudah disederhanakan dengan bahasa yang mudah dipahami.
- e. Pelajaran sudah kontekstual dan
- f. Isi pelajaran IPAS akurat dan relevan.

3) Revisi ahli bahasa

Bapak Dr. Akhiril Pane, M.Pd selaku ahli bahasa 1 pada Pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall (game)*. Setelah proses validasi dilakukan oleh validator bahasa 1, ahli bahasa 1 memberikan beberapa kritik, komentar, dan saran sebagai berikut:

- a. Bahasa sudah disederhanakan, pemakaian bahasa sudah konsisten, sudah sesuai dengan kaidah bahasa dan mudah dipahami siswa.

Bapak Dr. Akhiril Pane, M.Pd selaku ahli bahasa 2 pada pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* (*game*). Sesudah Media pembelajaran ini diverifikasi oleh validator bahasa 2 maka diserahkan kritik, komentar serta saran yang diserahkan oleh ahli bahasa 2 sebagai berikut:

- a. Kalimat sudah disederhanakan dan mudah dipahami,
- b. Bahasa sudah sesuai dengan jenjang siswa.
- c. Istilah ilmiah tepat dan dilengkapi dengan penjelasan sederhana.
- d. Pemakaian istilah sudah konsisten.
- e. Tata bahasa sudah sesuai kaidah EYD.
- f. Bahasa sudah komunikatif dan tidak menimbulkan pemahaman ganda.
- g. Teks mudah dibaca dan dipahami siswa.

4) Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan, Media pembelajaran berbasis *wordwall* yang sudah selesai ditingkatkan, maka akan dipenerapkan pada siswa kelas VA SDN 06 Pangkatan, Kecamatan Pangkatan, Kabupaten Labuhanbatu. Penerapan dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan fasilitas dan perlengkapan yang telah disediakan untuk pelaksanaan penerapan. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan Media pembelajaran berbasis *wordwall* dengan bantuan aplikasi Canva yang didalamnya sudah terintegrasi dengan aplikasi *wordwall*. Media pembelajaran berbasis *wordwall* ditampilkan melalui papan smart board, kemudian menjelaskan teknik pemakaian kepada siswa dan membagikan Media pembelajaran melalui link di canva melalui *WhatsApp* grup atau scan *barcode*.

Sesudah menjelaskan bagaimana teknik menggunakan media yang akan digunakan, guru membantu siswa untuk menghubungkan Media pembelajaran dengan membagikan link dan menscan barcode media yang akan digunakan siswa. Sesudah seluruh siswa mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran, maka selanjutnya siswa diserahkan angket respon siswa pada Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa tersebut serta angket pada Media pembelajaran berbasis *wordwall*. Media pembelajaran ini kemudian di refleksi dengan menanyakan kembali kepada siswa melalui tanya jawab untuk memahami kesamaan isi angket yang diisi siswa kelas V.

5) Tahap Evaluasi (Evaluation)

a) Analisis Data Validasi Media

Analisis Data validasi Media pembelajaran didapatkan melalui hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna memahami kelayakan media yang ditingkatkan pembelajaran yang ditingkatkan sebelum dipenerapkan kepada pengguna atau siswa. Hasil dari validasi tersebut dapat dilihat pada lampiran untuk lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

b) Analisis Data kepraktisan Media

Data kepraktisan Media pembelajaran yang ditingkatkan dianalisis dari angket respon pengguna media, yakni guru dan murid, serta hasil wawancara peneliti dengan guru dan siswa. Hasil angket kepraktisan dan wawancara tersebut disajikan pada lampiran.

c) Analisis Data Keefektifan

Analisis data keefektifan pada Media pembelajaran ditingkatkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS. Dari data tersebut sesuai dengan kriteria murid agar dapat dinyatakan media efektif pada pembelajaran IPAS. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dapat dilihat pada lampiran.

B. Deskripsi dan Analisa Data

Untuk memahami tingkat validitas Media pembelajaran yang ditingkatkan, peneliti melakukan proses validasi kepada para validator dari setiap bidang keahlian, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum produk diuji cobakan kepada siswa. Media pembelajaran *Wordwall* yang telah divalidasi memperoleh data berupa evaluasi kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket yang diserahkan oleh tim validator, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik, komentar, dan saran yang disampaikan oleh validator.

Selanjutnya, Media pembelajaran yang telah ditingkatkan diuji cobakan untuk memahami tingkat kepraktisan media melalui angket kepraktisan yang diserahkan kepada guru dan siswa. Untuk memastikan kesesuaian jawaban pada angket kepraktisan, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan murid.

Keefektifan Media pembelajaran dianalisis melalui angket respon siswa dan angket praktikalitas guru guna memahami peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan Media pembelajaran berbasis *wordwall*.

Sebelum angket hasil belajar dan tes diserahkan kepada siswa, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda pertanyaan.

Berikut disajikan data kuantitatif dan kualitatif hasil evaluasi validator serta analisis data kepraktisan dan keefektifan Media pembelajaran yang ditingkatkan dari responden.

1. Validasi Produk

a. Validasi Ahli Media

1) Profil Ahli Media

Ahli media 1 yakni ibu Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M. Kom salah satu dosen di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal. Ahli media 2 yakni ibu Iswuri Handayani, S.Kom, M.Kom salah satu dosen di Sekolah Tinggi Ilmu Komputer 22 Januari Kendari. Pada penelitian ini, keduanya bertindak sebagai ahli media dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall (game)* yang berkaitan dengan pemanfaatan Media pembelajaran.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Oleh ahli media dilihat beberapa aspek evaluasi yang digunakan sebagai acuan untuk menilai kelayakan Media pembelajaran yang ditingkatkan oleh peneliti. Hasil validasi dari ahli media 1 dan ahli media 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

a) Data Kuantitatif

Tabel IV. 4 Hasil Data Kuantitatif Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Ahli		Rata-rata
		1	2	
1	Tampilan <i>Wordwall</i> yang disajikan menarik dan sesuai dengan ciri khas murid	4	4	4
2	Navigasi mudah digunakan oleh guru dan siswa	4	4	4
3	Interaktivitas media	4	3	3,5
4	Kejelasan instruksi dan arah pemakaian <i>Wordwall</i>	4	4	4
5	Konsistensi desain dan warna	4	4	4
6	Ketepatan pemilihan template pada media <i>Wordwall</i>	4	4	4
7	Aksesibilitas media <i>Wordwall</i>	3	3	3
Total Skor		27	26	26,5
Skor Maksimal		28	28	28
Persentase		96,43	92,86	94,65
Keterangan		Sangat Layak		

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media 1 dan ahli media 2 pada Media pembelajaran yang ditingkatkan dengan rata-rata persentase sebesar 94,65% dan dengan dari tabel kriteria validasi pada suatu produk maka media yang digunakan oleh peneliti dinyatakan sangat layak. Namun hasil uji kelayakan media tersebut sudah diberi masukan dan saran yang sudah diperbaiki oleh peneliti sesuai dengan arahan validator ahli media. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang ditingkatkan pada pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* dari Segi media sudah dapat digunakan dan sangat layak untuk diuji kepada siswa kelas VA.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif pada media yang sudah di validasi oleh validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 5 Hasil Data Kualitatif Validasi Ahli Media

Validator		Kritik/Komentar/Saran
Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom	a.	Tampilan <i>wordwall</i> sudah lebih menarik dan direvisi sesuai saran.
	b.	Arah pemakaian media sudah ada dan jelas.
	c.	Interaktivitas media sudah maksimal.
	d.	Instruksi pemakaian Media pembelajaran sudah jelas.
	e.	Desain dan warna sudah konsisten.
	f.	Template yang digunakan sudah sangat tepat dan
	g.	Alternatif pemakaian sudah dibuat.
Iswuri Handayani, S.Kom, M.Kom	a.	Tampilan sudah menarik, dan gambar animasi terkait sistem pencernaan sudah terlihat seperti pada menu pelajaran.
	b.	Navigasi sudah jelas, sudah ada penambahan pada arah pengguna untuk mengingatkan bahwa membuka menu sesuai arahan guru.
	c.	Tiga interaktivitas ada dan sudah lengkap.
	d.	Instruksi sudah jelas, sistematis dan mudah dipahami siswa sebagai pengguna.
	e.	Desain warna sudah sesuai dan nyaman untuk dilihat.
	f.	Template yang digunakan bervariasi sesuai dengan ciri khas siswa SD dan
	g.	Media sudah dilengkapi alternatif pemakaian sehingga lebih fleksibel.

2. Validasi Ahli materi

1) Profil Ahli materi

Ahli materi 1 yakni Bapak Ahmad Rizaldy Fanbudy, M.Pd salah satu dosen di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal.

2) Hasil Validasi Ahli materi

a) Data Kuantitatif

Oleh ahli materi dilihat beberapa aspek evaluasi yang digunakan untuk melihat kelayakan Media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti. Berikut hasil validasi ahli materi yang ditingkatkan dan dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel IV. 6 Hasil Data Kuantitatif Validasi Ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Ahli	Rata-rata
1	Kesesuaian pelajaran IPAS dengan capaian pembelajaran	4	4
2	Kebenaran konsep pelajaran Sistem Pencernaan	4	4
3	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan ciri khas siswa SD	3	3
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4	4
5	Kesesuaian pelajaran dengan kehidupan nyata (kontekstual)	4	4
6	Keakuratan dan kemutakhiran isi pelajaran IPAS	3	3
Total Skor		22	22
Skor Maksimal		24	24
Persentase		91,67	91,67
Keterangan		Sangat Layak	

Dari hasil validasi oleh ahli materi pada Media pembelajaran yang ditingkatkan oleh peneliti tersebut diperoleh

rata-rata persentase dari aspek yang dinilai mencapai 91,67%. Sesuai dengan evaluasi validator maka dari tabel kriteria validasi suatu produk media dinyatakan sangat layak. Walaupun ada beberapa saran dan masukan yang harus diperbaiki atau ditingkatkan sesuai dengan arahan validator ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *wordwall* (*game*) sudah layak dan sudah baik untuk diuji dan digunakan dari hasil evaluasi validator.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif pada pelajaran yang sudah divalidasi oleh validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 7 Hasil Data Kualitatif Validasi Ahli materi

Validator	Kritik/Komentar/Saran
Ahmad Rizaldy Fanbudy, M.Pd	a. Pelajaran sudah sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. b. Pelajaran sudah ditambahkan sesuai dengan revisi. c. Pertanyaan sudah disesuaikan dengan tingkat kesukaran sesuai karakter siswa. d. Bahasa sudah disederhanakan dengan bahasa yang mudah dipahami. e. Pelajaran sudah kontekstual dan f. Isi pelajaran IPAS akurat dan relevan.

3. Validasi Ahli Bahasa

1) Profil Ahli Bahasa

Ahli bahasa 1 yakni Bapak Dr. Akhiril Pane, M.Pd salah satu dosen di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary - Padangsidempuan. Ahli bahasa 2 yakni Bapak Amron Zarkasih Ritonga, S.Pd, M.Pd salah satu dosen di Universitas Islam Labuhanbatu. Dalam hal ini keduanya sebagai ahli bahasa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall (game)* yang berkaitan dengan bahasa pada Media pembelajaran yang digunakan.

2) Hasil Validasi Ahli

Oleh ahli bahasa dilihat beberapa aspek evaluasi yang digunakan untuk melihat kelayakan bahasa pada Media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti. Berikut hasil validasi ahli bahasa 1 dan ahli bahasa 2 yang ditingkatkan dan dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

a) Data Kuantitatif

Tabel IV. 8 Hasil Data Kuantitatif Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Ahli		Rata-rata
		1	2	
1	Kejelasan kalimat dan instruksi mudah dipahami siswa	4	4	4
2	Pemakaian bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V	3	3	3
3	Ketepatan istilah ilmiah sesuai dengan pelajaran IPAS	4	4	4
4	Konsistensi pemakaian istilah/istilah asing	4	4	4
5	Tata bahasa sesuai kaidah EYD	4	4	4

6	Bahasa yang digunakan komunikatif dan tidak menimbulkan multitafsir	3	4	3,5
7	Tingkat keterbacaan teks mendukung pemahaman konsep	4	4	4
Total Skor		26	27	26,5
Skor Maksimal		28	28	28
Persentase		92,86	96,43	94,65
Keterangan		Sangat Layak		

Dari hasil validasi oleh ahli bahasa pada Media pembelajaran yang ditingkatkan oleh peneliti tersebut diperoleh rata-rata persentase dari aspek yang dinilai mencapai 94,65%. Sesuai dengan evaluasi validator maka dari tabel kriteria validasi suatu produk media dinyatakan sangat layak. Walaupun ada beberapa saran dan masukan yang harus diperbaiki atau ditingkatkan sesuai dengan arahan validator ahli bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *wordwall* (*game*) sudah layak dan sudah baik untuk diuji dan digunakan dari hasil evaluasi validator.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif pada bahasa yang sudah divalidasi oleh validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 9 Hasil Data Kualitatif Validasi Ahli Bahasa

Validator	Kritik/Komentar/Saran
Dr. Akhiril Pane, M.Pd	Bahasa sudah disederhanakan, pemakaian bahasa sudah konsisten, sudah sesuai dengan kaidah bahasa dan mudah dipahami siswa.
Amron Zarkasih Ritonga, S.Pd, M.Pd	a. Kalimat sudah disederhanakan dan mudah dipahami,

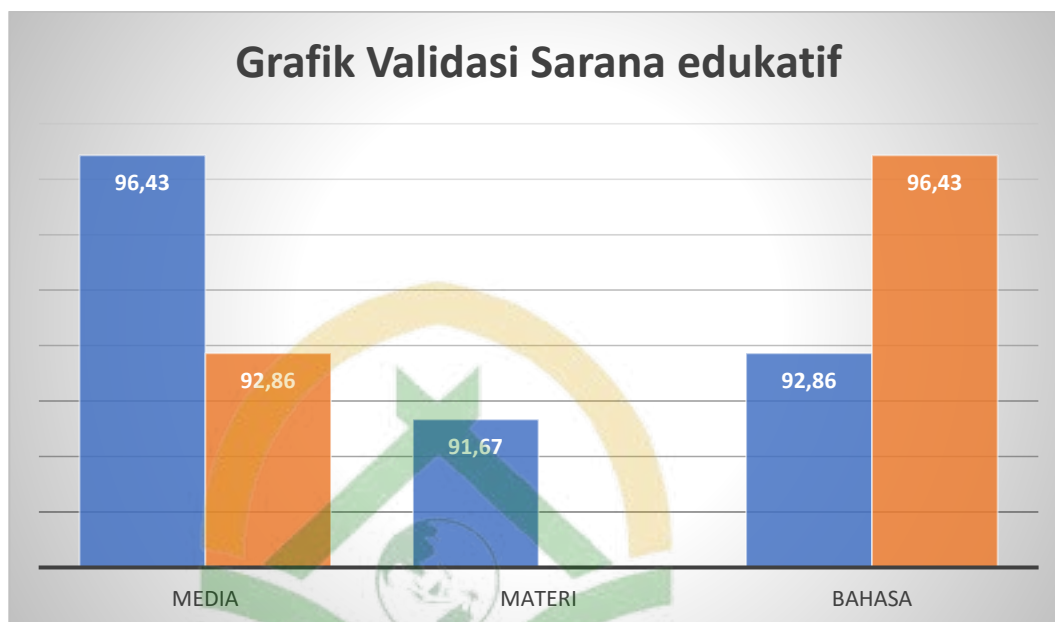
-
- b. Bahasa sudah sesuai dengan jenjang siswa.
 - c. Istilah ilmiah tepat dan dilengkapi dengan penjelasan sederhana.
 - d. Pemakaian istilah sudah konsisten.
 - e. Tata bahasa sudah sesuai kaidah EYD.
 - f. Bahasa sudah komunikatif dan tidak menimbulkan pemahaman ganda.
 - g. Teks mudah dibaca dan dipahami siswa.
-

Data validasi Media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa diperoleh melalui pengisian angket validasi Media pembelajaran dengan beberapa aspek evaluasi dengan jumlah validator sebanyak 5 orang yang terdiri dari 2 ahli media, 1 ahli materi dan 2 ahli bahasa. Data yang diperoleh kemudian diolah menjadi data yang berupa capaian atau persentase kevalidan atau kelayakan Media pembelajaran yang digunakan. Hasil validasi sesuai dengan kelompok tabel kriteria kevalidan suatu produk yang ditingkatkan, maka pengembangan media pembelajaran dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa berada pada kelompok sangat layak. Dari pembahasan yang sudah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall (game)* sangat layak dan valid serta dapat diuji kepada siswa yang menjadi objek penelitian pada pembelajaran IPAS di kelas VA. Hasil validasi secara keseluruhan sebagai berikut:

Tabel IV. 10 Data Hasil Validasi Media pembelajaran

No	Validasi	Persentase		Rerata	Kelompok
		1	2		
1	Ahli Media	96,43%	92,86%	94,65%	Sangat Layak
2	Ahli materi	91,67%	-	91,67%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	92,86%	96,43%	94,65%	Sangat Layak

Rata-rata	93,66%	Sangat layak
------------------	--------	--------------



Gambar IV. 22 Grafik Validasi Media pembelajaran

Dari gambar IV.22 grafik hasil validasi Media pembelajaran yang divalidasi oleh ketiga ahli validasi yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Untuk ahli media terdiri dari dua validator dengan skor yang diserahkan oleh ahli media 1 yakni 96,43% dan ahli media 2 yakni 92,86% dengan rata-rata skor ahli media mencapai 94,65% yang berada pada kelompok sangat layak. Ahli materi terdiri dari seorang ahli dengan skor mencapai 91,67% dengan kelompok sangat layak. Dan ahli bahasa terdiri dari 2 ahli dengan skor yang diserahkan oleh ahli bahasa 1 mencapai 92,86% dan ahli bahasa 2 mencapai 96,43% dengan rata-rata 94,65 dengan kelompok sangat layak.

Dari ketiga ahli validasi, ahli media, pelajaran dan bahasa menunjukkan bahwa alat validasi sesuai dengan dengan skor evaluasi yang dilakukan oleh

validator mencapai nilai rata-rata 93,66% dengan kelompok sangat layak. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* (*game*) yang sudah ditingkatkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sesuai dengan hasil evaluasi.

3) Kepraktisan Produk

a. Angket Kepraktisan Guru

Produk yang ditingkatkan selanjutnya diuji kepraktisannya oleh 2 guru kelas SDN 06 Pangkatan melalui uji kepraktisan yang terdiri dari 10 pernyataan. Tujuan pemberian angket ini untuk menganalisa kepraktisan Media pembelajaran *wordwall* yang ditingkatkan. Adapun hasil dari kepraktisan Media pembelajaran oleh guru yakni:

Tabel IV.11 Hasil Angket Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Skor		Nilai Rata-rata
		Guru 1	Guru 2	
1	Media <i>Wordwall</i> mudah digunakan dalam pembelajaran.	5	5	5
2	Arah pemakaian media jelas dan mudah dipahami.	5	5	5
3	Media sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V.	5	5	5
4	<i>Wordwall</i> membantu saya menjelaskan konsep Sistem pencernaan.	5	5	5
5	<i>Wordwall</i> membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	5	5	5
6	Media efisien digunakan dalam waktu belajar di kelas.	5	4	4,5
7	<i>Wordwall</i> dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran.	5	5	5
8	Media sesuai dengan kondisi sarana prasarana sekolah.	5	5	5

9	<i>Wordwall</i> membantu menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan.	5	5	5
10	Saya ingin menggunakan <i>Wordwall</i> kembali pada pembelajaran berikutnya.	4	4	4
Total Skor		49	48	48,5
Skor Maksimal		50	50	50
Persentase		98%	96%	97%
Keterangan		Sangat Praktis		

Dari tabel di atas dari hasil akhir Kepraktisan Guru kelas V SDN 06 Pangkatan pada Media pembelajaran berbasis *wordwall* yang ditingkatkan 97%. Maka sesuai dengan hasil persentase dari kriteria keaktifan Media pembelajaran Berbasis *wordwall* yang ditingkatkan dinyatakan sangat praktis.

b. Angket Kepraktisan Siswa

Angket siswa diserahkan kepada siswa sebagai pengguna Media pembelajaran yakni pada siswa kelas V SDN 06 Pangkatan melalui angket Kepraktisan Siswa dengan jumlah 10 pernyataan. Analisis angket respon siswa yakni sebagai berikut:

Tabel IV. 12 Hasil Angket Kepraktisan Siswa

No	Pernyataan	Skor
1	Saya senang belajar menggunakan <i>Wordwall</i> .	4,9
2	<i>Wordwall</i> membuat pelajaran IPAS lebih menarik.	4,8
3	Saya lebih mudah mengerti pelajaran Sistem pencernaan dengan <i>Wordwall</i> .	4,8
4	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan <i>Wordwall</i> .	4,8
5	Saya lebih aktif saat belajar menggunakan <i>Wordwall</i> dibanding cara biasa.	4,7
6	Permainan dalam <i>Wordwall</i> membuat saya termotivasi untuk menjawab pertanyaan.	4,8
7	<i>Wordwall</i> membantu saya mengingat pelajaran dengan lebih baik.	4,8

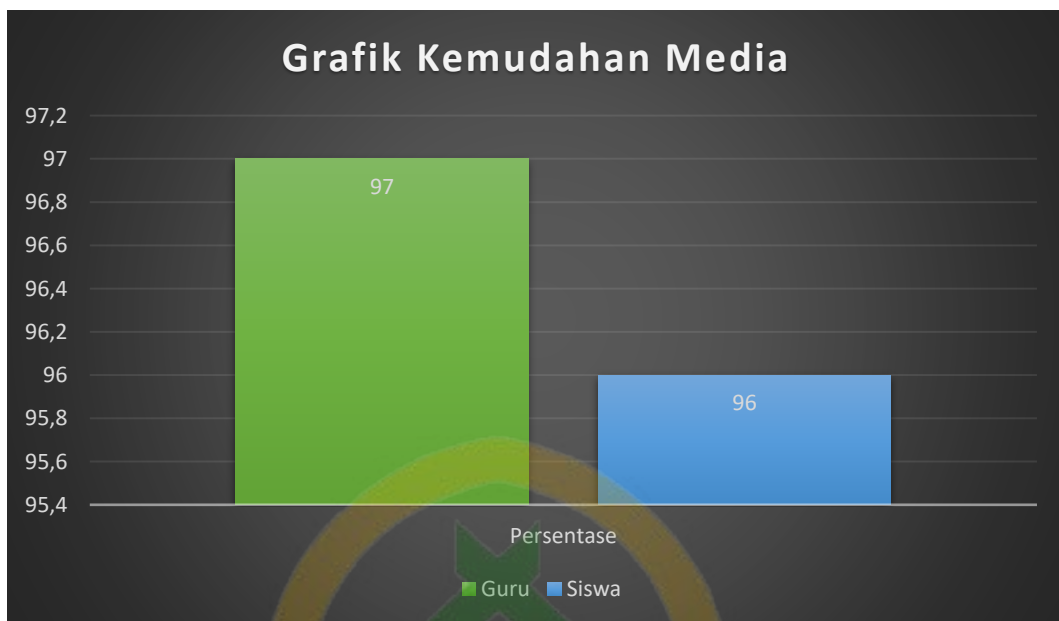
8	Saya mudah menggunakan <i>Wordwall</i> melalui HP/laptop.	4,7
9	<i>Wordwall</i> membuat pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar.	4,8
10	Saya ingin guru menggunakan <i>Wordwall</i> pada pelajaran berikutnya.	4,7
Total Skor		47,8
Skor Maksimal		50
Persentase		96%
Keterangan		Sangat Praktis

Dari pernyataan dari angket Kepraktisan Siswa yang diserahkan oleh peneliti terkait respon mereka pada pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* diperoleh persentase sebesar 96% yang sesuai dengan kriteria pada tabel Kepraktisan Produk maka Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* yang ditingkatkan sangat praktis digunakan pada siswa kelas V SDN 06 Pangkatan. Dari hasil angket Kepraktisan Guru dan siswa pada Media pembelajaran berbasis *wordwall* secara kumulatif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 13 Data Hasil Kepraktisan Media pembelajaran

Responden	Persentase	Keterangan
Guru	97%	Sangat Praktis
Siswa	96%	Sangat Praktis
Rata-rata	96,5%	Sangat Praktis

Dari tabel di atas disimpulkan bahwa persentase pada angket Kepraktisan Guru yakni 97% dan siswa 96% pada Media pembelajaran berbasis *wordwall* dengan rata-rata 96,5%. Sesuai dengan rata-rata hasil kepraktisan media diperoleh maka kelompok kepraktisan media berbasis *wordwall* berada pada kelompok sangat praktis. Berikut disajikan grafik Kepraktisan Guru dan siswa:



Gambar IV. 22 Grafik Kepraktisan Media

4) Keefektifan Produk

Dari hasil hitung pada nilai *pre-test* dan *post-test* dari 32 siswa di kelas V SDN 06 Pangkatan digunakan untuk melihat dan mengkaji ke efektifan Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* yang ditingkatkan oleh peneliti. Kalkulasi nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut dengan uji normalitas Gain untuk melihat perbandingan antara nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall*. Adapun perolehan data nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SDN 06 Pangkatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

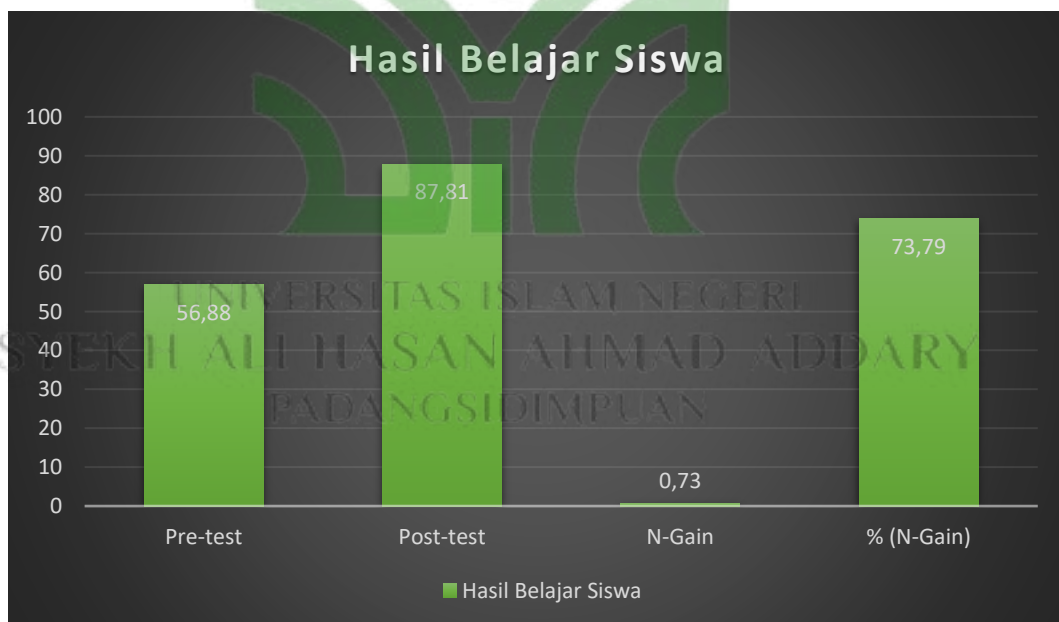
Tabel IV. 13 Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Evaluasi
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
1	Abdul Fais Alfatih Hsb	40	70	0,50	50%	Sedang
2	Abdul Hakim Dalimunthe	80	100	1,00	100%	Tinggi
3	Ade Nazwa Syahfitri	50	80	0,60	60%	Sedang
4	Adinda Dwi Atika	90	100	1,00	100%	Tinggi

5	Afifah Alhusna Ritonga	70	90	0,67	67%	Sedang
6	Ahmad Sulaiman	50	100	1,00	100%	Tinggi
7	Ahya Alifa Maulana Dlm	40	100	1,00	100%	Tinggi
8	Al Habsyi Kadafi Hsb	50	90	0,80	80%	Tinggi
9	Alvizah Rizki Ramadhan	50	80	0,60	60%	Sedang
10	Alzhafira Hutabarat	40	80	0,67	67%	Sedang
11	Angga Febriansyah	40	100	1,00	100%	Tinggi
12	Angga Pratama	70	90	0,67	67%	Sedang
13	Rifqi Maulana	80	90	0,50	50%	Sedang
14	Rama Agustina	70	90	0,67	67%	Sedang
15	Distiy Mikaila Bilqis	20	50	0,38	38%	Sedang
16	Ebel Tua Sihombing	50	100	1,00	100%	Tinggi
17	Eka Norpa	60	70	0,25	25%	Rendah
18	Fatih Aden Sajid	50	100	1,00	100%	Tinggi
19	Fauzi Hakqi Ritonga	40	80	0,67	67%	Sedang
20	Muhammad Yusuf	80	80	0,00	0%	Rendah
21	Habibi	70	90	0,67	67%	Sedang
22	Dion Simanjuntak	60	80	0,50	50%	Sedang
23	Hisyam Ramadhan	50	100	1,00	100%	Tinggi
24	Inaya Arafa Nasution	40	60	0,33	33%	Sedang
25	Irfan Syaputra	80	100	1,00	100%	Tinggi
26	Irsyah Ramdani Putra	80	100	1,00	100%	Tinggi
27	Julio Rezky Tambunan	50	100	1,00	100%	Tinggi
28	Keiza Syahputri	40	100	1,00	100%	Tinggi
29	Khairani Ainun Adha	60	90	0,75	75%	Tinggi
30	Risky Prasetyo Hutasoit	40	50	0,17	17%	Sedang
31	Senja Aprilia	80	100	1,00	100%	Tinggi
32	Winner Ernest Bakkara	50	100	1,00	100%	Tinggi
Jumlah		1820	2810	23,38	2337,50	
Rata-rata		56,88	87,81	0,73	73,79	
Keterangan		Rendah	Tinggi	Tinggi	Efektif	

Dari hasil tes belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel olahan data diperoleh bahwa nilai *pre-test* terendah yakni 20 dan nilai tertinggi yakni 90, sedangkan nilai *post-test* terendah yakni 50 dan nilai tertinggi yakni 100. Kriteria belajar minimum (KBM) untuk siswa kelas V SDN 06 Pangkatan yakni 70. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *pre-test* terdapat 11 siswa (34,38%) siswa yang tuntas dan 21 siswa (65,62%) siswa yang belum tuntas, sedangkan untuk *post-test* terdapat 29 siswa (90,63%) siswa yang tuntas dan 3 siswa (9,37%).

Hasil uji N-Gain bahwa terdapat 2 siswa berada pada kelompok rendah yakni $\leq 0,30$, terdapat 14 siswa berada pada kelompok sedang yakni $0,3 < g < 0,7$, dan 16 siswa berada pada kelompok tinggi yakni $\geq 0,7$. Rata-rata *pre-test* sebesar 56,88 (kelompok rendah) dan rata-rata *post-test* sebesar 87,81 (kelompok tinggi) sehingga diperoleh nilai N-Gain yakni 0,73 dengan persentase 73,79%. Dari hasil belajar *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah pemakaian Media pembelajaran berbasis *wordwall* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada pelajaran sistem pencernaan dengan kelompok tinggi dan efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SDN 06 Pangkatan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar IV. 24. Grafik n-Gain Hasil Belajar Siswa

Dari hasil analisis hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas VA SDN 06 Pangkatan mengalami peningkatan sesudah pemakaian Media

pembelajaran berbasis *wordwall*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemakaian Media pembelajaran berbasis *wordwall* efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 06 Pangkatan pada pelajaran sistem pencernaan.

C. Kajian Produk

Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* ini berisi mengenai pelajaran sistem pencernaan untuk siswa kelas V SD. Pelajaran sistem pencernaan yang dibahas dimulai dari seluruh rangkaian alat pencernaan pada manusia, gangguan pada sistem pencernaan dan bagaimana cara menjaga kesehatan sistem pencernaan. Pelajaran sistem pencernaan dijelaskan dengan menggunakan aplikasi canva yang berisi mengenai bahan ajar serta pelajaran terkait sistem pencernaan. Media ini juga mendukung dengan berbagai tombol menu yang membuat siswa lebih mudah dalam menggunakan media tersebut dan menggunakan warna yang bisa menarik perhatian siswa.

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini dijelaskan melalui aplikasi canva yang mana pada aplikasi canva tersebut ditautkan link menuju pada aplikasi *wordwall*. Aplikasi *wordwall* disediakan oleh peneliti dengan permainan interaktif sesuai dengan pelajaran pembelajaran yang dipelajari. Menu yang terdapat dalam media canva yakni: home, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, arah pengguna, profil pengembang, tujuan unit pembelajaran, asesmen diagnostik, pelajaran, *game*, tes yang terbagi menjadi *pre-test* dan *post-test*.

Pada menu home terdapat beberapa menu untuk menuju setiap menu yang bisa dipilih oleh pengguna. Menu CP, TP, ATP berisi mengenai capaian

pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran yang dilakukan pada pembelajaran IPAS. Menu arah pengguna berisi mengenai arah bagaimana menggunakan media serta penjelasan mengenai kegunaan tombol yang tersedia. Pada menu profil pengembang berisi mengenai identitas peneliti atau identitas pengembang media. Menu unit pembelajaran berisi mengenai rangkuman capaian pembelajaran dan tujuan unit pembelajaran sesuai dengan buku IPAS kelas VA. Menu Asesmen Diagnostik merupakan menu yang berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang fungsinya untuk melihat kesiapan siswa dalam mengkaji pelajaran sistem pencernaan. Menu pelajaran merupakan menu yang berisi mengenai pelajaran sistem pencernaan yang dimulai dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus, gangguan sistem pencernaan dan pelajaran bagaimana cara menjaga kesehatan sistem pencernaan. Pada menu *game* berisi mengenai pertanyaan sebanyak 20 pertanyaan di mana pertanyaan ini akan dilakukan Melalui *games* yang sudah disusun oleh peneliti. Pada menu tes berisi mengenai tes hasil belajar siswa yang dibagi menjadi dua tes yakni tes awal dan tes akhir.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari rumusan masalah, diperoleh beberapa poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall*. Pengembangan media ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau metode penelitian pengembangan. Model pengembangan ini ialah model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yakni: (1) *Analysis* (Analisis); (2) *Design* (Rancangan); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (Penerapan); (5) *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap pertama yakni analisis, yang mana pada tahap ini terdapat hal-hal yang dianalisis seperti (1) Analisis karakter murid SD. Karakter siswa sekolah dasar yang suka bermain, bergerak, bekerja dan kelompok serta melakukan hal-hal yang kontekstual atau kegiatan langsung dengan menggunakan Media pembelajaran. (2) Analisis kebutuhan siswa yang disajikan oleh peneliti dengan kesiapan dan perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit yang mana pada tahap perkembangan tersebut peneliti menganalisis karakter siswa yang bisa dijadikan sebagai landasan untuk memahami kebutuhan pada teknologi yang akan dijadikan sebagai dasar analisis untuk menetapkan Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. (3) Analisis lingkungan belajar yang berhubungan dengan analisis kebutuhan yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan siswa dengan menganalisis lingkungan belajar yang memadai pada tempat dan lokasi penelitian. Dalam menganalisis lingkungan belajar peneliti melakukan pengamatan langsung pada tempat penelitian. (4) Analisis pelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang dipelajari siswa pada saat peneliti melakukan riset, dalam hal ini pelajaran yang sesuai dengan program semester yakni pelajaran sistem pencernaan. Keempat analisis tersebut dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke tempat penelitian yakni pada SDN 06 Pangkatan, Kecamatan Pangkatan, Kabupaten Labuhanbatu.

Tahap kedua pada model *R&D* yakni desain. Tahapan desain merupakan tahap menyusun Media pembelajaran dalam hal ini yakni Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* yang meliputi (1) Peneliti menetapkan sumber daya yang

diperlukan seperti menyusun Media pembelajaran yang akan ditingkatkan. Agar media lebih efektif ketika diuji kepada siswa dengan diperlukan beberapa alat bantu sebagai pendukung pengembangan media pembelajaran. Tahap selanjutnya yakni (2) Memilih dan menetapkan cakupan pelajaran pembelajaran yang meliputi pelajaran sesuai dengan capaian pelajaran yang akan dibahas dan dimasukkan pada aplikasi *Canva* dan *wordwall*. Hal ini disesuaikan dengan melakukan analisa pada pelajaran yang sudah diserahkan melalui asesmen diagnostik.

Tahap ketiga yakni pengembangan, pada tahapan pengembangan penelitian pembelajaran pada semua komponen yang sudah disiapkan oleh peneliti menjadi satu kesatuan yang utuh dengan membuat *prototype* produk Media pembelajaran yang dirancang menjadi produk final. Sesudah Media pembelajaran selesai dibuat maka hal yang dilakukan selanjutnya yakni divalidasi oleh 5 orang ahli yakni 2 ahli media, 1 ahli materi dan 2 ahli bahasa. Tujuan validasi nya Media pembelajaran untuk memperoleh nilai validasi dari produk yang ditingkatkan dan memperoleh komentar/kritik atau saran pada pengembangan media yang ditingkatkan oleh peneliti sesuai dengan evaluasi melalui alat validasi atau angket kelayakan media yang ditingkatkan.

Tahap keempat yakni tahap penerapan, penerapan dilakukan kepada siswa kelas V SDN 06 Pangkatan Kecamatan Pangkatan, Kabupaten Labuhanbatu dengan tujuan untuk melihat dan memahami kepraktisan Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* dengan memberikan angket respon pengguna pada Media pembelajaran IPAS serta untuk memahami peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui media yang ditingkatkan oleh peneliti. Dari tahap ini

akan diketahui apakah Media pembelajaran yang ditingkatkan sudah efektif atau belum dengan cara memberikan angket kepraktisan Media pembelajaran dengan memberikan tanggapan pada pembelajaran IPAS berbasis *wordwall*. Kemudian peneliti memberikan tes berjumlah 10 pertanyaan (*post-test*) yang berbentuk pilihan berganda untuk memahami peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall*.

Tahap kelima yakni tahap evaluasi yang merupakan tahap akhir pada model pengembangan ADDIE. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi pada pengembangan media pembelajaran, evaluasi kepraktisan media serta evaluasi keefektifan Media pembelajaran yang ditingkatkan. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh ahli media, ahli materi serta ahli bahasa untuk memahami hasil dan menguji kelayakan Media pembelajaran yang ditingkatkan. Untuk mengukur tingkat kepraktisan Media pembelajaran yang ditingkatkan, peneliti menggunakan angket yang diisi oleh guru dan siswa sebagai pengguna media. Selanjutnya, keefektifan media yang ditingkatkan diukur melalui angket hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pelajaran sistem pencernaan. Media pembelajaran yang memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan dapat disebarluaskan dan digunakan pada SDN 06 Pangkatan. Hasil evaluasi tersebut memberikan data yang menggambarkan kualitas dari produk Media pembelajaran yang ditingkatkan oleh peneliti.

1. Validitas Media pembelajaran

Validitas dari Media pembelajaran yang diperoleh dari hasil uji kelayakan melalui pembelian angket validasi ahli oleh ahli media, pelajaran,

ahli bahasa, Angkat kebaktian, serta tes hasil belajar. Perolehan data uji kelayakan dari Media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

1) Data Ahli Media

Dari hasil dari validasi ahli media yakni ahli 1 dan 2 yang diserahkan pada alat lembar validasi yakni mencapai 96,43% dan 92,86% dari skor maksimal 100. Dari nilai alat media tersebut diperoleh rata-rata sebesar 94,65% dengan kriteria sangat valid layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas V.

2) Data Ahli materi

Dari hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 91,67% dari skor maksimal 100. Sehingga dapat dihitung dengan rumus persentase untuk validasi pelajaran diperoleh nilai 91,67% dengan kriteria sangat valid dan layak diujikan kepada siswa kelas V.

3) Data Ahli Bahasa

Dari hasil dari lembar validasi ahli bahasa 1 dan 2 yang diserahkan pada alat lembar validasi yakni 92,86% dan 96,43% dengan total skor maksimal 100. Hal ini menunjukkan bahwa hasil validasi bahasa dihitung menggunakan rumus dengan memperoleh persentase sebesar 94,65% dengan kriteria sangat baik dan layak di uji cobakan kepada siswa kelas V.

2. Kepraktisan Media pembelajaran

Dari hasil alat kepraktisan pengguna Media pembelajaran yang diserahkan kepada guru kelas V SDN 06 Pangkatan sebagai responden diperoleh hasil dengan total skor guru 1 (Lamiah) yakni 49 dan guru 2

(Ahmiyati Dalimunthe) 48 dengan skor maksimal yakni 50. Sesuai dengan rumus hitung data kepraktisan Media pembelajaran maka persentase rata-rata kepraktisan Media pembelajaran dari kedua guru tersebut di mencapai 97% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya untuk angket kepraktisan Media pembelajaran oleh siswa memperoleh nilai 47,8 dari 50 skor total. Sesuai dengan rumus hitung persentase kepraktisan media yang diserahkan kepada siswa mencapai 96% dengan kelompok kriteria sangat praktis.

3. Keefektifan Media pembelajaran

Sebelum diuji cobakan kepada siswa, angket hasil belajar siswa dilakukan uji validasi dan realibilitas. Angket diuji cobakan pada kelas VIA yang berjumlah 20 siswa. Uji coba produk pada kelas yang berbeda yang bertujuan untuk memahami validitas dan realibilitas angket hasil belajar sebanyak 15 alat *pre-test* dan 10 alat *post-test*.

Dari 15 alat *pre-test* diperoleh 11 pertanyaan yang valid dan 4 pertanyaan tidak valid, hal ini menunjukkan bahwa 11 item pertanyaan yang valid tersebut dapat diuji kepada subjek yang diteliti yakni kelas 5A. Walaupun diperoleh 11 item pertanyaan yang valid, namun peneliti hanya menggunakan 10 pertanyaan saja untuk diuji kepada siswa kelas V A. Uji reliabilitas *pre-test* mencapai $>0,60$ yakni 0,793 dengan kelompok tinggi. Sedangkan tingkat kesukaran pertanyaan pada *pre-test* diperoleh terdapat 2 pertanyaan pada kelompok mudah dan 13 pertanyaan pada kelompok sedang. Selanjutnya untuk daya pembeda pada *pre-test* diperoleh dari 15 pertanyaan terdapat 1 pertanyaan (6,67%)

kelompok tidak baik, 11 pertanyaan (73,33%) kelompok baik dan 3 pertanyaan (20%) kelompok baik sekali.

Sedangkan untuk alat *post-test* berjumlah 10 pertanyaan dan diperoleh seluruh pertanyaan valid dan dapat diuji kepada siswa kelas VA sebagai subjek yang diteliti. Uji reliabilitas *post-test* mencapai $>0,60$ yakni 0,863 dengan kelompok sangat tinggi. Sedangkan tingkat kesukaran pertanyaan pada *post-test* diperoleh terdapat 1 pertanyaan pada kelompok mudah, 6 pertanyaan pada kelompok sedang, dan 3 pertanyaan pada kelompok sukar. Selanjutnya untuk daya pembeda pada *post-test* diperoleh dari 10 pertanyaan pos tes terdapat 8 pertanyaan (80%) pada kelompok baik dan 2 pertanyaan (20%) pada kelompok baik sekali.

Sesudah diuji kepada siswa kelas VA maka diperoleh angket hasil belajar sebelum menggunakan Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* dengan jumlah nilai 1820 dengan rata-rata 56,88%. Sesudah Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* dipenerapkan pada siswa kelas VA maka hasil belajar siswa kelas VA memperoleh peningkatan dan total jumlah nilai meningkat menjadi 2810 dengan rata-rata 87,81%. Dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* diperoleh peningkatan total seluruh nilai siswa mencapai 990 dengan peningkatan rata-rata mencapai 30,93%.

Dari hasil perolehan skor sebelum dan sesudah pemakaian Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)*, selanjutnya kedua hasil *pre-test* dan *post-test* dihitung dengan ujian n-Gain untuk memahami efektifitas

pemakaian Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* sesudah diserahkan kepada siswa kelas VA. Nilai n-Gain didapatkan sebesar 0,73 dengan kelompok tinggi dan rata-rata 73,79 dengan kelompok efektif. Dari hasil Yang didapatkan dari uji n-Gain menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VA pada pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* berada pada kelompok tinggi dan efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa kelas VA.

Dari Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* yang sudah ditingkatkan peneliti, diperoleh hasil analisis data validasi, kepraktisan, dan keefektifan yang menjelaskan bahwa (1) Hasil validasi uji kelayakan media dilihat dari nilai yang diserahkan oleh ketiga ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa bahwa pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* sangat layak diuji cobakan (2) Dari analisis data kepraktisan melalui alat angket kepraktisan pada pemakaian Media pembelajaran diperoleh bahwa hasil pengembangan media sesuai dengan kriteria media dinyatakan sangat praktis untuk digunakan (3) Analisis data keefektifan melalui tes hasil belajar siswa menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* sangat efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yakni : *pertama* penelitian oleh (Nadia et al., 2022) judul “Pemakaian Aplikasi *Wordwall* Untuk Mengembangkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19” dengan kesimpulan bahwa pemakaian aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran matematika di SD efektif dalam mengembangkan hasil belajar, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa. Hal

ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64,7 pada tahap pra-siklus menjadi 74,5 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 88,7 pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa juga meningkat dari 75% menjadi 95%, sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik⁸². Penelitian *kedua*, oleh (Pratiwi, A. N., dan Kurniawan, D, 2022) dengan judul “Penerapan Media *Wordwall* Dalam Mengembangkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar” yang menjelaskan bahwa bahwa penerapan Media pembelajaran berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemakaian media *Wordwall*, yang diikuti dengan meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran⁸³. Penelitian *kegiatan*, oleh (Nisa dan Susanto, 2022) dengan Judul “Dampak Pemakaian *Game* Edukasi Berbasis *wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Motivasi Belajar” yang menjelaskan bahwa hasil hipotesis yang diperoleh dari pengujian parsial (uji t) yakni $11.796 (t_{hitung}) > 2.045 (t_{tabel})$ dengan signifikan $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada dampak positif dan signifikan antara *game* edukasi berbasis *wordwall* pada motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk

⁸² Nadia et al., “PENGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SELAMA PANDEMI COVID-19.”

⁸³ Pratiwi, “Penerapan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar.”

Muara 03⁸⁴. Penelitian *Keempat*, oleh (Noor et al., 2023) dengan judul “Penerapan Media pembelajaran *Wordwall* Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa” menjelaskan bahwa penerapan Media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam menunjang pemahaman konsep siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya antusiasme, keterlibatan, dan minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, serta berkurangnya kejenuhan siswa dibandingkan dengan pemakaian metode konvensional. Dengan demikian, *Wordwall* mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna⁸⁵. Penelitian *Kelima*, oleh (Nurkholisa et al., 2024) dengan judul “Penerapan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Mengembangkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah” menjelaskan bahwa penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar dari 75,86% pada siklus I menjadi 89,66% pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan dari 84 pada siklus I menjadi 91,37 pada siklus II, sehingga menunjukkan bahwa pemakaian *Wordwall* mampu mengembangkan hasil belajar siswa secara signifikan⁸⁶.

Dari beberapa penelitian terdahulu terkait penggunaan dan pemakaian Media pembelajaran berbasis *wordwall* pada pembelajaran menjelaskan bahwa Media

⁸⁴ M A Nisa and R Susanto, “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar,” *Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI)* 7, no. 1 (2022): 140–147, <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.

⁸⁵ Noor et al., “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa.”

⁸⁶ Nurkholisha, Nurmalia, and Hayun, “Penerapan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah,” 2024.

pembelajaran berbasis *wordwall* valid, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran. Selain itu, Media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat mengembangkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari penelitian relevan oleh penelitian sebelumnya. Sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan media pembelajaran Berbasis *wordwall* (Game) Pada Pembelajaran IPAS Untuk Mengembangkan Hasil Belajar Siswa” dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media pembelajaran yang valid, praktis serta efektif. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, Media pembelajaran yang ditingkatkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dengan kelompok sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media sudah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, kebahasaan, dan tampilan. Menurut Suharsimi Arikunto, suatu alat atau media dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan memenuhi kriteria kelayakan dari hasil evaluasi ahli⁸⁷. Dari hal itu, hasil validasi tersebut mengindikasikan bahwa Media pembelajaran yang ditingkatkan sudah mempunyai tingkat ketepatan dan kelayakan yang tinggi, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Pengukuran validitas pada Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* dilakukan dengan pengisian lembar validitas oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dari kelima ahli tersebut, media *wordwall* yang sudah ditingkatkan oleh peneliti diperoleh rata-rata skor ahli media ialah 94,65% (sangat layak), ahli materi ialah 91,67% (sangat layak), ahli bahasa

⁸⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. Suharsimi Arikunto (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

ialah 94,65% (sangat layak) dan layak untuk diuji cobakan. Praktikalitas Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* dilihat dari angket Kepraktisan Guru dan siswa. Sesuai dengan hasil yang diperoleh dari angket Kepraktisan Guru mencapai 97% (sangat praktis) sedangkan Kepraktisan Siswa mencapai 96% (sangat praktis), hal tersebut menjelaskan bahwa kepraktisan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* dinyatakan sangat praktis. Efektifitas media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* dikatakan efektif atau berhasil apabila siswa mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Dalam hal ini untuk hasil tes belajar siswa dilihat dari Hasil n-Gain mencapai 73,79 dengan kelompok efektif. Dari data evaluasi sebelumnya pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga Media pembelajaran berbasis *wordwall* layak diuji cobakan dan dapat mengembangkan hasil belajar siswa kelas VA.

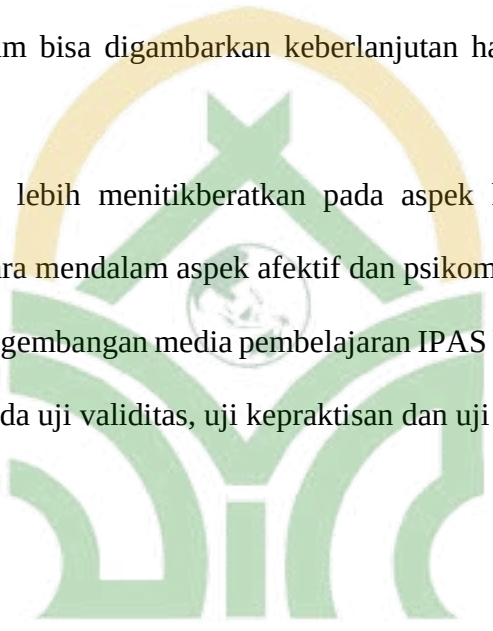
E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran IPAS pada pelajaran sistem pencernaan mempunyai beberapa keterbatasan penelitian, yakni:

1. Peneliti ini dibatasi hanya pada subjek yang diteliti yakni siswa kelas 5A SDN 06 Pangkatan, Kecamatan Pangkatan, Kabupaten Labuhanbatu.
2. Pelajaran pada Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall* hanya pada sistem pencernaan yang mencakup alat-alat sistem pencernaan, gangguan sistem pencernaan dan cara menjaga sistem pencernaan.
3. Pemakaian Media pembelajaran berbasis *wordwall* sangat bergantung pada tersedianya perangkat dan kestabilan jaringan internet sehingga dalam

penerapannya masih terdapat kendala teknis yang bisa mendampaki pembelajaran, dan jika itu terjadi maka peneliti dapat menggunakan PowerPoint atau Word sebagai dasar atau basic dalam meletakkan media *wordwall*.

4. Waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat akan menyebabkan pengamatan pada peningkatan hasil belajar siswa terbatas pada jangka pendek sehingga belum bisa digambarkan keberlanjutan hasil belajar dalam jangka panjang.
5. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek kognitif sehingga belum mengkaji secara mendalam aspek afektif dan psikomotorik siswa.
6. Penelitian pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* ini terbatas pada uji validitas, uji kepraktisan dan uji keefektifan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil proses pengembangan dan uji coba pada pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* siswa dalam mengembangkan hasil belajar siswa pelajaran sistem pencernaan di kelas V SDN 06 Pangkatan tahun pelajaran 2025/2026. Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* ini ditingkatkan dengan beracuan pada model pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 prosedur untuk pengembangan itu *analisis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pertama *analisis* terdiri dari analisis kebutuhan, analisis lingkungan belajar, analisis karakter murid serta analisis pelajaran. Kedua *design* yang terdiri dari menetapkan sumber daya yang dibutuhkan, pemilihan dan penentuan cakupan pelajaran, dan pembuatan alat pengembangan. Ketiga *development* terdiri dari membuat prototype produk, validasi ahli dan revisi. Keempat *implementation* yakni di ujicoba produk dan kelima *evaluation* yakni mengevaluasi media.

1. Uji validasi pada proses pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* menunjukkan kriteria sangat layak dengan skor 94,65% (sangat layak) dari ahli media, 91,67% (sangat layak) dari ahli materi dan 94,65% (sangat layak) dari ahli bahasa. Dari ketiga ahli tersebut memperoleh rata-rata untuk validasi mencapai 93,66% dengan kelompok “Sangat Layak”.
2. Uji kemudahan oleh pengguna yakni guru dan siswa pada media menunjukkan skor sebesar 97% (Sangat Praktis) untuk guru dan 96% (Sangat Praktis) untuk

siswa yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dari kedua responden tersebut memperoleh rata-rata 96,5% dengan kelompok “Sangat Praktis”.

3. Uji efektivitas media oleh siswa yang sudah dilakukan pada SDN 06 Pangkatan di kelas VA dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini yang menjadi tolak ukur ialah hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* di dapat skor 1820 dengan rata-rata 56,88 sedangkan sesudah menggunakan Media pembelajaran diperoleh skor 2810 dengan rata-rata 87,81. Dari hasil belajar tersebut juga dibuktikan bahwa nilai yang didapat sebelum dan sesudah pemakaian Media pembelajaran dari skor 1820 menjadi 2810 dengan n-Gain 0,73 (Kelompok Tinggi) dan berada pada kelompok efektif untuk mengembangkan hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut maka Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* “Efektif” dalam mengembangkan hasil belajar siswa.

Dari pemaparan kesimpulan di atas maka pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* sudah memenuhi validitas, kemudahan dan keefektifan Media pembelajaran, maka Media pembelajaran *wordwall* mampu menjadi alternatif serta solusi dalam mengembangkan hasil belajar siswa khususnya bagi siswa kelas VA SDN 06 Pangkatan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)*, maka dapat dinyatakan beberapa implikasi dari pengembangan media sebagai berikut:

1. Pengembangan produk Media pembelajaran yang dihasilkan dapat mengembangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pelajaran sistem pencernaan.
2. Hasil penelitian dijadikan sebagai wujud Pemakaian teknologi berdasarkan online pada aspek pendidikan melalui Media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran pelajaran dan mengaplikasikan *game* interaktif yang menarik sehingga dapat mengembangkan keefektifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

C. Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran penempatan produk Media pembelajaran IPAS berbasis *wordwall (game)* yakni:

- a) Untuk mengembangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dan mendorong guru kelas untuk merangkul sumber belajar berbasis *wordwall*.
- b) Guru dan siswa disarankan agar membaca dan mengikuti arah pengguna pada Media pembelajaran yang sudah disediakan agar dapat digunakan dengan baik dan mudah.
- c) Siswa disarankan agar mengkaji sumber belajar yang tepat selain Media pembelajaran berbasis *wordwall* untuk memperoleh informasi atau pelajaran pelajaran yang lebih maksimal.

2. Saran Deseminasi Produk

Media pembelajaran berbasis *wordwall* ini disarankan untuk disebarluaskan ke sekolah lain yang mempunyai kondisi atau keadaan sekolah yang serupa melalui kegiatan pelatihan, workshop, maupun *platform* digital agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh guru dan siswa serta memanfaatkan secara maksimal agar memperoleh hasil yang maksimal.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Peneliti selanjutnya diharapkan agar mengkaji lebih banyak sumber dan referensi terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* agar hasil penelitiannya lebih lengkap dan lebih maksimal lagi.
- b) Disarankan pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat ditingkatkan dengan mengganti pelajaran dengan pelajaran lain atau dengan pelajaran yang lebih bervariasi. Dalam pembuatan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta fasilitas yang mendukung.
- c) Disarankan media ini untuk diuji cobakan ke beberapa sekolah.
- d) Dalam pengembangan media pembelajaran yang ditingkatkan masih ditemukan beberapa kekurangan yang harus diperbaiki, sehingga peneliti selanjutnya menambahkan berbagai animasi aplikasi yang mendukung agar media menjadi lebih menarik dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrullina, Yoza. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* Pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Peserta Didik Fase A." Riau: Universitas Islam Riau, 2023. <https://repository.uir.ac.id/23538/1/196410378.pdf>.
- Anderson, L W, and D R Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2021.
- Anggrainy, Septy. "PENGUNAAN MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam (At-Tarbiyah)* 1, no. 2 (2024): 105–9.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edited by Suharsimi Arikunto. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- . *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- . *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- Asyhari, A, and H Silvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2019): 44–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jip.v5i2.27219>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.
- Daud, Ridwan M. "PENGUNAAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH SUATU KENISCAYAAN DI ERA DIGITAL." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP)* 5, no. 1 (2023): 63–83.
- ES, Yeni Rahmawati, and Sudarman Sudarman. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model *Discovery Learning* Materi Matriks." *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro* 6, no. 2 (2021): 148. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v6i2.1808>.
- Hamid, S, and N Suryani. "Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 23, no. 1 (2022): 45–54. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.19234>.

- Hamidah. *Strategi Pembelajaran Kontekstual Di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Hamka. “Merancang Media Pembelajaran Yang Efektif Dan Dapat Diterima Oleh Peserta.” *Jurnal Dan Media Pembelajaran*, 2024. <https://pasca.uinsyahada.ac.id/kuliah-umum-program-studi-pendidikan-dasar-pascasarjana-uin-syahada-padangsidimpuan-merancang-media-pembelajaran-yang-efektif/>.
- Harry, Khairunnisa Dwi. Adha, Halimatul. Lestari, Tirti Dara. Sabila, Ilma Husnul. Widya. “Strategi Pembelajaran Efektif Di SD.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (2023): 554–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10129165>.
- Hattarina, S. “Integrasi Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Sebuah Tinjauan Konseptual Dan Praktikal Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 12, no. 3 (2022): 145–153.
- Ispratiwi. D, Mellisa. “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA MATA KULIAH KULTUR JARINGAN.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi* 4, no. 1 (2023): 39–45.
- Kemendikbud. *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, n.d.
- Kemendikbudristek. *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Korespondensi, Email, Ahmad Suryadi Nomi, and Universitas Muhammadiyah Jakarta. “PERAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA : STUDI KASUS REMAJA KELAS AKHIR SMPIT DARUSSALAM CIBITUNG ,.” *Perspektif* 1, no. 4 (2022): 437–43.
- Kurniawan, D, and Y Astuti. “Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Studi Implementasi Dan Tantangannya Di SD.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2022): 30–39.
- Lillihata, Sarah. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan DIDAXEI* 3, no. 2 (2022): 377–93.
- Lindaswari, A. *Psikologi Pendidikan: Teori Dan Praktik Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2020.
- Ltd, Wordwall. “Templates and Activity Types,” 2024. <https://wordwall.net/feature>.
- Maharani. Arista Selly, Nasuha. Salsa Umi, Maulida. Shilvi Rizky. “MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN GAIRAH BELAJAR.” *Journal BiOnatural* 11, no. 1 (2024): 76–83.

- Mardiani, R, and Suparno. "Tantangan Dan Strategi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 9, no. 1 (2023): 45–57.
- Meriyati. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2023.
- Mulyasa, E. *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.
- Nadia, A I, K D A Afiani, and I Naila. "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi COVID-19." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 1 (2022): 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.
- Nadia, A I, K D A Afiani, I Naila, and Universitas Muhammadiyah. "PENGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SELAMA PANDEMI COVID-19." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 1 (2022): 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.
- Nafian, Rosyid Khoirul. Widayanti, Upita Ayu. Rahmawati, Isna. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 01, no. 04 (2024): 747–50. <file:///C:/Users/WIN11/Downloads/Jurnal+IPAS.pdf>.
- Nasution, D H, and R A Siregar. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Dasar Pada Era Digital." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 5, no. 2 (2021): 77–85.
- Nisa, M A, and R Susanto. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI)* 7, no. 1 (2022): 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI)* 7, no. 1 (2022): 140–47. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Noor, Tsania, Aini Azizah, Shokhibul Arifin, Ika Puspitasari, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Dosen Universitas, and Muhammadiyah Surabaya. "Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 5 (2023): 3168–75. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>.
- Nurfadhilah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, Umi Nur Sifa, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2021): 243–55.
- Nurkholisha, R, L Nurmalia, and M Hayun. "Penerapan Media Wordwall Dalam

- Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah.” In *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 306–314, 2024. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23531>.
- Nurkholisha, Risma, Laily Nurmalia, and Muhammad Hayun. “Penerapan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah.” *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 2024, 306–14. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23531>.
- Prasetyo, D, T Suryani, and L Utami. “Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kompetensi Sains Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Terpadu* 5, no. 3 (2022): 89–98.
- Pratama, A, and D Permana. “Pengaruh Media *Game* Edukatif Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2021): 135–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.21104>.
- Pratiwi, A.N. Kurniawan. D. “Penerapan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Nusantara* 8, no. 1 (2022): 55–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/jpdn.v8i1.1302>.
- Rahayu, I, and M Huda. *Strategi Pembelajaran Abad 21 Untuk Guru SD*. Surabaya: Cita Pustaka, 2021.
- Rahmawati, D, and Z K Prasetyo. “Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6, no. 1 (2019): 58–68.
- Sagala, S. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Sardiman, A M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Rajawali Pers, 2021.
- Sitohang, Tigor, Eva Dita, Yanti Simanjuntak, Sarah Evelyn Samosir, Mindela Frida Panggabean, and Sarah Evelyn Simanjuntak. “Penggunaan Website *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo.” *Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 11–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/KegiatanPositif.v2i1.786>.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- . *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development (R&D)*. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2021.
- . *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2017.

- . *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suhelayanti. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Suparlan. “Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI.” *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2020): 298–311. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.
- Susanto, A. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Uno, H B. *Strategi Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.
- Wibowo, A. *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Taksonomi Bloom Revisi*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Wijayanti, N, and D Fitriyani. “Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2021): 33–41.
- Wulandari, S, and R Herlina. “Pengembangan Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Integratif.” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, no. 2 (2021): 112–120.
- Yuliani, N, and H Mulyono. “Gamification in Language Learning: Investigating Wordwall as a Digital Learning Tool.” *CALL-EJ* 22, no. 2 (2021): 1–15. <http://callej.org/journal/22-2/Yuliani-Mulyono2021.pdf>.
- Yuniarti, Anisyah, Amalia Putri Shalihah, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, Universitas Tanjungpura, and Informasi Artikel. “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran.” *Journal Education and Technology* 4 (2023): 111–23.
- Zaky, Ghian Syawal F. “Penerapan Media Wordwall Sebagai Alat Bantu Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dan Riset* 3, no. 1 (2025): 110–18.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

PERSETUJUAN JUDUL TESIS

Nomor : 782/Un.28/AL/TL.00/04/2025

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dengan ini memberikan persetujuan judul Tesis :

Nama : Syaddam Rijali
NIM : 2450600035
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall (Game) pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Dengan Pembimbing :

1. Dr. Hamka, M.Hum. (Isi)
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd. (Metodologi)

Demikian disampaikan, harapan agar saudara dapat menyelesaikan penulisannya secara tepat waktu.

Padangsidimpuan, 17 April 2025

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 196807042000031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN

PENDIDIKAN DASAR PROGRAM PASCASARJANA

Jl. T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733

Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id/>

Nomor : B-007 /Un.28/AL/PP.00.9/02/2025

26 Februari 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

Hal : Penunjukan Pembimbing Tesis

Yth.

1. Dr. Hamka, M.Hum. (Isi)
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd. (Metodologi)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami harapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan Tesis atas nama:

Nama : Syaddam Rijali

NIM : 2450600035

Program Studi : Pendidikan Dasar

Selanjutnya, mahasiswa tersebut di atas akan konsultasi judul kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing. Judul yang telah disepakati akan dibuatkan SK Penunjukan Pembimbing dan Surat Persetujuan Judul Tesis.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Ketua Prodi

Dr. Anita Adinda, M.Pd

NIP. 19851025201503 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 783/Un.28/AL/TL.00/04/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : 2 (dua) Lembar
Hal : Penunjukan Pembimbing Tesis

17 April 2025

Yth.

1. Dr. Hamka, M.Hum. (Isi)
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd. (Metodologi)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan Hormat; Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan Tesis atas nama:

Nama : Syaddam Rijali
NIM : 2450600035
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall (Game) pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

dengan Pembimbing :

1. Dr. Hamka, M.Hum. (Isi)
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd. (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 196807042000031003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 2800/Un.28/AL/TL.00/10/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Mohon Izin Riset**

14 Oktober 2025

Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 06 Pangkatan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan menerangkan:

Nama : **Syaddam Rijali**
NIM : **2450600035**
Program Studi : **S2-Pendidikan Dasar**
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall (Game) pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan**

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka kami memohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Direktur,



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL 9
NIP 19680704 200003 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU
KOORWIL BIDANG PENDIDIKAN
KECAMATAN PANGKATAN
SDN 06 PANGKATAN

Jln. Lintas Negeri Lama Desa Kampung Padang – Kode POS : 21462

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/13/SDN-PKT/I/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ELFI ZAHARA, S.Pd**

NIP : 196807052001032001

Pangkat/Gol : Pembina Tk.I / IV b

Jabatan : Kepala Satuan Pendidikan

Unit Kerja : SDN 06 Pangkatan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **SYADDAM RIJALI**

NIM : 2450600035

Prodi : Pendidikan Dasar Program Magister

Instansi : **UIN SYAHADA Padangsidempuan**

Telah mengajukan permohonan untuk melaksanakan penelitian di SDN 06 Pangkatan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall (Game) Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan”**

Sehubungan dengan hal tersebut, pihak sekolah **memberikan izin dan persetujuan** kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian di SDN 06 Pangkatan, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah disepakati dengan pihak sekolah.
2. Peneliti wajib menjaga ketertiban dan tidak mengganggu proses pembelajaran.
3. Peneliti wajib mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan sekolah.
4. Peneliti wajib berkoordinasi dengan guru kelas terkait pelaksanaan kegiatan penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana perlunya.

Pangkalan, 12 Februari 2026

Kepala Satuan Pendidikan

SDN 06 Pangkatan

ELFI ZAHARA, S.Pd

NIP. 196807052001032001

1. Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum
: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0113119101
Lembaga/Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) MADINA
Bidang Keahlian : Ahli Media
Tanggal Penilaian : 05 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Tampilan <i>Wordwall</i> yang disajikan menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	Desain media sudah menarik, tetapi ada beberapa tambahan ilustrasi yang lebih kontekstual seperti gambar sistem pencernaan dibagian awal media atau sejajar dengan tombol start.

2	Navigasi mudah digunakan oleh guru dan siswa	3	Navigasi sudah jelas, namun perlu ditambahkan menu khusus untuk tampilan pengguna
3	Interaktivitas media	3	Sudah ada interaktivitas media
4	Kejelasan instruksi dan petunjuk penggunaan <i>Wordwall</i>	3	Instruksi penggunaan atau petunjuk lebih disederhanakan agar lebih mudah dipahami siswa.
5	Konsistensi desain dan warna	4	Desain konsisten dan harmonis
6	Ketepatan pemilihan template pada media <i>Wordwall</i>	3	Template sudah sesuai, untuk template tes buat 1 template tes pre-tes dan post-test.
7	Aksesibilitas media <i>Wordwall</i>	2	Untuk aksesibilitas diperlukan penjelasan alternatif penggunaan jika ada gangguan pada internet.
Jumlah		21	

Skor: 21

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{21}{7} = 3,00$ (*Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi :

Media pembelajaran yang digunakan berbasis *wordwall* telah layak digunakan akan tetapi ada beberapa revisi pada penggunaan media pembelajaran pada aspek interaktivitas, kejelasan instruksi, aksesibilitas penggunaan media serta variasi tampilan agar lebih maksimal dalam menggunakan dan mendukung proses pembelajaran IPAS.

Panyabungan, 05 Februari 2026

Validator

Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0113119101

2. Validasi Ahli Media (Setelah Revisi)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum
: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0113119101
Lembaga/Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) MADINA
Bidang Keahlian : Ahli Media
Tanggal Penilaian : 19 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Tampilan <i>Wordwall</i> yang disajikan menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	Tampilan <i>wordwall</i> sudah lebih menarik dan direvisi sesuai saran
2	Navigasi mudah digunakan oleh guru dan siswa	4	Petunjuk penguunaan media sudah ada dan jelas
3	Interaktivitas media	4	Interaktivitas media telah maksimal

4	Kejelasan instruksi dan petunjuk penggunaan <i>Wordwall</i>	4	Instruksi penggunaan media pembelajaran sudah jelas
5	Konsistensi desain dan warna	4	Desain dan warna sudah konsisten
6	Ketepatan pemilihan template pada media <i>Wordwall</i>	4	Template yang digunakan sudah sangat tepat
7	Aksesibilitas media <i>Wordwall</i>	3	Alternatif penggunaan telah dibuat
Jumlah		27	

Skor: 28

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{27}{7} = 3,85$ (*Sangat Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi :

Media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, materi, akurat, kontekstual serta sudah sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas V dan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS.

Panyabungan, 19 Februari 2026
Validator

Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0113119101

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

3. Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum
: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan *Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Iswuri Handayani, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0915107801
Lembaga/Instansi : Sekolah Tinggi Ilmu Komputer 22 Januari Kendari
Bidang Keahlian : Ahli Media
Tanggal Penilaian : 04 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Tampilan <i>Wordwall</i> yang disajikan menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	Tampilan cukup menarik, namu ada beberapa hal yang perlu direvisi seperti penambahan beberapa gambar animasi terkait sistem pencernaan.
2	Navigasi mudah digunakan oleh guru dan siswa	3	Navigasi cukup jelas, tetapi perlu penambahan pada petunjuk pengguna untuk mengingatkan bahwa membuka menu sesuai arahan guru

3	Interaktivitas media	3	Interaktivitas sudah ada, namun masih terbatas. Perlu penambahan kuis seperti asesmen diagnostik
4	Kejelasan instruksi dan petunjuk penggunaan <i>Wordwall</i>	3	Instruksi penggunaan media masih terlalu umum, buat lebih rinci untuk mempermudah pemahaman siswa
5	Konsistensi desain dan warna	3	Warna cukup serasi, namun perlu konsistensi warna seperti background pada menu materi buat sewarna dan untuk menu lainnya berbeda warna
6	Ketepatan pemilihan template pada media <i>Wordwall</i>	3	Template sudah sesuai, namun perlu variasi agar tidak monoton dalam menyajikan soal
7	Aksesibilitas media <i>Wordwall</i>	2	Media telah memiliki alternatif penggunaan, namun alternatifnya perlu dimaksimalkan
Jumlah		20	

Skor: 20

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{20}{7} = 2,86$ (*Cukup Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi :

Media pembelajaran berbasis *wordwall* yang dikembangkan peneliti cukup layak digunakan pada proses pembelajaran IPAS, akan tetapi ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki seperti peningkatan interaktivitas, kejelasan instruksi serta pengembangan fitur aksesibilitas. Selain itu, tampilan media *wordwall* perlu dibuat agar lebih variatif dan tidak monoton. Oleh karena itu, disarankan agar melakukan revisi sehingga media pembelajaran menjadi lebih optimal dan efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas.

Kendari, 04 Februari 2026

Validator

ISWURI HANDAYANI, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0915107801

4. Validasi Ahli Media (Setelah Revisi)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum
: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Iswuri Handayani, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0915107801
Lembaga/Instansi : Sekolah Tinggi Ilmu Komputer 22 Januari Kendari
Bidang Keahlian : Ahli Media
Tanggal Penilaian : 24 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Tampilan <i>Wordwall</i> yang disajikan menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	Tampilan sudah menarik, dan gambar animasi terkait sistem pencernaan telah terlihat seperti pada menu materi.
2	Navigasi mudah digunakan oleh guru dan siswa	4	Navigasi sudah jelas, sudah ada penambahan pada petunjuk pengguna untuk mengingatkan

			bahwa membuka menu sesuai arahan guru
3	Interaktivitas media	3	Interaktivitas ada dan telah lengkap
4	Kejelasan instruksi dan petunjuk penggunaan <i>Wordwall</i>	4	Instruksi sudah jelas, sistematis dan mudah dipahami siswa sebagai pengguna
5	Konsistensi desain dan warna	4	Desain warna sudah sesuai dan nyaman untuk dilihat
6	Ketepatan pemilihan template pada media <i>Wordwall</i>	4	Template yang digunakan bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa SD.
7	Aksesibilitas media <i>Wordwall</i>	3	Media telah dilengkapi alternatif penggunaan sehingga lebih fleksibel
Jumlah		26	

Skor: 26

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{26}{7} = 3,71$ (*Sangat Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi :

Media pembelajaran berbasis *wordwall* telah direvisi pada aspek tampilan, interaktivitas, instruksi, serta aksesibilitas. Media pembelajaran jauh lebih menarik, mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS. Secara keseluruhan media ini sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Kendari, 24 Februari 2026
 Validator

ISWURI HANDAYANI, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0915107801

5. Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum

: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Materi IPAS (Sistem Pencernaan) dengan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai

Skor 3 : Sesuai

Skor 2 : Tidak Sesuai

Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Ahmad Rizaldy Fanbudy, M.Pd

NIP : 199705112025051004

Lembaga/Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) MADINA

Bidang Keahlian : Ahli Materi

Tanggal Penilaian : 05 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Kesesuaian materi IPAS dengan capaian pembelajaran	4	Materi sudah sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka
2	Kebenaran konsep materi Sistem Pencernaan	3	Tambahkan materi gangguan sistem pencernaan dan cara menjaganya
3	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan karakteristik siswa SD	3	Beberapa soal yang disusun sesuaikan tingkat kesukarannya

4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	3	Jika ada istilah baru buat tanda () dengan istilah umum
5	Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata (kontekstual)	4	Materi sudah kontekstual
6	Keakuratan dan kemutakhiran isi materi IPAS	3	Isi materi IPAS akurat dan relevansinya dimaksimalkan dengan menambahkan pada tambahan materi yang disarankan
Jumlah		20	

Skor: 21

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{21}{6} = 3,33$ (*Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi

Materi layak digunakan namun ada beberapa revisi kecil seperti penyederhanaan bahasa dan penambahan materi seperti permasalahan pada sistem pencernaan dan bagaimana cara menjaga sistem pencernaan.

Panyabungan, 05 Februari 2026

Validator

AHMAD RIZALDY FANBUDY, M.Pd

NIP. 199705112025051004

UNIVERSITAS ISLAM SYEKH
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

6. Validasi Ahli Materi (Setelah Revisi)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum

: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Materi IPAS (Sistem Pencernaan) dengan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai

Skor 3 : Sesuai

Skor 2 : Tidak Sesuai

Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Ahmad Rizaldy Fanbudy, M.Pd

NIP : 199705112025051004

Lembaga/Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) MADINA

Bidang Keahlian : Ahli Materi

Tanggal Penilaian : 19 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Kesesuaian materi IPAS dengan capaian pembelajaran	4	Materi sudah sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka
2	Kebenaran konsep materi Sistem Pencernaan	4	Materi telah ditambahkan sesuai dengan revisi

3	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan karakteristik siswa SD	3	Soal sudah disesuaikan dengan tingkat kesukaran sesuai karakter siswa
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4	Bahasa sudah disederhanakan dengan bahasa yang mudah dipahami
5	Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata (kontekstual)	4	Materi sudah kontekstual
6	Keakuratan dan kemutakhiran isi materi IPAS	3	Isi materi IPAS akurat dan relevan
Jumlah		22	

Skor: 22

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{22}{6} = 3,67$ (*Sangat Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi

Materi telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran, kontekstual dan sudah sesuai dengan karakter peserta didik dan materi IPAS sangat layak digunakan.

Panyabungan, 19 Februari 2026

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASANudin FANBUDY
 PADANGSIDIMPUAN
AHMAD RIZALDY FANBUDY, M.Pd
NIP. 199705112025051004

7. Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum

: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Kebahasaan pada Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai

Skor 3 : Sesuai

Skor 2 : Tidak Sesuai

Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Dr. Akhiril Pane, M.Pd

NIP : 197510202003121003

Lembaga/Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary-Padangsidempuan

Bidang Keahlian : Ahli Bahasa

Tanggal Penilaian : 09 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Kejelasan kalimat dan instruksi mudah dipahami siswa	3	Beberapa kalimat harus diperjelas dan disederhanakan agar mudah dipahami siswa
2	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V	3	Tambahkan defenisi singkat atau contoh konkret pada bahasa yang jarang didengar siswa
3	Ketepatan istilah ilmiah sesuai dengan materi IPAS	4	Istilah ilmiah telah tepat

4	Konsistensi penggunaan istilah/istilah asing	3	Pilih bahasa atau istilah dengan konsisten seperti rektum, jangan terkadang rektum terkadang anus. Lebih baik tulis rektum (anus)
5	Tata bahasa sesuai kaidah EYD	4	Tata bahasa sudah sesuai kaidah EYD
6	Bahasa yang digunakan komunikatif dan tidak menimbulkan multitafsir	3	Perjelas kalimat yang menimbulkan pemahaman ganda
7	Tingkat keterbacaan teks mendukung pemahaman konsep	3	Agar lebih mudah dibaca perlu pemenggalan kalimat
Jumlah		23	

Skor: 23

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{23}{7} = 3,28$ (*Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi:

Media pembelajaran sudah digunakan, namun dengan kalimat dan konsistensi penggunaan bahasa dan istilah agar lebih disesuaikan dengan karakteristik didik.

Padangsidempuan, 09 Februari 2026

Validator

Dr. AKHIRIL PANE, M.Pd

NIP. 197510202003121003

UNIVERSITAS ISLAM SYEKH
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

8. Validasi Ahli Bahasa (Setelah Revisi)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum
: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Kebahasaan pada Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai

Skor 3 : Sesuai

Skor 2 : Tidak Sesuai

Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Dr. Akhiril Pane, M.Pd

NIP : 197510202003121003

Lembaga/Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary-Padangsidempuan

Bidang Keahlian : Ahli Bahasa

Tanggal Penilaian : 17 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Kejelasan kalimat dan instruksi mudah dipahami siswa	4	Bahasa telah disederhanakan, penggunaan bahasa telah konsisten, sudah sesuai dengan kaidah bahasa dan mudah dipahami siswa
2	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V	3	

3	Ketepatan istilah ilmiah sesuai dengan materi IPAS	4
4	Konsistensi penggunaan istilah/istilah asing	4
5	Tata bahasa sesuai kaidah EYD	4
6	Bahasa yang digunakan komunikatif dan tidak menimbulkan multitafsir	3
7	Tingkat keterbacaan teks mendukung pemahaman konsep	4
Jumlah		26

Skor: 26

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{26}{7} = 3,71$ (*Sangat Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi:

Bahasa telah disederhanakan, penggunaan bahasa telah konsisten, sudah sesuai dengan kaidah bahasa dan mudah dipahami siswa. Media sangat layak digunakan.

Padangsidimpun, 17 Februari 2026
Validator

UNIVERSITAS SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
Dr. AKHIRIL PANE, M.Pd
NIP. 197510202003121003

9. Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum

: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Kebahasaan pada Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai

Skor 3 : Sesuai

Skor 2 : Tidak Sesuai

Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Amron Zarkasih Ritonga, S.Pd, M.Pd

NIDN : 0128089303

Lembaga/Instansi : Universitas Islam Labuhanbatu (UNISLA)

Bidang Keahlian : Ahli Bahasa

Tanggal Penilaian : 26 Januari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Kejelasan kalimat dan instruksi mudah dipahami siswa	3	Beberapa kalimat pada menu materi masih terlalu panjang, perlu disederhanakan dengan kalimat inti materi
2	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V	3	Bahasa sudah cukup sesuai, namun sesuaikan dengan beberapa istilah yang sulit.

3	Ketepatan istilah ilmiah sesuai dengan materi IPAS	3	Istilah ilmiah cukup tepat, namun perlu penambahan agar lebih mudah dipahami
4	Konsistensi penggunaan istilah/istilah asing	2	Ada beberapa penggunaan istilah yang belum konsisten, perlu diseragamkan
5	Tata bahasa sesuai kaidah EYD	4	Tata bahasa sudah sesuai kaidah EYD
6	Bahasa yang digunakan komunikatif dan tidak menimbulkan multitafsir	3	Bahasa cukup komunikatif, namun beberapa kalimat masih berpotensi makna ganda
7	Tingkat keterbacaan teks mendukung pemahaman konsep	3	Keterbacaan cukup baik, namun perlu pemenggalan kalimat agar lebih nyaman dibaca
Jumlah		21	

Skor: 21

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{21}{7} = 3,00$ (*Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi:

Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sudah cukup baik, tetapi masih diperlukan beberapa revisi seperti kalimat yang terlalu panjang, ketidak konsistenan istilah, serta pemahaman ganda pada beberapa bagian. Oleh karena itu, diperlukan penyederhanaan kalimat, penyeragaman istilah serta perbaikan struktur bahasa agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V.

Rantaupraptat, 26 Januari 2026

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Amron Zarkasih Ritonga, S.Pd, M.Pd
NIDN.0128089303

10. Validasi Ahli Bahasa (Revisi)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan

Penyusun : SYADDAM RIJALI

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M.Hum

: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Pangkatan, melalui instrument ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Kebahasaan pada Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall (Game)*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai

Skor 3 : Sesuai

Skor 2 : Tidak Sesuai

Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Amron Zarkasih Ritonga, S.Pd, M.Pd

NIDN : 0128089303

Lembaga/Instansi : Universitas Islam Labuhanbatu (UNISLA)

Bidang Keahlian : Ahli Bahasa

Tanggal Penilaian : 03 Februari 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1–4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Kejelasan kalimat dan instruksi mudah dipahami siswa	4	Kalimat sudah disederhanakan dan mudah dipahami
2	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V	3	Bahasa sudah sesuai dengan jenjang siswa
3	Ketepatan istilah ilmiah sesuai dengan materi IPAS	4	Istilah ilmiah tepat dan dilengkapi dengan penjelasan sederhana

4	Konsistensi penggunaan istilah/istilah asing	4	Penggunaan istilah sudah konsisten
5	Tata bahasa sesuai kaidah EYD	4	Tata bahasa sudah sesuai kaidah EYD
6	Bahasa yang digunakan komunikatif dan tidak menimbulkan multitafsir	4	Bahasa sudah komunikatif dan tidak menimbulkan pemahaman ganda
7	Tingkat keterbacaan teks mendukung pemahaman konsep	4	Teks mudah dibaca dan dipahami siswa
Jumlah		27	

Skor: 27

Kriteria kelayakan : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$

Kriteria kelayakan : $\frac{27}{7} = 3,86$ (*Layak*)

1 = Tidak Layak, 2 = Cukup, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak

Kesimpulan dan Rekomendasi:

Bahasa pada media pembelajaran sudah diperbaiki dengan baik yang meliputi penyederhanaan kalimat, konsistensi penggunaan istilah, serta penyesuaian dengan karakteristik siswa. Maka dari itu, aspek kebahasaan pada media ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS.

Rantauprapat, 03 Februari 2026

Validator

Amron Zarkasih Ritonga, S.Pd, M.Pd
NIDN.0128089303

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR HASIL ANGKET PRAKTIKALITAS GURU

(Angket diisi melalui Google Form dan dapat diisi melalui link <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd2OsBP-vFLM5yfaNQUNqFoYrMY2Yz5QX-8YAijSpJDrZlIvaw/viewform?usp=sharing&oid=101677432902255290919>)

Nama Guru	NIP	Kelas yang Didampu	Media Wordwall mudah digunakan dalam pembelajaran	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	Media sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V	Wordwall membantu saya menjelaskan konsep Sistem pencernaan	Wordwall membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran	Media efisien digunakan dalam waktu belajar di kelas	Wordwall dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran	Media sesuai dengan kondisi sarana prasarana sekolah	Wordwall membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	Saya ingin menggunakan Wordwall kembali pada pembelajaran berikutnya	Jumlah	Rata-rata
Lamiah	198211052014072001	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	4,9
Ahmiyati Dalimunthe S Pd	198610282023212017	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	4,8
Jumlah			10	10	10	10	10	9	10	10	10	8	97	9,7
Rata-rata			5	5	5	5	5	4,5	5	5	5	4	48,5	4,85
Kategori	Sangat Praktis													97

Kategori Angket Praktikalitas Guru

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

LEMBAR HASIL ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

(Angket diisi melalui Google Form dan dapat diisi melalui link <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd2OsBP-vFLM5yfaNQUNgFoYrMY2Yz5QX-8YAijSpJDrZiVaw/viewform?usp=sharing&oid=101677432902255290919>)

Nomor	Nama Siswa	Asal Sekolah	Kelas	Saya senang belajar menggunakan Wordwall	Wordwall membuat pelajaran IPAS lebih menarik	Saya lebih mudah memahami materi Sistem pencernaan dengan Wordwall	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan Wordwall	Saya lebih aktif saat belajar menggunakan Wordwall dibanding cara biasa	Permainan dalam Wordwall membuat saya termotivasi untuk menjawab soal	Wordwall membantu saya mengikuti materi dengan lebih baik	Saya mudah menggunakan Wordwall melalui HP/laptop	Wordwall membuat pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar	Saya ingin guru menggunakan Wordwall pada pelajaran berikutnya	Jumlah	Rata-rata
1	Alzha Fira Hutabarat	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
2	Rifqi Maulana	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
3	Ahmad Sulaiman	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5

4	Fauzi Hakqi Ritonga	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
5	Angga Febriansyah	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
6	Keiza Syahputri	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
7	Khairani Ainun Adha	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
8	Afifah Alhusna Ritonga	SDN 06 Pangkajene	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	4,5
9	Alhabsyi Kadafi Hasibuan	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	46	4,6
10	Ebel Tua Sihombing	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
11	Hisyam Ramadhan	SDN 06 Pangkajene	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	4,9

12	Winner Ernest Bakkar a	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	4,9
13	Irsyah Ramda ni Putra	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
14	Distiy Miakil a Bilqis	SDN 06 Pangka tan	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	4,5
15	Ade Nazwa Syahfit ri	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
16	Adinda Dwi Atika	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	4,8
17	Muha mmad Yusuf	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	48	4,8
18	Habibi	SDN 06 Pangka tan	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	47	4,7
19	Dion Alvaro Simanj untak	SDN 06 Pangka tan	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	42	4,2
20	Inaya Arafa	SDN 06	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	4	45	4,5

	Nasuti on	Pangka tan													
21	Rama Agusti na	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
22	Julio Rezky Tambu nan	SDN 06 Pangka tan	5	4	4	4	5	3	3	4	2	3	3	35	3,5
23	Alviza h Rizki Ramad han	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
24	Senja Aprilia	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
25		SDN 06 Pangka tan	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	41	4,1
26	Abdul Hakim Dalimu nthe	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
27	Ahya Alifa	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
28	Irfan Syahpu tra	SDN 06 Pangka tan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5

29	Ahya Alifa	SDN 06 Pangkatan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
30	Patih Aden Sajid	SDN 06 Pangkatan	5	5	4	5	4	5	5	4	3	5	5	45	4,5
31	Eka Norpa	SDN 06 Pangkatan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
32	Abdul Faisal Fatih Hasibuan	SDN 06 Pangkatan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	46	4,6
	Jumlah			158	153	153	155	150	155	155	149	154	149	1531	153,1
	Rata-rata			4,9	4,8	4,8	4,8	4,7	4,8	4,8	4,7	4,8	4,7	47,8	4,8
	Kategori	Sangat Praktis													95,7

Kategori Angket Praktikalitas Siswa

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

INSTRUMEN SOAL *PRE-TEST*

A. Identitas Instrumen

Mata Pelajaran : IPAS
Materi : Sistem Pencernaan
Kelas/Sem : (V SD / II)
Bentuk Tes : Pilihan Ganda
Jumlah Soal : 10 Butir
Waktu Pengerjaan : 15 Menit

B. Tujuan Instrumen:

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal (pretest) peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan manusia.

C. Petunjuk Pengerjaan

Bacalah setiap soal dengan teliti.
Pilihlah satu jawaban yang paling tepat.

A. SOAL *PRE-TEST*

1. Organ pertama dalam sistem pencernaan adalah...
 - A. Kerongkongan
 - B. Usus halus
 - C. Mulut
 - D. Lambung
2. Fungsi gigi pada sistem pencernaan adalah...
 - A. Mengedarkan darah
 - B. Mengunyah makanan
 - C. Menyerap makanan
 - D. Menghasilkan enzim
3. Gerakan mendorong makanan pada kerongkongan disebut...
 - A. Peristaltik
 - B. Respirasi
 - C. Difusi
 - D. Sirkulasi
4. Enzim amilase pada mulut berfungsi untuk memecah...
 - A. Protein
 - B. Karbohidrat
 - C. Lemak
 - D. Vitamin
5. Makanan berubah menjadi kimus (bubur halus) terjadi pada...
 - A. Mulut
 - B. Kerongkongan
 - C. Lambung
 - D. Usus besar

6. Empedu yang membantu memecah lemak dihasilkan oleh
 - A. Hati
 - B. Pankreas
 - C. Lambung
 - D. Usus besar
7. Bagian usus yang berfungsi untuk menyerap sari-sari makanan adalah
 - A. Kerongkongan
 - B. Rektum
 - C. Usus besar
 - D. Usus halus
8. Jika kita kurang memakan sayur dan jarang minum air putih, gangguan yang akan terjadi pada diri kita adalah
 - A. Konstipasi
 - B. Maag
 - C. Diare
 - D. Cacingan
9. Mengunyah makanan dengan baik akan membantu proses pencernaan karena
 - A. Lambung tidak perlu bekerja
 - B. Tidak perlu air liur
 - C. Makanan langsung menjadi energi
 - D. Makanan lebih mudah dicerna enzim
10. Jika fungsi usus halus tidak maksimal, maka dampaknya pada tubuh yaitu
 - A. Sakit gigi
 - B. Gangguan pernapasan
 - C. Produksi air liur berkurang
 - D. Kekurangan penyerapan zat gizi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

INSTRUMEN SOAL *POST-TEST*

A. Identitas Instrumen

Mata Pelajaran : IPAS
Materi : Sistem Pencernaan
Kelas/Sem : (V SD / II)
Bentuk Tes : Pilihan Ganda
Jumlah Soal : 10 Butir
Waktu Pengerjaan : 15 Menit

B. Tujuan Instrumen:

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal (pretest) peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan manusia.

C. Petunjuk Pengerjaan

Bacalah setiap soal dengan teliti.
Pilihlah satu jawaban yang paling tepat.

A. *SOAL POST-TEST*

1. Organ pencernaan yang menyimpan sementara sisa makanan sebelum dikeluarkan adalah...
 - A. Kerongkongan
 - B. Rektum
 - C. Lambung
 - D. Usus halus
2. Pencernaan mekanis terjadi pada saat seseorang...
 - A. Mengedarkan darah
 - B. Menyerap makanan
 - C. Mengunyah makanan
 - D. Mengeluarkan feses
3. Zat makanan yang menjadi sumber energi utama pada manusia adalah...
 - A. Karbohidrat
 - B. Protein
 - C. Lemak
 - D. Vitamin
4. Enzim pepsin berfungsi untuk memecah...
 - A. Mineral
 - B. Karbohidrat
 - C. Protein
 - D. Lemak
5. Pada sistem pencernaan, usus besar memiliki fungsi untuk...
 - A. Menyerap air
 - B. Mengunyah makanan
 - C. Memecah protein
 - D. Menghasilkan empedu

6. Zat gizi hasil pencernaan diserap tubuh melalui...
 - A. Paru-paru
 - B. Kulit
 - C. Ginjal
 - D. Darah
7. Salah satu cara untuk menjaga kesehatan pada pencernaan yaitu...
 - A. Jarang minum air
 - B. Tidak sarapan
 - C. Makan makanan bergizi seimbang
 - D. Memakan makanan siap saji
8. Jika pankreas tidak menghasilkan enzim pencernaan, maka akan terjadi gangguan pada...
 - A. Penyerapan air
 - B. Pemecahan makanan pada usus halus
 - C. Pengeluaran feses
 - D. Pengunyahan
9. Hubungan antara hati dan usus halus pada sistem pencernaan adalah...
 - A. Hati mengunyah makanan
 - B. Hati menghasilkan pepsin
 - C. Hati menghasilkan empedu untuk membantu usus halus memecah lemak
 - D. Hati menyerap air
10. Mengapa manusia perlu makan makanan yang bergizi seimbang?
 - A. Agar kenyang lebih lama
 - B. Agar tumbuh mendapatkan zat gizi yang lengkap untuk tumbuh dan sehat
 - C. Agar tidak perlu minum
 - D. Agar tidak perlu olahraga

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR VALIDITAS *PRE-TEST*

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	To tal	$\sum$ X Y 1	$\sum$ X Y 2	$\sum$ X Y 3	$\sum$ X Y 4	$\sum$ X Y 5	$\sum$ X Y 6	$\sum$ X Y 7	$\sum$ X Y 8	$\sum$ XY 9	$\sum$ X Y 10	$\sum$ XY 11	$\sum$ XY 12	$\sum$ XY 13	$\sum$ XY 14	$\sum$ X Y 15	Y ²
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	0	196
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13	13	13	13	13	13	13	13	0	13	13	13	13	13	0	13	169
3	S3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	12	12	12	12	12	12	12	0	12	12	0	12	12	12	12	0	144
4	S4	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11	11	11	11	11	0	11	11	0	11	11	0	11	11	11	0	121
5	S5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	11	11	11	0	11	11	11	0	11	11	0	11	11	0	11	11	121
6	S6	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11	11	11	11	11	11	0	11	0	11	0	11	11	11	0	11	121
7	S7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	10	10	10	10	10	10	0	10	10	0	0	10	0	10	10	0	100
8	S8	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	10	10	10	10	0	10	10	0	10	0	10	10	10	0	0	10	100
9	S9	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10	10	0	10	10	0	10	10	0	10	0	10	0	10	10	10	100
10	S10	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9	9	9	9	0	9	0	9	0	0	9	9	0	9	9	0	81
11	S11	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	9	9	0	9	9	0	0	9	9	0	0	9	9	9	0	9	81
12	S12	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	9	0	9	9	9	9	0	0	9	0	9	0	9	9	9	0	81
13	S13	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	9	9	0	0	9	9	9	0	0	9	0	9	9	0	9	9	81
14	S14	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9	0	9	9	0	9	0	9	0	9	0	9	9	9	9	0	81
15	S15	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	8	8	0	8	8	0	8	0	8	0	0	8	0	8	8	0	64
16	S16	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8	0	8	0	8	8	0	8	0	8	0	8	8	0	8	0	64
17	S17	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	4	0	0	0	4	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	16
18	S18	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
19	S19	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
20	S20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1

LEMBAR REALIBILITAS *PRE-TEST*

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	Nilai	X-Rata-rata	X-Rata-rata Kuadrat
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93	5,4	29,16
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13	87	4,4	19,36
3	S3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	12	80	3,4	11,56
4	S4	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11	73	2,4	5,76
5	S5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	11	73	2,4	5,76
6	S6	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11	73	2,4	5,76
7	S7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	10	67	1,4	1,96
8	S8	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	10	67	1,4	1,96
9	S9	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10	67	1,4	1,96
10	S10	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9	60	0,4	0,16
11	S11	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	9	60	0,4	0,16
12	S12	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	9	60	0,4	0,16
13	S13	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	9	60	0,4	0,16
14	S14	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9	60	0,4	0,16
15	S15	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	8	53	-0,6	0,36
16	S16	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8	53	-0,6	0,36
17	S17	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	27	-4,6	21,16
18	S18	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	13	-6,6	43,56
19	S19	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	13	-6,6	43,56
20	S20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	7	-7,6	57,76

	Sigma X	15	13	13	14	13	10	11	8	10	7	14	14	11	12	7				250,8
	Nilai p	0,8	0,7	0,7	0,7	0,7	0,5	0,55	0,4	0,5	0,4	0,7	0,7	0,6	0,6	0,4	8,6			
	q	0,3	0,4	0,4	0,3	0,4	0,5	0,45	0,6	0,5	0,7	0,3	0,3	0,5	0,4	0,7	6,4			
	p x q	0,19	0,23	0,23	0,21	0,23	0,25	0,25	0,24	0,25	0,23	0,21	0,21	0,25	0,24	0,23	3,43			
	X Bar																8,6			
	Varians																13,20			
	Reliabel																0,793			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR TARAF KESUKARAN *PRE-TEST*

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13
3	S3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	12
4	S4	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11
5	S5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	11
6	S6	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11
7	S7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	10
8	S8	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	10
9	S9	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10
10	S10	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9
11	S11	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	9
12	S12	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	9
13	S13	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	9
14	S14	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9
15	S15	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	8
16	S16	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8
17	S17	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4
18	S18	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
19	S19	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
20	S20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
	TK	0,3	0,3	0,6	0,4	0,4	0,4	0,5	0,7	0,4	0,7	0,4	0,3	0,6	0,5	0,8	
	Ket	S	S	S	S	S	S	S	M	S	M	S	S	S	S	M	

Keterangan : M = Mudah

S = Sedang

LEMBAR DAYA PEMBEDA *PRE-TEST*

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13
3	S3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	12
4	S4	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11
5	S5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	11
6	S6	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11
7	S7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	10
8	S8	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	10
9	S9	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10
10	S10	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9
11	S11	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	9
12	S12	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	9
13	S13	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	9
14	S14	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9
15	S15	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	8
16	S16	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8
17	S17	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4
18	S18	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
19	S19	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
20	S20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
DP		0,6	0,6	0,8	0,6	0,4	0,8	0,6	0,2	0,8	0,6	0,4	0,6	0,8	0,6	0,4	
Ket		B	B	BS	B	B	B	B	TB	BS	B	B	B	BS	B	B	

Ket : TB = Tidak Baik

B = Baik

BS = Baik Sekali

LEMBAR VALIDITAS *POST-TEST*

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	$\sum_{XY\ 1}$	$\sum_{XY\ 2}$	$\sum_{XY\ 3}$	$\sum_{XY\ 4}$	$\sum_{XY\ 5}$	$\sum_{XY\ 6}$	$\sum_{XY\ 7}$	$\sum_{XY\ 8}$	$\sum_{XY\ 9}$	$\sum_{XY\ 10}$	Y ²
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	0	81
3	S12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	9	9	9	9	9	9	9	9	0	9	81
4	S13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	0	81
5	S14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	9	9	9	9	9	9	9	0	9	9	81
6	S6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	9	9	9	9	9	9	9	9	0	9	81
7	S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	0	81
8	S8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	9	9	9	9	9	9	9	0	9	9	81
9	S3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	0	81
10	S4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	9	9	9	9	9	9	9	0	9	9	81
11	S9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	0	0	64
12	S10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	8	8	8	8	8	8	0	0	8	8	64
13	S5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	8	8	8	8	8	0	8	0	8	8	64
14	S11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	8	8	8	8	8	0	8	0	8	8	64
15	S12	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	7	7	7	7	0	7	7	7	0	0	49
16	S13	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6	6	6	6	0	0	6	6	0	6	0	36
17	S14	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4	4	4	0	0	4	0	4	0	0	0	16
18	S15	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4	4	0	4	0	4	0	4	0	0	0	16
19	S16	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	4
20	S17	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1

	$\sum X$	18	18	17	16	16	15	18	9	11	9													
	$\sum Y$											147	144	142	140	132	131	121	144	79	95	79	1207	
	r_{hitung}	0,775	0,642	0,837	0,715	0,665	0,493	0,775	0,513	0,565	0,513													
	R_{tabel}	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444													
	Validitas	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V													

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR REALIBILITAS POST-TEST

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	X - Rata- rata	X-Rata- rata Kuadrat
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2,65	7,02
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1,65	2,72
3	S12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1,65	2,72
4	S13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1,65	2,72
5	S14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	1,65	2,72
6	S6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1,65	2,72
7	S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1,65	2,72
8	S8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	1,65	2,72
9	S3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1,65	2,72
10	S4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	1,65	2,72
11	S9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	0,65	0,42
12	S10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	0,65	0,42
13	S5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	0,65	0,42
14	S11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	0,65	0,42
15	S12	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	-0,35	0,12
16	S13	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6	-1,35	1,82
17	S14	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4	-3,35	11,22
18	S15	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4	-3,35	11,22
19	S16	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	-5,35	28,62
20	S17	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	-6,35	40,32
Sigma X		18	18	17	16	16	15	18	9	11	9			
Nilai p		0,9	0,9	0,85	0,8	0,8	0,75	0,9	0,45	0,55	0,45	7,35		126,55

q		0,1	0,1	0,15	0,2	0,2	0,25	0,1	0,55	0,45	0,55	2,65		
p x q		0,09	0,09	0,1275	0,16	0,16	0,1875	0,09	0,2475	0,2475	0,2475	1,65		
X Bar												7,35		
Varians												6,660526		
Reliabel												0,836275		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR TARAF KESUKARAN *POST-TEST*

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	S12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
4	S13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
5	S14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	S6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
7	S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	S8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	S3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
10	S4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11	S9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
12	S10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
13	S5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
14	S11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
15	S12	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
16	S13	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6
17	S14	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4
18	S15	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4
19	S16	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2
20	S17	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
TK		0,2	0,2	0,3	0,4	0,4	0,3	0,2	0,6	0,5	0,7	
Ket		SK	SK	S	S	S	S	SK	S	S	M	

Keterangan : M = Mudah

S = Sedang

SK = Sukar

LEMBAR DAYA PEMBEDA POST-TEST

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	S12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
4	S13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
5	S14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	S6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
7	S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	S8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	S3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
10	S4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11	S9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
12	S10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
13	S5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
14	S11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
15	S12	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
16	S13	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6
17	S14	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4
18	S15	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4
19	S16	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2
20	S17	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
DP		0,4	0,4	0,6	0,8	0,4	0,4	0,4	0,8	0,6	0,6	
KET		B	B	B	BS	B	B	B	BS	B	B	

Keterangan : B = Baik

BS = Baik Sekali

**PEROLEHAN NILAI UJI INSTRUMEN *PRE-TEST*
DI KELAS YANG BERBEDA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Pokok Bahasan : Sistem Pencernaan
 Kelas/Semester : VI A / II
 KBM : 70

No	Nama	Skor
1	Khanza Aqilah Gunawan	14
2	Kimora Ideswanti	13
3	Labiib Muzakir	12
4	Lady Blesly Br Tambunan	11
5	Marwah Salsa Bila	11
6	Michelle Artauli Simbolon	11
7	Mudjayanah Br Hutasoit	10
8	Muhamat Irwansyah	10
9	Muhammad Hafizd Daulay	10
10	Muhammad Mu'az Abqory	9
11	Bayu Al Bakri	9
12	Raja Alfahn Munthe	9
13	Frediansyah	9
14	Hidayat	9
15	Roinda Rosa Rajagukguk	8
16	Ronauli Hutasoit	8
17	Sifa Indriyani Pohan	4
18	Suci Ameliyani	2
19	Syakhiya Yaskha	2
20	Tiardi Siringo-ringo	1

**PEROLEHAN NILAI UJI INSTRUMEN *POST-TEST*
DI KELAS YANG BERBEDA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Pokok Bahasan : Sistem Pencernaan
 Kelas/Semester : VI A / II
 KBM : 70

No	Nama	Skor
1	Khanza Aqilah Gunawan	10
2	Kimora Ideswanti	9
3	Labiib Muzakir	9
4	Lady Blesly Br Tambunan	9
5	Marwah Salsa Bila	9
6	Michelle Artauli Simbolon	9
7	Mudjayanah Br Hutasoit	9
8	Muhamat Irwansyah	9
9	Muhammad Hafizd Daulay	9
10	Muhammad Mu'az Abqory	9
11	Bayu Al Bakri	8
12	Raja Alfahn Munthe	8
13	Frediansyah	8
14	Hidayat	8
15	Roinda Rosa Rajagukguk	7
16	Ronauli Hutasoit	6
17	Sifa Indriyani Pohan	4
18	Suci Ameliyani	4
19	Syakhiya Yaskha	2
20	Tiardi Siringo-ringo	1

PEROLEHAN NILAI *PRE-TEST*

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Pokok Bahasan : Sistem Pencernaan
 Kelas/Semester : VA / II
 KBM : 70

No	Nama	Skor	Tuntas	
			Ya	Tidak
1	Abdul Fais Alfatih Hasibuan	40		√
2	Abdul Hakim Dalimunthe	80	√	
3	Ade Nazwa Syahfitri	50		√
4	Adinda Dwi Atika	90	√	
5	Afifah Alhusna Ritonga	70	√	
6	Ahmad Sulaiman	50		√
7	Ahya Alifa Maulana Dalimunthe	40		√
8	Al Habsyi Kadafi Hasibuan	50		√
9	Alvizah Rizki Ramadhan	50		√
10	Alzhafira Hutabarat	40		√
11	Angga Febriansyah	40		√
12	Angga Pratama	70	√	
13	Rifqi Maulana	80	√	
14	Rama Agustina	70	√	
15	Distiy Mikaila Bilqis	20		√
16	Ebel Tua Sihombing	50		√
17	Eka Norpa	60		√
18	Fatih Aden Sajid	50		√
19	Fauzi Hakqi Ritonga	40		√
20	Muhammad Yusuf	80	√	
21	Habibi	70	√	
22	Dion Simanjuntak	60		√
23	Hisyam Ramadhan	50		√
24	Inaya Arafa Nasution	40		√

25	Irfan Syaputra	80	√	
26	Irsyah Ramdani Putra	80	√	
27	Julio Rezky Tambunan	50		√
28	Keiza Syahputri	40		√
29	Khairani Ainun Adha	60		√
30	Risky Prasetyo Hutasoit	40		√
31	Senja Aprilia	80	√	
32	Winner Ernest Bakkara	50		√
	Jumlah	1820		

Jumlah siswa yang tuntas: 11 orang

Jumlah siswa yang tidak tuntas: 21 orang

Persentase Kesuksesan Klasikal (PKK) = $\frac{11}{32} \times 100\% = 34,38\%$

Persentase yang tidak tuntas = $\frac{21}{32} \times 100\% = 65,62\%$

Rata-rata kelas = 56,88 (termasuk dalam kategori kemampuan rendah).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

PEROLEHAN NILAI *POST-TEST*

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Pokok Bahasan : Sistem Pencernaan
 Kelas/Semester : VA / II
 KBM : 70

No	Nama	Skor	Tuntas	
			Ya	Tidak
1	Abdul Fais Alfatih Hasibuan	70	√	
2	Abdul Hakim Dalimunthe	100	√	
3	Ade Nazwa Syahfitri	80	√	
4	Adinda Dwi Atika	100	√	
5	Afifah Alhusna Ritonga	90	√	
6	Ahmad Sulaiman	100	√	
7	Ahya Alifa Maulana Dalimunthe	100	√	
8	Al Habsyi Kadafi Hasibuan	90	√	
9	Alvizah Rizki Ramadhan	80	√	
10	Alzhafira Hutabarat	80	√	
11	Angga Febriansyah	100	√	
12	Angga Pratama	90	√	
13	Rifqi Maulana	90	√	
14	Rama Agustina	90	√	
15	Distiy Mikaila Bilqis	50		√
16	Ebel Tua Sihombing	100	√	
17	Eka Norpa	70	√	
18	Fatih Aden Sajid	100	√	
19	Fauzi Hakqi Ritonga	80	√	
20	Muhammad Yusuf	80	√	
21	Habibi	90	√	
22	Dion Simanjuntak	80	√	
23	Hisyam Ramadhan	100	√	
24	Inaya Arafa Nasution	60		√

25	Irfan Syaputra	100	√	
26	Irsyah Ramdani Putra	100	√	
27	Julio Rezky Tambunan	100	√	
28	Keiza Syahputri	100	√	
29	Khairani Ainun Adha	90	√	
30	Risky Prasetyo Hutasoit	50		√
31	Senja Aprilia	100	√	
32	Winner Ernest Bakkara	100	√	
	Jumlah	2810		

Jumlah siswa yang tuntas: 29 orang

Jumlah siswa yang tidak tuntas: 3 orang

Persentase Kesuksesan Klasikal (PKK) = $\frac{29}{32} \times 100\% = 90,63\%$

Persentase yang tidak tuntas = $\frac{3}{32} \times 100\% = 9,37\%$

Rata-rata kelas = 87,81% (termasuk dalam kategori kemampuan tinggi).

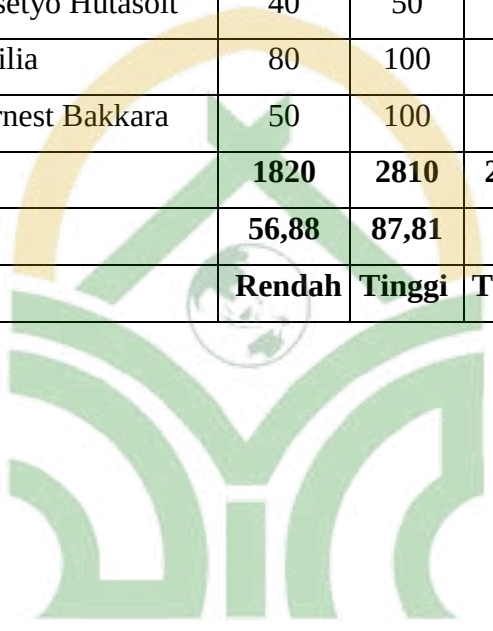
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR N-GAIN *PRE-TEST* KE *POST-TEST*

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Pokok Bahasan : Sistem Pencernaan
 Kelas/Semester : VA / II

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Penilaian
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
1	Abdul Fais Alfatih Hsb	40	70	0,50	50%	Sedang
2	Abdul Hakim Dlm	80	100	1,00	100%	Tinggi
3	Ade Nazwa Syahfitri	50	80	0,60	60%	Sedang
4	Adinda Dwi Atika	90	100	1,00	100%	Tinggi
5	Afifah Alhusna Ritonga	70	90	0,67	67%	Sedang
6	Ahmad Sulaiman	50	100	1,00	100%	Tinggi
7	Ahya Alifa Maulana Dlm	40	100	1,00	100%	Tinggi
8	Al Habsyi Kadafi Hsb	50	90	0,80	80%	Tinggi
9	Alvizah Rizki Ramadhan	50	80	0,60	60%	Sedang
10	Alzhafira Hutabarat	40	80	0,67	67%	Sedang
11	Angga Febriansyah	40	100	1,00	100%	Tinggi
12	Angga Pratama	70	90	0,67	67%	Sedang
13	Rifqi Maulana	80	90	0,50	50%	Sedang
14	Rama Agustina	70	90	0,67	67%	Sedang
15	Distiy Mikaila Bilqis	20	50	0,38	38%	Sedang
16	Ebel Tua Sihombing	50	100	1,00	100%	Tinggi
17	Eka Norpa	60	70	0,25	25%	Rendah
18	Fatih Aden Sajid	50	100	1,00	100%	Tinggi
19	Fauzi Hakqi Ritonga	40	80	0,67	67%	Sedang
20	Muhammad Yusuf	80	80	0,00	0%	Rendah
21	Habibi	70	90	0,67	67%	Sedang
22	Dion Simanjuntak	60	80	0,50	50%	Sedang

23	Hisyam Ramadhan	50	100	1,00	100%	Tinggi
24	Inaya Arafa Nasution	40	60	0,33	33%	Sedang
25	Irfan Syaputra	80	100	1,00	100%	Tinggi
26	Irsyah Ramdani Putra	80	100	1,00	100%	Tinggi
27	Julio Rezky Tambunan	50	100	1,00	100%	Tinggi
28	Keiza Syahputri	40	100	1,00	100%	Tinggi
29	Khairani Ainun Adha	60	90	0,75	75%	Tinggi
30	Risky Prasetyo Hutasoit	40	50	0,17	17%	Sedang
31	Senja Aprilia	80	100	1,00	100%	Tinggi
32	Winner Ernest Bakkara	50	100	1,00	100%	Tinggi
Jumlah		1820	2810	23,38	2337,50	
Rata-rata		56,88	87,81	0,73	73,79	
Keterangan		Rendah	Tinggi	Tinggi	Efektif	


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

MODUL AJAR PEMBERIAN *PRE-TEST*

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Syaddam Rijali
Instansi/Sekolah	: SDN 06 Pangkatan
Jenjang / Kelas	: SD / VA
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit (1 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Fase C Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upayaupaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan
-----------------------------------	--

	energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya. Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi. Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari. Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.
Keterampilan proses	1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.

		3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
Tujuan Pembelajaran		1. Mengidentifikasi organ-organ penyusun sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. 2. Menjelaskan proses pencernaan mekanis dan kimiawi pada manusia. 3. Menganalisis alur perjalanan makanan dari mulut hingga anus. 4. Menjelaskan pentingnya enzim dalam proses pencernaan. 5. Menunjukkan cara menjaga kesehatan sistem pencernaan melalui pola hidup sehat. 6. Mengaitkan gangguan pada sistem pencernaan dengan kebiasaan hidup sehari-hari.
Dimensi Lulusan	Profil	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Kolaborasi • Penalaran Kritis

	• Kreativitas • Mandiri
Kata kunci	• organ pencernaan • Gangguan • Kesehatan
Keterampilan yang Dilatih	1. Membaca dan melakukan aktivitas sesuai instruksi. 2. Menalar informasi yang didapatkan. 3. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengar cerita teman sebaya). 4. Melakukan refleksi mandiri.

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa :
32 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
- Asesmen individu
Jenis Asesmen :
• Tertulis
Model Pembelajaran
• Tatap muka
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
• Individu • Berkelompok
Model Pembelajaran :
Game Based Learning
Sarana dan Prasarana
1. Sarana a. Media pembelajaran berbasis Wordwall - Digunakan sebagai media utama pembelajaran dan evaluasi - Berisi permainan edukatif interaktif (<i>open the box</i>) - Disesuaikan dengan materi IPAS Sistem Pencernaan b. Perangkat digital - Laptop atau komputer guru

- Smartphone atau tablet siswa (jika pembelajaran individu/kelompok kecil)	
c.	Akun Wordwall Digunakan guru untuk membuat, mengelola, dan membagikan aktivitas pembelajaran
d.	Buku teks IPAS Kelas V (Kurikulum Merdeka)
e.	Sebagai sumber belajar utama pendamping media digital
2.	Prasarana
a.	Jaringan internet Digunakan untuk mengakses <i>platform Wordwall</i> secara daring
b.	LCD proyektor / Infokus Menampilkan media <i>Wordwall</i> agar dapat diikuti bersama oleh seluruh siswa
c.	Layar proyeksi atau papan tulis Media <i>visual</i> pendukung saat pembelajaran berlangsung
d.	Sumber listrik Mendukung penggunaan perangkat digital selama pembelajaran
e.	Speaker (opsional) Mendukung aspek audio agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif
Materi Pembelajaran	
Bab 5 – Tubuh Kita Topik B: Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum (Sistem Pencernaan)?	
Sumber Belajar :	
1. Sumber Utama • Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.	
Persiapan Pembelajaran :	
a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa	
Langkah-Langkah Pembelajaran	
Kegiatan Pembuka	
1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan memimpin doa 2. Guru melakukan presensi 3. Guru melakukan Apersepsi:	

Dengan bertanya: <i>"Apa yang akan terjadi pada makanan setelah kita makan atau dicerna?"</i> 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Guru menjelaskan kegiatan <i>pre-test</i> yang akan dijawab siswa.	
Kegiatan Inti 1. Orientasi a) Guru membagikan soal <i>pre-test</i> dengan media <i>wordwall</i> melalui link atau scan barcode. b) Menjelaskan aturan pengerjaan soal dan membimbing siswa untuk masuk atau bergabung dengan <i>game</i> (soal <i>pre-test</i>) pada <i>wordwall</i>. 2. Pelaksanaan <i>Pre-test</i> a) Siswa mengerjakan tes yang diberikan guru secara individu b) Guru mengamati dan membimbing jalannya tes yang dilakukan siswa. 3. Pengumpulan Data a) Guru mengakhiri pemberian test b) Guru mengevaluasi dan mengumumkan nilai yang diperoleh siswa.	
Kegiatan Penutup 1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menanyakan soal yang terdapat pada <i>pre-test</i>. 2. Guru memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. 3. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran berikutnya dengan menggunakan media pembelajaran digital.	
Kriteria Penilaian : • Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok. • Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100	
Rubrik Penilaian :	
Skor	Kriteria
4 (Sangat Baik)	Memperoleh nilai 85-100, siswa memahami konsep sistem pencernaan secara lengkap dan tepat
3 (Baik)	Memperoleh nilai 70-84, siswa memahami sebagian besar konsep dengan cukup tepat
2 (Cukup)	Memperoleh nilai 55-69, siswa memahami materi sistem pencernaan masih terbatas.
1 (Kurang)	Memperoleh nilai >55, belum memahami materi sistem pencernaan

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?	Tujuan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya, hal tersebut terlihat dari hasil tes awal yang belum maksimal dan rendah.
2	Bagaimana keterlibatan dan keaktifan siswa selama pembelajaran?	Sebagian siswa aktif dalam pembelajaran, akan tetapi siswa kurang memahami materi awal.
3	Apa kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran berlangsung?	Pemahaman siswa masih terbatas tentang sistem pencernaan.
4	Strategi apa yang perlu diperbaiki guru?	Perlu menggunakan strategi pembelajaran yang variatif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik
5	Rencana tindak lanjut yang akan dilakukan	Memberikan pembelajaran dengan pendekatan deep learning dan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i>

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan
1	Materi bagian mana yang paling kalian pahami?
2	Materi apa yang sulit kalian pahami?
3	Bagaimana perasaan kalian saat belajar hari ini?
4	Apa yang akan kalian lakukan setelah pembelajaran ini?

C. LAMPIRAN**Bahan Bacaan Peserta Didik :**

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi tentang Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021

Tes Awal

Soal *pre-test* dapat diakses pada *wordwall* melalui link <https://wordwall.net/resource/107670412>

Glosarium

- **Sistem Pencernaan:** Sistem dalam tubuh manusia yang berfungsi untuk mengolah makanan menjadi zat yang dapat diserap oleh tubuh.
- **Organ Pencernaan:** Bagian tubuh yang berperan dalam proses pencernaan, seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus, dan anus.
- **Pencernaan Mekanis:** Proses penghancuran makanan secara fisik, misalnya dengan mengunyah di mulut.
- **Pencernaan Kimiawi:** Proses pemecahan makanan dengan bantuan zat kimia atau enzim.
- **Enzim:** Zat yang membantu mempercepat proses pemecahan makanan dalam tubuh.
- **Mulut:** Organ awal pencernaan tempat makanan dikunyah dan dicampur dengan air liur.
- **Kerongkongan (Esofagus):** Saluran yang menghubungkan mulut dengan lambung.
- **Lambung:** Organ yang mencerna makanan dengan bantuan asam dan enzim.
- **Usus Halus:** Tempat penyerapan sari-sari makanan.
- **Usus Besar:** Tempat penyerapan air dan pembentukan feses.
- **Anus:** Bagian akhir dari sistem pencernaan tempat keluarnya sisa makanan.
- **Nutrisi:** Zat yang dibutuhkan tubuh untuk pertumbuhan dan energi.
- **Gangguan Pencernaan:** Masalah yang terjadi pada sistem pencernaan, seperti sakit perut atau diare.
- **Pola Hidup Sehat:** Kebiasaan baik yang menjaga kesehatan tubuh, seperti makan bergizi dan olahraga.

Daftar Pustaka:

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Capaian Pembelajaran IPAS Fase C*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Sumber belajar dari internet yang relevan dan terpercaya, seperti situs resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- www.youtube.com

Diketahui Oleh:
Kepala Satuan Pendidikan
SDN 06 Pangkatan

Pangkalan, 27 Februari 2026
Guru Kelas VA

ELFI ZAHARA, S.Pd
NIP. 196807052001032001

LAMIAH, S.Pd
NIP. 198211052014072001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

MODUL AJAR UJI MEDIA

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Syaddam Rijali
Instansi/Sekolah	: SDN 06 Pangkatan
Jenjang / Kelas	: SD / VA
Alokasi Waktu	: 6 X 35 Menit (3 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Fase C Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upayaupaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya. Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia,
-----------------------------------	--

	mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi. Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari. Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.
Keterampilan proses	1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.

	5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
Tujuan Pembelajaran	1. Mengidentifikasi organ-organ penyusun sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. 2. Menjelaskan proses pencernaan mekanis dan kimiawi pada manusia. 3. Menganalisis alur perjalanan makanan dari mulut hingga anus. 4. Menjelaskan pentingnya enzim dalam proses pencernaan. 5. Menunjukkan cara menjaga kesehatan sistem pencernaan melalui pola hidup sehat. 6. Mengaitkan gangguan pada sistem pencernaan dengan kebiasaan hidup sehari-hari.
Dimensi Lulusan	Profil • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Kolaborasi • Penalaran Kritis • Kreativitas • Mandiri
Kata kunci	• organ pencernaan • Gangguan • Kesehatan
Keterampilan yang Dilatih	1. Membaca dan melakukan aktivitas sesuai instruksi. 2. Melakukan observasi. 3. Menuangkan pemikiran/gagasan dalam bentuk tulisan. 4. Menalar informasi yang didapatkan. 5. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengar cerita teman sebaya). 6. Melakukan refleksi mandiri.

Target Peserta Didik :

Peserta didik Reguler

Jumlah Siswa :

32 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)

Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
- Asesmen individu
Jenis Assesmen :
• Tertulis
Model Pembelajaran
• Tatap muka
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
• Individu
• Berkelompok
Model Pembelajaran :
Game Based Learning
Sarana dan Prasarana
1. Sarana a. Media pembelajaran berbasis Wordwall - Digunakan sebagai media utama pembelajaran dan evaluasi - Berisi permainan edukatif interaktif (<i>open the box</i>) - Disesuaikan dengan materi IPAS Sistem Pencernaan b. Perangkat digital - Laptop atau komputer guru - Smartphone atau tablet siswa (jika pembelajaran individu/kelompok kecil) c. Akun Wordwall Digunakan guru untuk membuat, mengelola, dan membagikan aktivitas pembelajaran d. Buku teks IPAS Kelas V (Kurikulum Merdeka) e. Sebagai sumber belajar utama pendamping media digital 2. Prasarana a. Jaringan internet Digunakan untuk mengakses <i>platform Wordwall</i> secara daring b. LCD proyektor / Infokus Menampilkan media <i>Wordwall</i> agar dapat diikuti bersama oleh seluruh siswa c. Layar proyeksi atau papan tulis Media visual pendukung saat pembelajaran berlangsung d. Sumber listrik Mendukung penggunaan perangkat digital selama pembelajaran e. Speaker (opsional) Mendukung aspek audio agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif
Materi Pembelajaran
Bab 5 – Tubuh Kita
Topik B: Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum (Sistem Pencernaan)?

Sumber Belajar :
1. Sumber Utama • Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran :
a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-Langkah Pembelajaran
Pertemuan Pertama
Kegiatan Pembuka 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan memimpin doa 2. Guru melakukan presensi 3. Guru melakukan Apersepsi (<i>Meaningful</i>): Dengan bertanya: “Apa yang kalian makan hari ini?” 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru mengajak siswa bernyanyi terkait sistem pencernaan (<i>Joyful</i>). 6. Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk fokus pada kegiatan pembelajaran (<i>Mindful</i>).
Kegiatan Inti 1. Guru mengkondisikan keadaan kelas dan kesiapan siswa untuk kegiatan pembelajaran (<i>Mindful</i>). 2. Guru menampilkan video pembelajaran melalui link https://youtu.be/1sPDTUWNXtY sedangkan siswa diarahkan untuk fokus menonton dan mencatat hal-hal penting (<i>Meaningful</i>). 3. Guru bertanya terkait video pembelajaran yang ditonton (<i>Meaningful</i>). 4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar. 5. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuka media pembelajaran melalui link atau barcode yang sudah disediakan. 6. Kelompok siswa membaca materi menggunakan media digital pada fitur Materi (<i>Meaningful</i>). 7. Guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk berdiskusi terkait materi yang telah dibahas (<i>Meaningful</i>). 8. Melaksanakan <i>game</i> dan guru menjelaskan teknik permainan <i>game</i> yang dilakukan sebagai berikut (untuk objektifitas jalannya permainan fitur <i>game</i> hanya bisa dibuka oleh guru agar siswa tidak bisa membuka pertanyaan selanjutnya) (<i>Joyful dan Meaningful</i>): a) <i>Game</i> menggunakan Wordwall pada fitur Open the Box b) Setiap kelompok mendapat giliran memilih kotak soal c) Waktu diskusi untuk menjawab pertanyaan pada box ±10–15 detik d) Kelompok siswa hanya boleh menjawab 1 jawaban e) Aturan:

- 1) Jika benar → mendapat **5 poin**
- 2) Jika salah → dilempar ke kelompok lain
- 3) Semua anggota kelompok harus berpartisipasi baik dari pemilihan kotak pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
- f) Guru memastikan siswa memahami aturan permainan.
9. Kelompok siswa melakukan *game* dengan panduan guru.

Kegiatan Penutup

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan berdiskusi terkait pertanyaan yang tidak bisa dijawab dan bertanya bagaimana *game* yang dilakukan (**Meaningful dan Joyful**).
2. Guru memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan fokus terhadap pembelajaran yang diberikan (**Mindful**).
3. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran berikutnya dengan menggunakan kegiatan yang sama.

Pertemuan Kedua

Kegiatan Pembuka

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan memimpin doa
2. Guru melakukan presensi
3. Guru melakukan Apersepsi (**Meaningful**):
Dengan bertanya:
“Apa yang terjadi saat kita mengunyah makanan?”
4. Guru menyampaikan kembali tujuan pembelajaran.
5. Guru mengajak siswa bernyanyi terkait sistem pencernaan (**Joyful**).
6. Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk fokus dengan memberikan pertanyaan terkait materi sebelumnya (**Mindful**).

Kegiatan Inti

1. Guru mengkondisikan keadaan kelas dan kesiapan siswa untuk kegiatan pembelajaran (**Mindful**).
2. Guru menampilkan video pembelajaran melalui link <https://youtu.be/xMrH3agbMYs> sedangkan siswa diarahkan untuk fokus menonton dan mencatat hal-hal penting (**Meaningful**).
3. Guru bertanya terkait video pembelajaran yang ditonton (**Meaningful**).
4. Guru menginformasikan bahwa kelompok belajar sama seperti pertemuan sebelumnya.
5. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuka media pembelajaran melalui link atau barcode yang sudah disediakan.
6. Kelompok siswa membaca kembali materi menggunakan media digital pada fitur Materi (**Meaningful**).
7. Guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk mendiskusikan terkait materi yang kurang dipahami seperti apa itu enzim? (**Meaningful**)
8. Mengajak siswa bermain *game* dan menyampaikan kembali ketentuan dalam bermain *game*.
9. Kelompok siswa melakukan *game* dengan panduan guru.

Kegiatan Penutup

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan berdiskusi tentang “*mengapa kita harus mengunyah makanan dengan baik*” dan bertanya bagaimana *game* yang dilakukan (**Meaningful dan Joyful**).
2. Guru memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan fokus terhadap pembelajaran yang diberikan (**Mindful**).
3. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berikutnya.

Pertemuan Ketiga

Kegiatan Pembuka

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan memimpin doa
2. Guru melakukan presensi
3. Guru melakukan Apersepsi (**Meaningful**):
Dengan bertanya:
“*Apa yang terjadi jika makan tidak teratur?*”
4. Guru menyampaikan kembali tujuan pembelajaran.
5. Guru mengajak siswa bernyanyi terkait sistem pencernaan (**Joyful**).
6. Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk fokus dengan memberikan pertanyaan terkait materi sebelumnya (**Mindful**).

Kegiatan Inti

1. Guru mengkondisikan keadaan kelas dan kesiapan siswa untuk kegiatan pembelajaran (**Mindful**).
2. Guru menayangkan kembali video pembelajaran melalui link <https://youtu.be/xMrH3agbMYs> sedangkan siswa diarahkan untuk fokus menonton dan mencatat hal-hal penting (**Meaningful**).
3. Guru bertanya terkait video pembelajaran yang ditonton (**Meaningful**).
4. Guru menginformasikan bahwa kelompok belajar sama seperti pertemuan sebelumnya.
5. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuka media pembelajaran melalui link atau barcode yang sudah disediakan.
6. Kelompok siswa membaca kembali materi menggunakan media digital pada fitur Materi (**Meaningful**).
7. Guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk mendiskusikan terkait materi yang kurang dipahami seperti penyakit gangguan pencernaan seperti konstipasi? (**Meaningful**)
8. Mengajak siswa bermain *game* dan menyampaikan kembali ketentuan dalam bermain *game*.
9. Kelompok siswa melakukan *game* dengan panduan guru.

Kegiatan Penutup

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan berdiskusi tentang “*apakah pola makanan kalian sudah sehat*” dan bertanya bagaimana *game* yang dilakukan (**Meaningful dan Joyful**).
2. Guru memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan memahami kembali materi yang telah dipelajari (**Mindful**).
3. Guru menyampaikan kegiatan berikutnya.

Kriteria Penilaian :

- Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.

- Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100 (secara berkelompok)

Rubrik Penilaian :

Skor	Kriteria
4 (Sangat Baik)	Memperoleh nilai 85-100, siswa memahami konsep sistem pencernaan secara lengkap dan tepat
3 (Baik)	Memperoleh nilai 70-84, siswa memahami sebagian besar konsep dengan cukup tepat
2 (Cukup)	Memperoleh nilai 55-69, siswa memahami materi sistem pencernaan masih terbatas.
1 (Kurang)	Memperoleh nilai >55, belum memahami materi sistem pencernaan

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?	Tujuan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya, hal tersebut terlihat dari hasil tes awal yang belum maksimal dan rendah.
2	Bagaimana keterlibatan dan keaktifan siswa selama pembelajaran?	Sebagian siswa aktif dalam pembelajaran, akan tetapi siswa kurang memahami materi awal.
3	Apa kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran berlangsung?	Pemahaman siswa masih terbatas tentang sistem pencernaan.
4	Strategi apa yang perlu diperbaiki guru?	Perlu menggunakan strategi pembelajaran yang variatif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik
5	Rencana tindak lanjut yang akan dilakukan	Memberikan pembelajaran dengan pendekatan deeplearning dan menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan
1	Materi bagian mana yang paling kalian pahami?
2	Materi apa yang sulit kalian pahami?
3	Bagaimana perasaan kalian saat belajar hari ini?
4	Apa yang akan kalian lakukan setelah pembelajaran ini?

C. LAMPIRAN

Bahan Bacaan Peserta Didik :

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi tentang Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi

- Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021

Media Digital

Media pembelajaran bisa diakses melalui link https://www.canva.com/design/DAHDOSOGMwQ/NFceU--IN9QyEb_XL1qUKw/edit?utm_content=DAHDOSOGMwQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Atau barcode



- **Sistem Pencernaan:** Sistem dalam tubuh manusia yang berfungsi untuk mengolah makanan menjadi zat yang dapat diserap oleh tubuh.
- **Organ Pencernaan:** Bagian tubuh yang berperan dalam proses pencernaan, seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus, dan anus.
- **Pencernaan Mekanis:** Proses penghancuran makanan secara fisik, misalnya dengan mengunyah di mulut.
- **Pencernaan Kimiawi:** Proses pemecahan makanan dengan bantuan zat kimia atau enzim.
- **Enzim:** Zat yang membantu mempercepat proses pemecahan makanan dalam tubuh.
- **Mulut:** Organ awal pencernaan tempat makanan dikunyah dan dicampur dengan air liur.
- **Kerongkongan (Esofagus):** Saluran yang menghubungkan mulut dengan lambung.
- **Lambung:** Organ yang mencerna makanan dengan bantuan asam dan enzim.
- **Usus Halus:** Tempat penyerapan sari-sari makanan.
- **Usus Besar:** Tempat penyerapan air dan pembentukan feses.
- **Anus:** Bagian akhir dari sistem pencernaan tempat keluarnya sisa makanan.
- **Nutrisi:** Zat yang dibutuhkan tubuh untuk pertumbuhan dan energi.
- **Gangguan Pencernaan:** Masalah yang terjadi pada sistem pencernaan, seperti sakit perut atau diare.
- **Pola Hidup Sehat:** Kebiasaan baik yang menjaga kesehatan tubuh, seperti makan bergizi dan olahraga.

Daftar Pustaka:

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Capaian Pembelajaran IPAS Fase C*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Sumber belajar dari internet yang relevan dan terpercaya, seperti situs resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- www.youtube.com

Diketahui Oleh:
Kepala Satuan Pendidikan
SDN 06 Pangkatan

Pangkalan, 06 Maret 2026
Guru Kelas VA

ELFI ZAHARA, S.Pd
NIP. 196807052001032001

LAMIAH, S.Pd
NIP. 198211052014072001

Mahasiswa

SYADDAM RIJALI
NIM. 2450600035

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

MODUL AJAR PEMBERIAN POST-TEST

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Syaddam Rijali
Instansi/Sekolah	: SDN 06 Pangkatan
Jenjang / Kelas	: SD / VA
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit (1 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Fase C Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upayaupaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan
-----------------------------------	--

	energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya. Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi. Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari. Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.
Keterampilan proses	1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.

	3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
Tujuan Pembelajaran	1. Mengidentifikasi organ-organ penyusun sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. 2. Menjelaskan proses pencernaan mekanis dan kimiawi pada manusia. 3. Menganalisis alur perjalanan makanan dari mulut hingga anus. 4. Menjelaskan pentingnya enzim dalam proses pencernaan. 5. Menunjukkan cara menjaga kesehatan sistem pencernaan melalui pola hidup sehat. 6. Mengaitkan gangguan pada sistem pencernaan dengan kebiasaan hidup sehari-hari.
Dimensi Lulusan	Profil • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Kolaborasi • Penalaran Kritis • Kreativitas

	• Mandiri
Kata kunci	• organ pencernaan • Gangguan • Kesehatan
Keterampilan yang Dilatih	1. Membaca dan melakukan aktivitas sesuai instruksi. 2. Menalar informasi yang didapatkan. 3. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengar cerita teman sebaya). 4. Melakukan refleksi mandiri.

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa :
32 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
- Asesmen individu
Jenis Asesmen :
• Tertulis
Model Pembelajaran
• Tatap muka
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
• Individu • Berkelompok
Model Pembelajaran :
Game Based Learning
Sarana dan Prasarana
1. Sarana a. Media pembelajaran berbasis Wordwall - Digunakan sebagai media utama pembelajaran dan evaluasi - Berisi permainan edukatif interaktif (<i>open the box</i>) - Disesuaikan dengan materi IPAS Sistem Pencernaan b. Perangkat digital - Laptop atau komputer guru - Smartphone atau tablet siswa (jika pembelajaran individu/kelompok kecil)

c. Akun Wordwall Digunakan guru untuk membuat, mengelola, dan membagikan aktivitas pembelajaran d. Buku teks IPAS Kelas V (Kurikulum Merdeka) e. Sebagai sumber belajar utama pendamping media digital 2. Prasarana a. Jaringan internet Digunakan untuk mengakses <i>platform Wordwall</i> secara daring b. LCD proyektor / Infokus Menampilkan media <i>Wordwall</i> agar dapat diikuti bersama oleh seluruh siswa c. Layar proyeksi atau papan tulis Media visual pendukung saat pembelajaran berlangsung d. Sumber listrik Mendukung penggunaan perangkat digital selama pembelajaran e. Speaker (opsional) Mendukung aspek audio agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif	Materi Pembelajaran
Bab 5 – Tubuh Kita	
Topik B: Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum (Sistem Pencernaan)?	
Sumber Belajar :	
1. Sumber Utama • Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.	
Persiapan Pembelajaran :	
a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa	
Langkah-Langkah Pembelajaran	
Kegiatan Pembuka 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan memimpin doa 2. Guru melakukan presensi 3. Guru melakukan Apersepsi: Dengan bertanya: “Apa yang kalian ingat tentang sistem pencernaan?” “Apa manfaat menjaga pola makanan yang sehat?”	

4. Guru menjelaskan kegiatan <i>post-test</i> yang akan dijawab siswa.	
Kegiatan Inti (50 Menit)	
1. Orientasi	
a) Guru membagikan soal <i>post-test</i> dengan media <i>wordwall</i> melalui link atau scan barcode. b) Menjelaskan aturan pengerjaan soal dan membimbing siswa untuk masuk atau bergabung dengan <i>game</i> (soal <i>post-test</i>) pada <i>wordwall</i> .	
2. Pelaksanaan <i>Post-test</i>	
a) Siswa mengerjakan tes yang diberikan guru secara individu b) Guru mengamati dan membimbing jalannya tes yang dilakukan siswa.	
3. Pengumpulan Data	
a) Guru mengakhiri pemberian test b) Guru mengevaluasi dan mengumumkan nilai yang diperoleh siswa.	
Kegiatan Penutup	
1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menanyakan soal yang terdapat pada <i>post-test</i> . 2. Guru memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. 3. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran berikutnya dengan menggunakan media pembelajaran digital.	
Kriteria Penilaian :	
• Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok. • Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100	
Rubrik Penilaian :	
Skor	Kriteria
4 (Sangat Baik)	Memperoleh nilai 85-100, siswa memahami konsep sistem pencernaan secara lengkap dan tepat
3 (Baik)	Memperoleh nilai 70-84, siswa memahami sebagian besar konsep dengan cukup tepat
2 (Cukup)	Memperoleh nilai 55-69, siswa memahami materi sistem pencernaan masih terbatas.
1 (Kurang)	Memperoleh nilai >55, belum memahami materi sistem pencernaan

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?	Tujuan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya, hal tersebut terlihat dari hasil tes awal yang belum maksimal dan rendah.
2	Bagaimana keterlibatan dan keaktifan siswa selama pembelajaran?	Sebagian siswa aktif dalam pembelajaran, akan tetapi siswa kurang memahami materi awal.
3	Apa kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran berlangsung?	Pemahaman siswa masih terbatas tentang sistem pencernaan.
4	Strategi apa yang perlu diperbaiki guru?	Perlu menggunakan strategi pembelajaran yang variatif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik
5	Rencana tindak lanjut yang akan dilakukan	Memberikan pembelajaran dengan pendekatan deeplearning dan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i>

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan
1	Materi bagian mana yang paling kalian pahami?
2	Materi apa yang sulit kalian pahami?
3	Bagaimana perasaan kalian saat belajar hari ini?
4	Apa yang akan kalian lakukan setelah pembelajaran ini?

C. LAMPIRAN**Bahan Bacaan Peserta Didik :**

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi tentang Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021

Tes Akhir

Soal *post-test* dapat diakses pada *wordwall* melalui link <https://wordwall.net/resource/107671032>

Glosarium

- **Sistem Pencernaan:** Sistem dalam tubuh manusia yang berfungsi untuk mengolah makanan menjadi zat yang dapat diserap oleh tubuh.
- **Organ Pencernaan:** Bagian tubuh yang berperan dalam proses pencernaan, seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus, dan anus.
- **Pencernaan Mekanis:** Proses penghancuran makanan secara fisik, misalnya dengan mengunyah di mulut.
- **Pencernaan Kimiawi:** Proses pemecahan makanan dengan bantuan zat kimia atau enzim.
- **Enzim:** Zat yang membantu mempercepat proses pemecahan makanan dalam tubuh.
- **Mulut:** Organ awal pencernaan tempat makanan dikunyah dan dicampur dengan air liur.
- **Kerongkongan (Esofagus):** Saluran yang menghubungkan mulut dengan lambung.
- **Lambung:** Organ yang mencerna makanan dengan bantuan asam dan enzim.
- **Usus Halus:** Tempat penyerapan sari-sari makanan.
- **Usus Besar:** Tempat penyerapan air dan pembentukan feses.
- **Anus:** Bagian akhir dari sistem pencernaan tempat keluarnya sisa makanan.
- **Nutrisi:** Zat yang dibutuhkan tubuh untuk pertumbuhan dan energi.
- **Gangguan Pencernaan:** Masalah yang terjadi pada sistem pencernaan, seperti sakit perut atau diare.
- **Pola Hidup Sehat:** Kebiasaan baik yang menjaga kesehatan tubuh, seperti makan bergizi dan olahraga.

Daftar Pustaka:

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Capaian Pembelajaran IPAS Fase C*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Sumber belajar dari internet yang relevan dan terpercaya, seperti situs resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- www.youtube.com

Diketahui Oleh:
Kepala Satuan Pendidikan
SDN 06 Pangkatan

Pangkatan, 10 Maret 2026
Guru Kelas VA

ELFI ZAHARA, S.Pd
NIP. 196807052001032001

LAMIAH, S.Pd
NIP. 198211052014072001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DOKUMENTASI UJI PRODUK



Gambar 1. Persiapan Melaksanakan *Pre-test*



Gambar 2. Siswa Melaksanakan *Pre-test*



Gambar 3. Peneliti Menjelaskan Teknik Penggunaan Media Pembelajaran



Gambar 4. Peneliti Membimbing dan Mengawasi Siswa dalam Memahami Materi Pelajaran



Gambar 5. Peneliti Menjelaskan Kegiatan dan Langkah Pembelajaran



Gambar 6. Siswa Bermain *Game* dan Dipandu Peneliti



Gambar 7. Siswa Bermain Game dan Dipandu Peneliti



Gambar 8. Peneliti Menjelaskan Kegiatan dan Langkah Pembelajaran (II)



Gambar 9. Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa pada Kegiatan Diskusi (II)



Gambar 10. Peneliti dan Siswa Melaksanakan *Game* dengan Menggunakan Fitur Spin the Wheel (II)



Gambar 11. Peneliti dan Siswa Melaksanakan *Game* (II)



Gambar 12. Perwakilan Kelompok Siswa Menjawab Pertanyaan (II)



Gambar 13. Peneliti Menjelaskan Kembali Langkah Pembelajaran (III)



Gambar 14. Peneliti Membimbing Kegiatan Diskusi Siswa (III)



Gambar 15. Peneliti dan Siswa Melaksanakan Game (III)



Gambar 16. Siswa Melaksanakan *Post-test*



Gambar 17. Peneliti Melaksanakan Wawancara dengan Guru Kelas V



Gambar 18. Siswa Mengisi Angkte Praktikalitas

TABEL NILAI -NILAI PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signf		N	Taraf Signf		N	Taraf Signf	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	26	0,383	0,496	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	27	0,381	0,487	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	28	0,374	0,478	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	29	0,367	0,470	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	30	0,361	0,463	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	31	0,355	0,456	80	0,220	0,286
9	0,666	0,789	32	0,349	0,449	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	33	0,344	0,442	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	34	0,339	0,436	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	35	0,334	0,430	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	36	0,329	0,424	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	37	0,325	0,418	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	38	0,320	0,413	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	39	0,316	0,408	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	40	0,312	0,403	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	41	0,308	0,398	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	42	0,304	0,393	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	43	0,301	0,389			
21	0,433	0,549	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
22	0,423	0,537	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
23	0,413	0,526	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
24	0,404	0,515	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
25	0,396	0,505	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
			49	0,281	0,364			
			50	0,279	0,361			

Wayan Nurkancana, Sumartana, *Evaluasi Pendidikan*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1986), h.333

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Syaddam Rijali
Tempat, Tanggal Lahir : Pangkatan, 26 Juni 1991
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Desa Pangkatan Kec. Pangkatan Kab. Labuhanbatu
Nomor HP : 082277415611
Email : syaddamrijali1@gmail.com

Riwayat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah/Instansi	Tahun Masuk	Tahun Lulus
1	SD	SDN No. 112199 Kampung Padang	1997	2003
2	SLTP	Mts. Al-Ittihad Aek Nabara	2003	2006
3	SLTA	SMA Swasta Aek Nabara	2006	2009
4	S-1	STKIP Labuhanbatu	2009	2013
5	S-1	Universitas Terbuka	2019	2020

Riwayat Pekerjaan

No	Nama Instansi	Jabatan	Tahun
1	SDN 06 Pangkatan	Guru	2012

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pangkatan, Juni 2026
Yang Membuat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUR
SYADDAM RIJALI
NIM. 2450600035