

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL PADA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV SD
NEGERI 054949 SEI MERAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

ANNISA RANA

NPM. 2102090023



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Annisa Rana
NPM : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

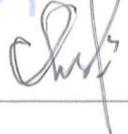

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-Mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi :

Nama Lengkap : Annisa Rana
N.P.M : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.
Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koreprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, April 2025

Disetujui oleh,
Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-Mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Annisa Rana
N.P.M : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Paraf
11 / 3 / 2025	Perbaikan Abstrak	21
17 / 3 / 2025	Penambahan pembahasan di Bab IV	21
25 / 3 / 2025	Perbaikan Kesimpulan	21
14 / 4 / 2025	Perbaikan penulisan	21
17 / 4 / 2025	Aksi sidang	21

Medan, April 2025

Diketahui oleh :

Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-Mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Annisa Rana
N.P.M : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran. ” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025

Yang menyatakan,



Annisa Rana

NPM. 2102090023

ABSTRAK

Annisa Rana,2102090023,” Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran”.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui Perkembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran. Validasi ahli desain, ahli media dan ahli materi, dapat diketahui hasil validasi ahli desain sebesar 95% (Sangat valid), hasil validasi ahli media sebesar 97% (Sangat valid) dan hasil validasi ahli materi sebesar 98,4%. Selain itu, dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan guru mendapatkan persentase sebesar 98% (Sangat praktis) dan hasil uji coba kepraktisan peserta didik mendapatkan persentase 99,5% (Sangat praktis). Hasil uji coba dengan guru dan peserta didik secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall* tersebut. Dengan hasil instrumen rata-rata valid maka media pembelajaran *wordwall* yang dikembangkan dapat dikatakan Valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti menguji Uji coba dilakukan dengan melibatkan 10 peserta didik, persentase yang diperoleh dari hasil uji coba kepraktisan sebesar 99,5% dengan kriteria “Sangat Valid/praktis”, persentase skor kepraktisan yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Valid/praktis”. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari penilaian kepraktisan media pembelajaran *wordwall* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran, dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS (Keragaman Budaya Indonesia).

Kata Kunci : Pengembangan, Wordwall

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ نِ الرَّحْمَةِ اللّٰهُ بِسْمِ

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis telah menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran"**. Adapun proposal penelitian ini disusun untk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa proposal penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian, terima kasih kepada Ayahku **Tumiran** dan Ibuku **Erlina**, Kedua orang tua penulis yang memberikan dukungan baik dan selalu mendoakan sehingga dapat menuntut ilmu S1 PGSD FKIP UMSU, dan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution. M. Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M. Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**,Selaku Dosen Pembimbing yang telah mendidik dan memberikan arahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dukungan, saran, dan motivasi kepada peneliti selama didalam maupun diluar pendidikan.
9. Bapak/Ibu guru, peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
10. **Muhammad Iqbal Fauzi** yang selalu menjadi support sistem dan tempat berkeluh kesah penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

11. Semua teman-teman Angkatan 21 yang telah menjadi rekan sekelas dalam menuntut ilmu dan bertukar pendapat selama perkuliahan berlangsung.
12. Teman-teman seperjuangan kelompok bimbingan yang telah bekerjasama, bertukar pikiran dan memberikan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini

Akhir kata saya ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan proposal penelitian ini. Penulis menyadari bahwa penulisan proposal penelitian ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, April 2025

Penulis

Annisa Rana

NPM.2102090023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Spesifikasi Produk.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.2 Kerangka Konseptual	21
2.3 Hipotesis	23
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Tahapan Penelitian	25
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	27
3.2.2 Sumber Data Penelitian	27
3.2.3 Instrumen Penelitian	28
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	29
3.3 Rancangan Produk.....	31
3.3.1 Pengujian Internal	34
3.3.2 Pengujian Eksternal	37
3.4 Tahapan Pengembangan.....	40
3.4.1 Pembuatan Produk	42
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	45
3.5 Jadwal Penelitian	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	50
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	50
4.2 Pembahasan	70
4.2.1 Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall	72
4.2.2 Hasil Diskusi Kevalidan Media Pembelajaran Wordwall	74
4.2.3 Hasil Diskusi Keperaktisan Media Pembelajaran Wordwall.....	74
BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Wordwall</i>	13
Gambar 2.2 Kerangka Konseptua.....	22
Gambar 3.1 Tahap Model Pengembangan <i>Four-D</i> (4D).....	24
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan	31
Gambar 4.1 Beranda.....	56
Gambar 4.2 Menu.....	57
Gambar 4.3 Halaman Menu Petunjuk.....	57
Gambar 4.4 Halaman Menu Capaian Pembelajaran.....	58
Gambar 4.5 Halaman Menu Tujuan Pembelajaran.....	58
Gambar 4.6 Halaman Menu Materi.....	59
Gambar 4.7 Halaman Menu <i>Game</i>	59
Gambar 4.8 Halaman Menu <i>Game Wordwall</i>	60
Gambar 4.9 Halaman Menu Profil Pengembang.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Skor Lembar Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kriteria kelayakan Ahli Desain.....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Ahli media.....	36
Tabel 3.6 Angket Penilaian guru.....	38
Tabel 3.7 Angket respon peserta didik menggunakan Media.....	39
Tabel 3.8 Skor penilaian validasi ahli media.....	45
Tabel 3.9 Kriteria Interperensi kevalidan.....	46
Tabel 3.10 Penskoran Angket guru dan siswa.....	47
Tabel 3.11 Kriteria instrumen kepraktisan.....	48
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran.....	52
Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain.....	63
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4.6 Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	66
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kepraktisan Guru.....	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kepraktisan Peserta Didik.....	69

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	85
Lampiran 2 Uraian Materi	94
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	98
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Desain	101
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Media	103
Lampiran 6 Angket Evaluasi Guru	106
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	109
Lampiran 8 Data Mentah Angket Respon Peserta Didik.....	118
Lampiran 9 Lembar Observasi Wawancara.....	119
Lampiran 10 Dokumentasi.....	120
Lampiran 11 Form K1 Sampai K3.....	121
Lampiran 12 Surat Pernyataan.....	124
Lampiran 13 Lembar Pengesahan Proposal.....	125
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	126
Lampiran 15 Surat Keterangan.....	127
Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	128
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal.....	129
Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Proposal Skripsi	130
Lampiran 19 Surat Permohonan Riset.....	131
Lampiran 20 Surat Balasan Izin Riset	132
Lampiran 21 Turnitin.....	133
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup	134

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah salah satu faktor yang mempunyai peran sangat penting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan proses pendidikan tersebutlah manusia dituntut untuk belajar. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu salah satunya mengatur proses pembelajaran didalam kelas dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran saat ini terdapat masalah utama yang dihadapi seorang guru yaitu kurangnya inovatif dan kreatif dalam mengajar. Sehingga siswa merasa mudah bosan, mengantuk, jenuh dengan penyampaian materi oleh guru (Zaki dan Yusri, 2020).

Pendidikan pada saat ini semakin terikat erat dengan kemajuan teknologi, Seiring dengan berjalannya waktu, pendidikan mengalami perubahan mendasar menuju model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, Perkembangan teknologi tersebut menuntut sektor pendidikan dalam melakukan perubahan untuk menciptakan inovasi-inovasi yang mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Sinaga & Soesanto, 2022).

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses belajar mengajar peserta didik yang direncanakan atau dirancang, dilaksanakan, dan dinilai secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Proses belajar mengajar adalah proses kegiatan yang terdapat interaksi antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar. IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa lingkungan dan alam, mengenali kekayaan Indonesia dan yang berkaitan dengan permasalahan sosial. IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa alam dan sosial dengan tujuan agar peserta didik mendapatkan wawasan, pikiran, dan konsep yang berkaitan dengan alam dan sosial di lingkungannya (Nahdiah, dkk., 2023).

Berdasarkan observasi wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran ibu Armaini, S.Pd selaku wali kelas IV pada tanggal 2 September 2024, berikut link video hasil observasi wawancara

<https://drive.google.com/file/d/1TsUg6YON6ogEpTVWuiVymv4uWruCr7ER/view?usp=drivesdk>. Penulis menemukan masalah yang terjadi bahwa peserta didik sulit untuk memahami materi, peserta didik keluar masuk kelas pada saat jam pembelajaran, tidak mendengarkan penjelasan guru ketika guru menjelaskan di depan kelas. Hal ini dikarenakan guru kurang menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, guru hanya mengandalkan buku cetak tema, pemahaman serta pengalamannya dalam mengajar sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan jenuh pada pembelajaran. Hal di atas juga ditemukan oleh peneliti setelah mewawancarai ibu wali kelas IV bahwa penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar belum pernah menerapkan media pembelajaran berbasis digital seperti *wordwall* yang menarik dan menyenangkan, karena guru hanya menggunakan buku cetak tema dan tidak

menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, peserta didik lebih cenderung suka pada sesuatu yang menyenangkan dan terlihat baru, akan tetapi guru memiliki keterbatasan menggunakan IT sehingga siswa sulit memahami materi.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media pembelajaran diyakini bahwa pembelajaran akan lebih menarik, sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan adalah media berbasis *wordwall*. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik yang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan perangkat gadget dan sudah terbiasa dengan mengakses internet.

Seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran dapat dibantu dengan aplikasi atau media pembelajaran berbasis *wordwall* yang interaktif dan menarik minat peserta didik (Irmayanti dkk., 2022). Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik, terlebih jika media pembelajarannya berbasis aplikasi. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas (Pertiwi, 2024).

Dalam penelitian ini Media yang penulis kembangkan yaitu media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* disebut juga sebagai aplikasi web yang bisa digunakan untuk memuat game seperti kuis yang menyenangkan, atau game yang dapat digunakan untuk merancang dan mengamati peringkat suatu pembelajaran (Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, 2022). Dengan adanya *wordwall* ini

diharapkan bisa mempermudah peserta didik untuk memahami sebuah materi pembelajaran sehingga dapat memotivasi dalam proses pembelajaran (Nurhamida & Putri, 2020). Media pembelajaran *wordwall* ini memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat meningkatkan perkembangan konkrit, perkembangan emosional, Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dapat membangkitkan kreativitas peserta didik. Peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran, dikarenakan peserta didik sering merasa bosan dan selalu membahas apa yang tidak penting untuk di perbincangkan pada saat proses pembelajaran maka dari itu dengan menggunakan media pembelajaran ini sehingga peserta didik menjadi lebih antusias, bersemangat dan mudah menerima materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu peneliti dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran *Wordwall*. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, *wordwall* termasuk media pembelajaran berbasis website (*web facilitated learning*). Menurut Prihayuda (2021) Media pembelajaran berbasis website adalah sebuah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet tanpa ada batasan ruang dan waktu. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media berbasis *wordwall*. *Wordwall* dapat mengantarkan peserta didik untuk mengetahui bagaimana keragaman budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran keragaman budaya indonesia ini dapat dimodifikasi dengan media pembelajaran

berbasis wordwall untuk meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis website ini dapat menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan untuk menghasilkan media pembelajaran tersebut maka akan dilakukan oleh peneliti yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah diatas, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi
2. Kurangnya penggunaan media pada pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran IPAS
3. Kurangnya kemampuan peserta didik berpikir kritis

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *wordwall* dalam muatan materi keragaman budaya di indonesia pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 054949 Sei meran, dengan batasan materi keragaman budaya di indonesia pada Bab 7 topik C. Media pembelajaran *wordwall* ini dirancang dengan mengambil macam-macam keragaman budaya yang ada di Indonesia dan didukung dengan menggunakan *game*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang permasalahan, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *wordwall* terhadap materi keragaman budaya indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei meran?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *wordwall* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei meran?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *wordwall* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei meran ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan latar belakang permasalahan, maka tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Kevalidan media pembelajaran *wordwall* terhadap materi keragaman budaya indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei meran.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *wordwall* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei meran.
3. Untuk Mengetahui perkembangan media pembelajran *wordwall* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei meran.

1.6 Spesifikasi Produk

1. Aplikasi *wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat diakses di laptop atau *gadget* secara online.
2. Muatan fitur didalamnya terdapat banyak template yang dapat digunakan secara gratis maupun prabayar ketika pengguna ingin menambahkan fitur yang lain. Template game yang digunakan adalah *Quiz*.
3. Pengguna dapat melakukan aktifitas dengan cara mendaftar dan *log-in* melalui email, kemudian memilih tipe *game* yang akan digunakan, memasukkan soal materi, menambahkan gambar yang menarik, kemudian klik dengan sekali maka game pembelajaran interaktif siap untuk digunakan dengan cara membagikan link kepada siswa, sehingga siswa dapat mengakses dan memulai game pembelajaran tersebut.
4. *Wordwall* juga dilengkapi dengan background musik yang dapat mengiringi permainan saat berlangsung dan sesuai dengan tema tema yang digunakan.
5. Sebagai wadah game *wordwall* peneliti menggunakan *google sites* agar lebih menarik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin “medium” yang berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam Bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar sebuah pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran media adalah sebagai perantara pesan dengan penerima pesan, membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan sehingga terlibat dalam pembelajaran (Magdalena, 2021). Menurut *National Education Assocation* (NEA) dalam Ina Magdalena (2021), Media adalah alat yang dapat di lihat, didengar, dimanipulasi serta dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mempengaruhi efektivitas.

Media adalah alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari pada itu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik semakin tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal (Intan Nurhasanah, 2021).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran

tersebut bisa berbentuk; berbentuk komputer, buku dan infokus, yang dapat membantu proses pembelajaran (Sitti, 2021).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk memahami materi pembelajaran yang ingin disampaikan dengan mudah oleh pendidik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk memudahkan suatu proses pembelajaran dalam suatu kelas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dan media pembelajaran juga bisa membantu guru dalam penyajian bahan materi dan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan siswa juga bisa jadi mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya setiap pembelajaran. Media pembelajaran ini juga bisa menjadi salah satu alat untuk membuat siswa agar bersemangat dalam belajar dan membuat mereka tidak bosan dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pendidikan (sekarang disebut media pembelajaran) adalah: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman konkrit kepada siswa. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, sehingga ketika mengajarkan suatu pelajaran tertentu, guru menyediakan alat berupa gambar, model, dan benda konkrit untuk membantu siswa memahami apa yang harus digunakan oleh guru. Inilah fungsi utama media: sebagai alat untuk memperjelas apa yang

dikatakan guru. Sebab, tanpa penggunaan media, penjelasan guru menjadi sangat abstrak (Wulandari et al., 2023).

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Mulyani & Yatri, 2022).

Manfaat dan fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam pencapaian pembelajaran, dan membantu guru untuk

mempermudah menyampaikan materi pembelajaran, dan dan memabntu siswa untuk lebih aktif dalam setiap pembelajarannya.

2. *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantuan media pembelajaran berbasis online yang bermanfaat dan menarik bagi siswa (Ningtia & Rahmawati, 2022). *Wordwall* disebut juga sebagai aplikasi web yang bisa digunakan untuk memuat game seperti kuis yang menyenangkan, atau game yang dapat digunakan untuk merancang dan mengamati peringkat suatu pembelajaran (Sentani, A, D., Yudianto, A., & Rahmat, 2022). *Wordwall* merupakan situs yang didalamnya terdapat berbagai macam template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games (Rosdiani dkk., 2021).

Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang dilakukan dengan mode daring dengan berbagai template dan dapat dilakukan dengan mudah dan dapat memudahkan penugasan siswa (Septyadi, 2021). *Wordwall* merupakan aplikasi pembuat game edukasi yang mudah digunakan dan tersedia 18 fitur di dalamnya sehingga bisa membuat kelas menjadi lebih seru dan menarik. Dengan adanya *wordwall* ini diharapkan bisa mempermudah peserta didik untuk memahami sebuah materi pembelajaran sehingga dapat memotivasi dalam proses pembelajaran (Nurhamida & Putri, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *wordwall* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan sebagai alat

bantu guru dalam membuat kuis interaktif, berbagai template dan berbagai jenis animasi, gambar, musik yang tersedia untuk digunakan sehingga pepaduan antara imajinasi dan kreatifitas bisa digunakan untuk menghasilkan karya terbaik dan dapat menarik perhatian siswa. *Wordwall* mempunyai berbagai fitur permainan yang menarik dan menyenangkan seperti, kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan lain sebagainya. *Wordwall* menyediakan beberapa template yang bisa diakses dengan cara gratis dan prabayar, sesuai dengan dengan keinginan atau yang dibutuhkan.

Indikator dalam *game wordwall* yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori adalah : (1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan *game wordwall*, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat peserta didik, (6) menumbuhkan kreativitas peserta didik (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran keragaman budaya di indonesia.

Adapun adalah langkah-langkah dalam menerapkan atau mengakses *game wordwall* pada pembelajaran adalah:

- 1) Buka situs *wordwall* pada <http://wordwall.net> Kemudian Buat akun atau mendaftar akun, untuk membuat akun baru kemudian dalam pembuatan akun lengkapilah data seperti nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.

- 2) Setelah masuk pilihlah *create activity* kemudian pilihlah salah satu template yang mau digunakan.
- 3) Berilah judul dan deskripsi permainan agar lebih mudah dipahami oleh siswa
- 4) Setelah selesai membuat konten aktivitas, Pilih done atau klik tombol “*save*” untuk menyimpannya, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya (Pradani, 2022).

Wordwall terdiri dari beberapa jenis game edukasi. Berikut jenis permainan yang dapat digunakan dalam aplikasi *wordwall* :



Gambar 2.1 Wordwall

Dapat dilihat dari gambar diatas, Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing jenis permainan pada *wordwall*:

1. *Match up* (Permainan mencocokkan), siswa diminta untuk mencocokkan dengan mengganti kata kunci di samping pada setiap definisi.
2. *Quiz* (Kuis), pada game kuis ini berisikan soal pilihan ganda yang di mana siswa di minta untuk memilih jawaban yang benar untuk lanjut ke soal berikutnya.
3. *Random wheel* (Roda Acak), siswa diminta untuk memutar roda dan menyatakan atau mendeskripsikan apa yang mereka dapatkan.
4. *Open the box* (Membuka Kotak), siswa diminta untuk memilih jawaban yang tepat dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang ada di dalam kotak yang dipilih.
5. *Find the match* (Menemukan Kecocokan), siswa diminta untuk memilih jawaban yang tepat kemudian dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.
6. *Unjumble* (Benarkan Kalimat), siswa diminta untuk meletakkan kata-kata untuk Menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.
7. *Group sort* (Pengurutan Grup), siswa diminta untuk mengelompokkan atau mengurutkan jawaban yang benar menurut klasifikasinya.
8. *Maze chase* (Pengejaran dalam Labirin), siswa diberi pertanyaan dan siswa harus bisa menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya dan tanpa menabrak musuh.

9. *Gameshow quiz* (Kuis Game Show), sebuah kuis dengan pertanyaan pilihan ganda yang harus dijawab siswa dengan memilih jawaban yang benar. Kuis ini memiliki batas waktu, bonus, dan nyawa.
10. *Matching pairs* (Pasangan yang Cocok), siswa diminta mengetuk ubin yang berisi sepasang gambar kemudian mencocokkan satu gambar dengan gambar lainnya dengan cara membuka ubin satu per satu.
11. *Wordsearch* (Kata yang Hilang), siswa diminta untuk mengisi kata-kata yang hilang dalam sebuah pernyataan. Potongan kata yang hilang diberikan, sehingga siswa harus memilih kata untuk melengkapi kalimat.
12. Anagram, siswa harus menyeret atau memindahkan huruf untuk membuat kata yang benar.
13. *Labelled diagram* (Diagram Berlabel), siswa diminta untuk memasang pin pada tempat yang benar pada gambar.
14. Kartu Acak, permainan kartu acak yang berisi gambar atau soal yang dibagikan kepada siswa. Game ini masih dimainkan secara online.
15. *Whack a mole* (Menemukan Tikus), permainan yang memunculkan beberapa tikus dengan setiap jawaban dan siswa harus menekan tikus dengan jawaban yang benar.
16. *Flying Fruit* (Buah Terbang), Buah akan terbang melintasi layar. Tangkap yang jawabannya benar
17. *Balloon pop* (Pecah Balon), siswa diminta untuk meletuskan balon untuk memasukkan setiap kata kunci ke dalam definisi yang sesuai.

18. *Airplane* (Pesawat Terbang), siswa diminta untuk menggunakan fungsi sentuh pada perangkat Android atau keyboard saat menggunakan komputer untuk menerbangkan pesawat dan menavigasi ke jawaban yang benar.
19. *Crossword* (Teka-teki silang), siswa di minta untuk menyelesaikan teka teki silang mengikuti petunjuk yang diberikan.

Penggunaan *wordwall* pada pembelajaran didalam kelas mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan *wordwall* didalam kelas ialah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah disekolah dasar ataupun tinggi (Nisa & Susanto, 2022).

Penggunaan aplikasi *wordwall* bisa melatih kreativitas siswa dikarenakan siswa belajar sambil bermain dengan teman-temannya baik individu maupun berkelompok. Imajinasi siswa diminta untuk mengerjakan permainan yang telah disajikan pada *wordwall* yang telah dibuat atau dirancang oleh guru. Sementara itu *wordwall* juga mempunyai kekurangan yaitu hanya bisa dilihat dikarenakan *wordwall* hanya berbentuk visual atau hanya dapat dilihat disamping itu pembuatannya membutuhkan waktu yang lama (Mujahidin dkk., 2012).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami kelebihan dan kekurangan media *wordwall* sebagai berikut:

- a. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*

- 1) Media *wordwall* dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
- 2) Media *wordwall* menarik dan menyenangkan.
- 3) Media *wordwall* bersifat kreatif .
- 4) Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- 5) Dapat menjadi alat evaluasi.
- 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa.

b. Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

- 1) Media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual.
- 2) Media *wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

3. Pembelajaran IPAS SD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup yang saling mempengaruhi di lingkungannya. Pengetahuan ini mencakup pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Tujuan IPAS adalah:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Mendukung peserta didik berperan aktif dalam menjaga, memelihara dan melestarikan lingkungan alam dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan peserta didik untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah (Kemendikbud., 2022).

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar IPAS, guru harus menciptakan susunan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga peserta didik dapat mengekspresikan dirinya sebagai subjek proses belajar bukan hanya sebagai objek pembelajaran (Hamzah & Khoiruman, 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas bahwa Mata pelajaran IPAS sangat penting untuk dipelajari, karena mata pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya dan peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Dengan demikian mata pelajaran IPAS di berikan ke peserta didik sejak sekolah dasar, dengan harapan agar peserta didik dapat memahami berbagai hal disekitarnya yang berkaitan dengan alam dan sosial, sehingga peserta didik dapat menerapkanny dari yang sudah dipelajarinya.

4. Materi Keragaman Budaya Indonesia

Keragaman budaya atau "*cultural diversity*" merupakan keniscayaan yang ada di bumi indonesia. Keragaman budaya di indonesia merupakan sesuatu yang tidak dapat di pungkiri keberadaannya. Banyaknya jumlah pulau yang ada di indonesia menjadi kekayaan tersendiri bagi bangsa indonesia. Indonesia memilii 38 provinsi. Di samping itu hal tersebut sangat mempengaruhi budaya yang sangat bergaman yang ada di indonesia. Semakin banyak budaya yang ada di Indonesia, maka semakin banyak suku yang ada di indonesia (Syahrowardi, 2021).

Pada setiap wilayah yang ada di Indonesia mempunyai ciri khas budayanya tersendiri. Perbedaan inilah yang manjadikan Indonesia unik dan

indah. Berbagai macam keragaman yang ada di Indonesia seperti; Keragaman bahasa daerah, keragaman adat istiadat, keragaman rumah adat, keragaman pakaian adat, kesenian daerah, tarian tradisional, lagu daerah, Senjata tradisional, makanan khas dan Alat musik.

Budaya telah menjadi ciri khas dalam suku bangsa, budaya diwariskan secara turun-temurun. Budaya di setiap suku bangsa berbeda-beda. Berikut adalah jenis-jenis keragaman budaya di Indonesia:

a. Keragaman Bahasa daerah

Bahasa daerah merupakan bahasa yang digunakan oleh suatu suku bangsa. Bahasa daerah biasanya digunakan sebagai alat komunikasi atau percakapan sehari-hari oleh masyarakat. Indonesia mempunyai ratusan jenis bahasa daerah. Pada setiap daerahnya memiliki logatnya masing-masing. Dalam berkomunikasi dengan daerah lain kita mempunyai bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia.

b. Keragaman Lagu Daerah

Lagu daerah merupakan lagu khas suatu daerah. Lagu daerah biasanya menggunakan bahasa dan logat daerah setempat. Lagu daerah dinyanyikan pada saat permainan tradisional, pementasan seni, pesta rakyat, atau pertunjukan daerah. Dalam lagu daerah tersebut terdapat cerita yang disampaikan seperti keindahan alam, keagamaan, hubungan masyarakat, atau adat istiadat. Setiap daerah mempunyai lagu daerah sendiri, dengan demikian kita dapat melestarikan agar tidak diakui oleh negara lain.

c. Keragaman Alat Musik

Lagu daerah biasanya diiringi dengan alat musik daerah. Iringan alat musik daerah membuat lagu daerah menjadi lebih menarik dengan kekhasannya untuk didengarkan. Ada berbagai jenis alat musik daerah di Indonesia. Dengan demikian kita dapat menghargai keragaman alat musik.

d. Keragaman Pakaian Daerah

Pakaian daerah adalah pakaian khas dalam suatu daerah. Pakaian daerah biasanya digunakan pada saat upacara adat atau perayaan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan pakaian adat daerah diambil dari hasil alam daerah setempat. Keragaman pakaian adat daerah merupakan kekayaan budaya bangsa yang tidak ternilai harganya. Kita harus saling menghargai keragaman pakaian daerah.

e. Keragaman Senjata Tradisional

Senjata tradisional adalah senjata khas dari suatu daerah. Senjata tradisional biasanya dipakai untuk hiasan pakaian adat daerah atau acara adat. Senjata tradisional juga biasanya digunakan sebagai berburu dan peralatan sehari-hari.

f. Keragaman Tari Tradisional

Tari tradisional merupakan gerakan tubuh yang diiringi irama lagu atau musik tradisional untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran serta untuk menceritakan sesuatu. Tarian tradisional adalah tarian yang lahir, tumbuh dan berkembang dalam masyarakat di daerah tertentu.

Penari tradisional menggunakan pakaian daerah atau adat pada saat menari. Tarian tradisional biasanya dilakukan dalam upacara adat dan kegamaan, penyambutan tamu, perayaan panen raya dan hiburan rakyat.

g. Keragaman Rumah Adat

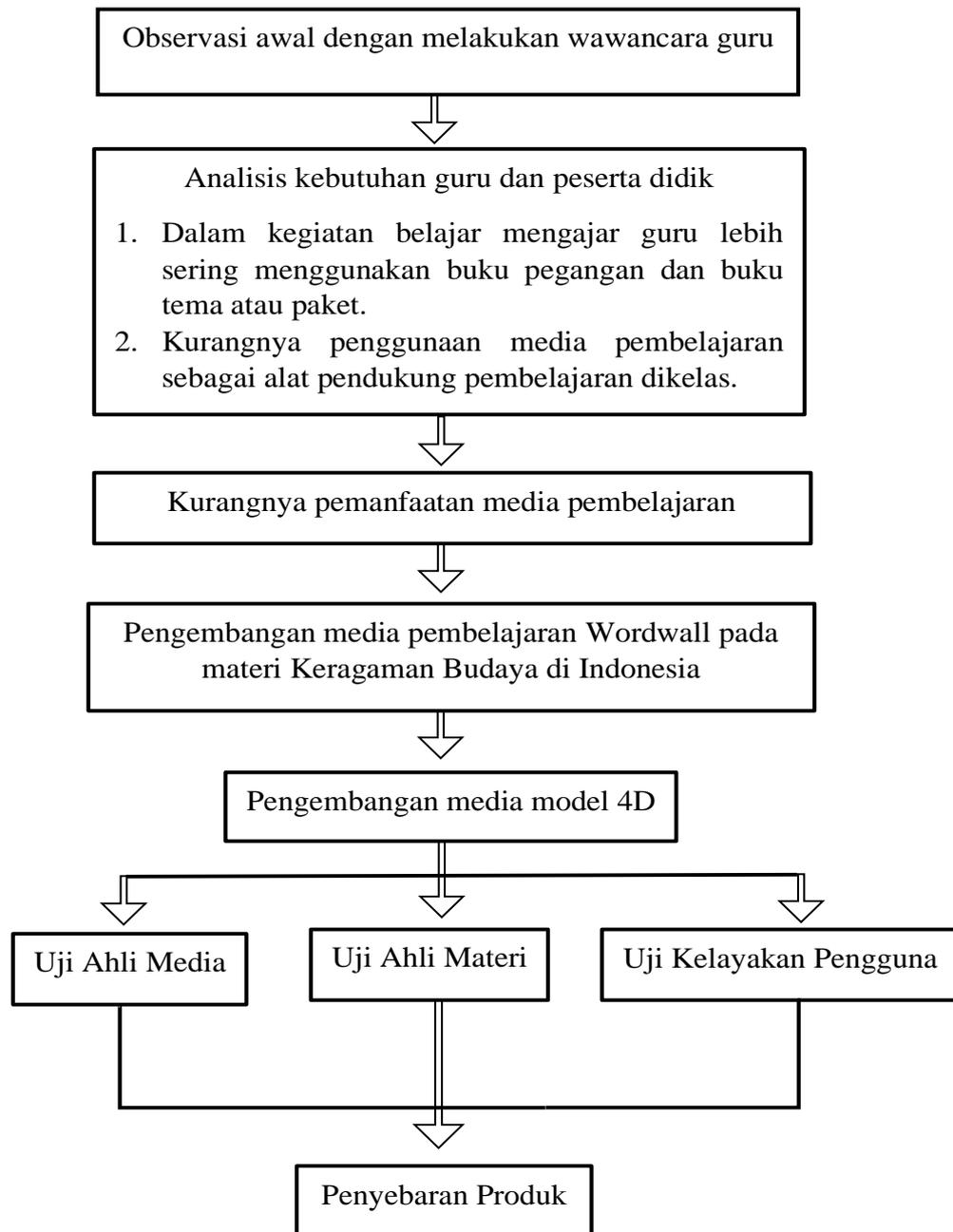
Rumah adat merupakan rumah yang dibangun dengan ciri khas budaya masyarakat disuatu daerah, Rumah adat memiliki aturan, jadi kita dapat menghargai dan menghormati aturan yang ada di setiap rumah adat.

2.2 Kerangka Konseptual

Pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar masih jarang dilakukan. Berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu guru di SD Negeri 054949 Sei Meran, mendapatkan informasi bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku cetak tema, pemahaman serta pengalamannya dalam mengajar sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan jenuh pada pembelajaran menurut guru kelas tersebut, dan guru memiliki keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran.

Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar, Dengan demikian dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran berbasis game, maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* dengan menggunakan model pembelajaran 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) namun

penelitian ini hanya menyebarluaskan ke peserta didik saja. Media yang dikembangkan harus divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan pengguna untuk mengetahui media yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik.



Gambar2.2 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian diatas maka hipotesis pada penelitian ini terdiri 2 jenis hipotesis. Kedua hipotesis tersebut diataranya:

1. Media *Wordwall* yang dikembangkan Valid untuk digunakan.
2. Media *Wordwall* yang dikembangkan Praktis untuk digunakan.
3. Media *Wordwall* yang dikembangkan layak digunakan.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah proses atau langkah-langkah yang digunakan sebagai pengembangan suatu produk dan menguji tingkat kelayakan dari produk tersebut sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *Research and Development* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu (Okpatrioka, 2023).

Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan model *Four-D* (4D). Model pengembangan 4D dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model pengembangan 4D dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajara (Arkadiantika dkk. 2020). Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Disseminate* (penyebaran). Adapun tahapan dari pelaksanaan Pengembanagn model *Four-D* (4D) dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan *Four-D* (4D)I

3.2 Tahapan Penelitian

Berdasarkan model 4D, berikut penjabaran dari 4 tahapan pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini:

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini bertujuan untuk membantu dalam menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan dalam produk yang akan dibuat. Menurut Thiagarajan ada lima tahapan dalam pendefinisian, yaitu:

a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran pengembangan media pembelajaran saat ini. Analisis dilakukan untuk mendapat gambaran mengenai masalah pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya Indonesia.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik agar dapat mencapai kompetensi minimal. Analisis terdiri dari Capaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran keragaman budaya Indonesia dalam kurikulum merdeka.

Yang mana tugas-tugas tersebut akan dikembangkan dalam Media pembelajaran *Wordwall*.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi pada media pembelajaran *wordwall* yang dikembangkan. Analisis ini dilakukan peneliti dengan cara membuat peta konsep pembelajaran yang nanti digunakan dalam mengidentifikasi konsep utama yang akan diajarkan dan Menyusun secara sistematis materi-materi keragaman budaya Indonesia.

e. Analisis tujuan pembelajaran (*Specifying analysis Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator capaian pembelajaran yang didasarkan pada analisis materi dan analisis tugas serta tujuan pembelajaran yang tercantum pada kurikulum merdeka. tujuan pembelajaran yang telah ditentukan akan digunakan untuk menentukan kajian yang akan dibahas, kisi-kisi soal, dan akhir menentukan seberapa banyak tujuan yang dicapai.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap design bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan hasil spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap define. Yang menjadi dasar utama pada tahap ini adalah Proses pemilihan format, media penyampaian bahan ajar, dan proses pembuatan produk. Tahap design dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan desain awal produk berupa media pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan materi

yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Desain awal media yang menarik dan isi materi yang mudah dipahami sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan media tersebut. Produk awal media pembelajaran pada tahap ini disesuaikan dengan saran dan masukan dari dosen pembimbing.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahapan ini merupakan tahap pengembangan yang mana menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan komentar, saran dan penilaian dosen ahli media, ahli materi, dan data hasil uji coba peserta didik.

4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahapan ini media *web* menggunakan *wordwall* yang telah dikembangkan akan digunakan dalam yang lebih luas. Namun, karena terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti maka tahap hanya dilaksanakan pada sekolah tempat penelitian.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan Penelitian pada 6 Januari sampai 6 maret 2025 di SD Negeri 054949 Sei Meran, kecamatan Pangkalan Susu, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran Wordwall pada materi keragaman buda Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei

Meran. Dengan pengujian kelayakan media yaitu 2 orang dosen ahli media, satu orang guru ahli materi, dan satu orang guru materi IPAS.

Subjek penelitian secara rinci tersaji dalam Tabel

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

Tahap Penelitian	Subjek	Jumlah
Validasi Ahli Materi	Guru	1 Orang
Validasi Ahli Desain	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Media	Dosen	1 Orang
Respon Guru	Guru Kelas IV	1 Orang
Respon Peserta Didik	Peserta Didik	10 Orang

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media Pembelajaran Wordwall pada materi Keragaman budaya Indonesia kelas IV untuk Siswa SD Negeri 054949 Sei Meran. Dengan jumlah siswa laki-laki yaitu 17 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 15 orang.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah salah satu faktor yang penting pada suatu penelitian yang didalamnya terdapat kebenaran hasil penelitian yang menentukan kesimpulan. Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dan mengukur suatu objek variabel penelitian (Adisti Yuliastrin dkk., 2023). Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Instrumen yang baik akan menghasilkan kesesuaian dan kebenaran data antara kesimpulan dan keadaan yang sebenarnya.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Wordwall*, maka penelitian yang digunakan adalah tes, angket validasi ahli Desain, ahli media, ahli materi serta angket respon pengguna yaitu guru dan siswa serta pedoman wawancara. Tes digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan siswa. Angket digunakan sebagai evaluasi media yang telah dikembangkan, baik sebelum diuji coba maupun setelah diuji cobakan. Sedangkan angket untuk siswa dan guru digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

1. Validasi Ahli Materi

Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada isi atau materi yang terdapat dalam media yang relevan tujuannya untuk memberikan dorongan terhadap kemampuan dalam mengenal keragaman budaya daerah khususnya pada perkembangan kognitif berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Ahli materi adalah dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi. Hasil dari validasi berupa catatan yang berisikan saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran *Wordwall*.

2. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain adalah proses untuk menilai apakah rancangan produk sesuai dengan kriteria pengembangan dan kebutuhan pengguna. Validasi ahli desain juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan produk yang dikembangkan. Hasil dari validasi berupa

catatan yang berisikan saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran *Wordwall*.

3. Validasi Ahli Media

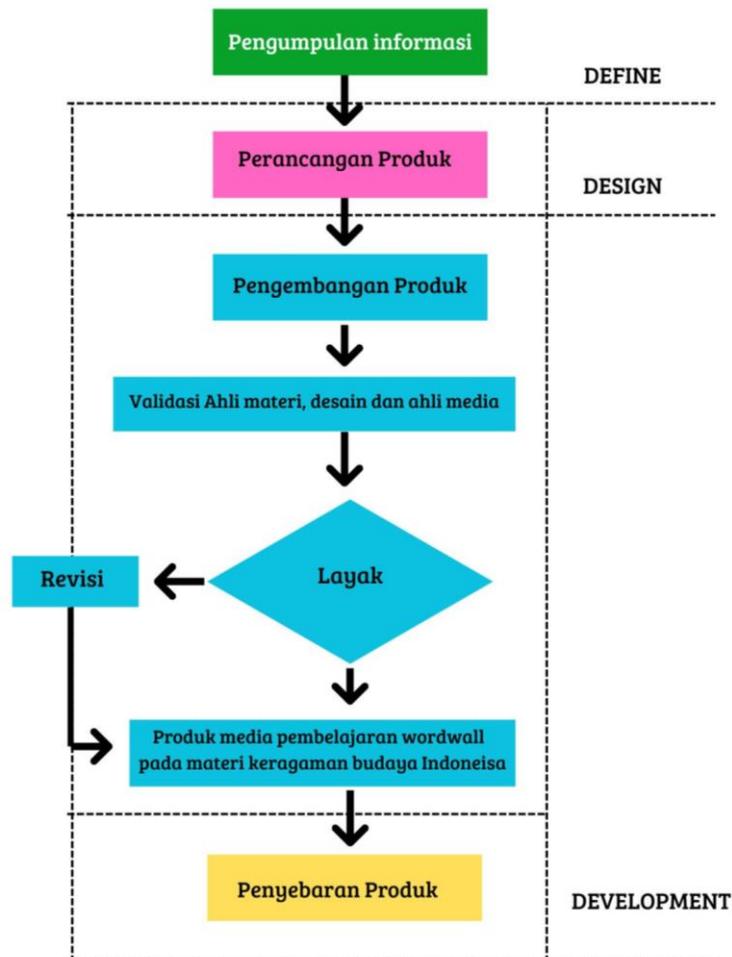
Proses validasi yang dilakukan oleh ahli media pada kualitas teknis, kualitas desain dan kualitas alat/bahan yang digunakan. Ahli media adalah dosen yang mempunyai keahlian dalam bidang media dan memiliki latar belakang penelitian dalam pengembangan pembelajaran. Hasil dari validasi berupa catatan yang berisikan saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran *Wordwall*.

4. Validasi Respon Guru dan siswa

Proses validasi respon guru dan siswa merupakan penilaian terhadap kevalidan angket, validasi respon guru dan siswa dapat dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang telah dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada validator untuk memvalidasikan media pembelajaran yang telah dibuat. Respon guru dan siswa pada media pembelajaran berupa respon positif dan respon negatif. Respon guru dan siswa menjadi alat ukur bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan.

3.3 Rancangan Produk

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan

Secara garis besar tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan informasi

Pada tahapan ini peneliti menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, menganalisis teknologi, menganalisis kurikulum, dan melakukan analisis tugas yang ditemukan di lapangan, dengan tujuan untuk mencari

tahu permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut meliputi media pembelajaran yang digunakan, respon peserta didik terhadap pembelajaran, pembelajaran apa yang menyenangkan, efektifitas media yang digunakan, apakah media dapat meningkatkan hasil belajar dan pengaruh media dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik dan mengetahui apa yang dibutuhkan oleh peserta didik yaitu Media Pembelajaran *Wordwall*.

2. Melakukan perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan mendesain media pembelajaran *Wordwall*. Desain dirancang dengan mempelajari masalah, kemudia menentukan solusinya pada tahap analisis yaitu media pembelajaran *Wordwall*. Tahapan pada desain meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penetapan tujuan pembelajaran yang sistematis dengan hasil dari analisis kurikulum yang telah dilakukan sebelumnya;
- b. Penyajian Materi
- c. Membuat sketsa media pembelajaran interaktif *wordwall* yang akan dikembangkan dengan menggunakan *google site* sebagai wadahnya.
- d. Game, berisi soal evaluasi dengan menggunakan template seperti kuis, mencocokkan, memasangkan dll.

Dengan tahapan tersebut peneliti bisa melihat sejauh mana kemenarikan produk yang sedang dikembangkannya. Dengan demikian, dalam tahapan ini peneliti juga mempersiapkan aplikasi-aplikasi yang dapat

mendukung untuk digunakan seperti canva untuk mengedit gambar-gambar, dan menyusun materi keragaman budaya Indonesia, serta bentuk media yang dihasilkan berupa link *game wordwall*.

3. Pengembangan Produk

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran *wordwall* sesuai dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya. Unsur-unsur yang mendukung dalam tahapan ini adalah membuat gambar yang menarik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *wordwall* yaitu sebagai berikut: (a) Mengembangkan tampilan game *wordwall* dengan menggunakan *google site* sebagai wadah yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia seperti gambar rumah adat, pakaian adat, dll. (b) Merumuskan tujuan pembelajaran; (c) Memberikan evaluasi pembelajaran dengan game *wordwall* yang dapat dikerjakan peserta didik dengan menyenangkan.

Setelah media pembelajaran dikembangkan selanjutnya akan dilakukan validasi yang akan dilakukan oleh validator yang terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli desain dan dosen ahli media. Saran yang diberikan oleh validator akan dijadikan sebagai bahan referensi perbaikan pada media pembelajaran. Validasi terus dilakukan sampai media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran.

4. Uji coba produk

Pada tahapan ini peneliti menguji cobakan media *wordwall* secara langsung dalam pembelajaran. Uji coba yang dilakukan sebanyak 2 kali, pada tahap pertama tahap uji validasi materi, media dan desain, kemudian pada tahap kedua uji kepraktisan uji validasi guru dan peserta didik.

3.3.1 Pengujian Internal

1. Kisi-Kisi Anget Penilaian Materi, Desain dan Media

Analisis data dalam penilaian kevalidan kelayakan dan kepraktisan. Analisis kelayakan ini menggunakan angket validasi. Data yang akan dianalisis akan disesuaikan dengan langkah-langkah berikut :

Tabel 3.2 Skor

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (K)	1

Lembar Validasi

Rumusan yang digunakan dalam teknik analisis hasil validasi adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{TS}{Smax} \times 100 \%$$

Keterangan:

V = Validasi

TS = Total Skor

Smax = Skor Maksimal

a) Angket Ahli Materi

Lembar pada angket validasi ahli materi, dapat diisi oleh ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui penilaian kesesuaian materi dan kelayakan kebahasaan pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kreteria isi Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Aspek isi/ Materi	Ketepatan konsep materi	Materi Sesuai dengan CP
		Materi sesuai dengan indikator
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Kejelasan materi	Gambar dapat memperjelas isi materi
Keakuratan Gambar dan materi		
Kelayakan Bahasa	Komunikatif	Bahasa yang mudah dipahami
	Lugas	Menggunakan kalimat efektif
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
Kelayakan Penyajian	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	Ketepatan ejaan
		Ketepatan tata bahasa
	Teknik Penyajian	Keruntutan Konsep
	Penyajian pembelajaran	Kemudahan mengakses materi
		Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri

b) Angket Ahli Desain

Lembar pada angket validasi ahli desain, dapat diisi oleh ahli desain dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk game wordwall yang telah dibuat oleh peneliti apakah rancangan produk layak digunakan atau tidak.

Tabel 3.4 Angket Penilaian Kelayakan Desain

Aspek	Butir Penilaian
Kepraktisan Media	Media wordwall mudah di akses
	Media wordwall sesuai apabila digunakan dikelas
Tampilan Media	Desain media wordwall menarik
	Kesesuaian gambar dengan materi
	Kesesuaian penggunaan huruf dengan media
	Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia anak atau peserta didik
	Tampilan gambar pada media wordwall menarik perhatian peserta didik
Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca atau dipahami peserta didik

c) Angket Ahli Media

Lembar pada angket validasi ahli media, dapat diisi oleh ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk game wordwall yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Kualitas Teknik	Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi
		Mempermudah peserta didik memahami materi
		Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami
		Media Mudah digunakan
Kualitas Isi	Desain Tampilan	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi
		Jenis dan tampilan huruf tidak mengganggu
		Ketepatan Pemilihan Warna
		Media Menarik
	Desain Ilustrasi (isi)	Petunjuk pengoperasian yang mudah dipahami
		Penyajian tampilan runtut
		Program mudah untuk digunakan
		Tingkat kesulitan yang sesuai
		Menantang bagi peserta didik

3.3.2 Pengujian Eksternal

1. Kisi-Kisi Angket Respon guru dan Peserta didik

Analisis Kepraktisan Media *Wordwall* dengan menggunakan lembar observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari angket respon Guru dan peserta didik dengan langkah-langkah mengitungnya sebagai berikut :

Penghitungan aspek yang sudah terlaksana kemudian menghitung persentasinya.

$$P = \frac{TS}{Smax} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Praktis

TS = Total Skor

Smax = Skor Maksimal

a) Angket Respon Guru

Lembar angket Respon Guru, diisi oleh guru dengan tujuan untuk mendapatkan respon dan penilaian mengenai media pembelajaran yang telah dirancang. Kisi-kisi penilaian media didasarkan dengan aspek yang mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), empat aspek tersebut yaitu aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan media.

Tabel 3.6 Angket penilaian Guru

Aspek	Pernyataan
Isi Materi	1. Kelengkapan materi
	2. Ketepatan konsep dan defenisi
	3. Materi sesuai dengan kurikulum dan fakta keragaman budaya
	4. Kesesuain materi dengan CP
	5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	6. Mendorong rasa ingin tahu
Penyajian	7. Media pembelajaran efesien untuk digunakan dalam pembelajaran
	8. Keruntutan dalam penyampaian materi
	9. Media pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran

	10. Keakuratan isi materi, gambar, audio, dan video
	11. Media dapat digunakan di sekolah dasar
	12. Media pembelajaran mudah untuk digunakan
Kebahasaan	13. Bahasa memudahkan peserta didik memahami materi
	14. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik
	15. Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	16. Penyampaian pesan/informasi materi efektif dengan bantuan media gambar, audio, dan video
Kualitas desain/kegrafisan media	17. Media pembelajaran memiliki tampilan dan gambar yang menarik
	18. Media pembelajaran menarik digunakan dalam pembelajaran
	19. Penyampaian materi dalam teks dan gambar sesuai
	20. Tata letak tersusun dengan baik
	21. Menarik dan mengembangkan minat belajar peserta didik

b) Angket Respon Peserta didik

Lembar Angket Respon Peserta didik, digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai respon peserta didik dalam pembelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* yang telah dikembangkan.

Tabel 3.7 Angket Respon peserta Didik Setelah Menggunakan Media

Aspek	Pernyataan
Isi Materi	1. Isi materi dan gambar sesuai dan mudah dipahami
	2. Penjelasan materi mudah dipahami
	3. Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar

	4. Saya menjadi lebih memahami materi keragaman budaya di Indonesia
	5. Media Wordwall dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi dengan baik
Penyajian	6. Media pembelajaran mudah digunakan
	7. Media pembelajaran mudah diakses
	8. Saya menyukai tampilan media ini
	9. Media pembelajaran Wordwall menarik bagi saya
Kebahasaan	10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	11. Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik
Kualitas Media	12. Saya merasa senang menggunakan media ini
	13. Kesan saya menggunakan media pembelajaran Wordwall cukup baik
	14. Saya lebih semangat belajar menggunakan media pembelajaran Wordwall
	15. Saya mejadi lebih minat belajar apabila menggunakan media ini
	16. Saya senang apabila belajar IPAS menggunakan media ini

Instrumen lain yang digunakan untuk membantu pengumpulan data adalah Modul ajar sebagai panduan bagi guru untuk menjalankan kegiatan pembelajaran dikelas sehingga materi yang akan dipelajari terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Soal yang diberikan untuk mengetahui respon siswa dengan menggunakan media pembelajaran wordwall ada 10 soal untuk megetahuinya.

3.4 Tahapan Pengembangan

Tahap pengembangan dalam pengembangan media *wordwall* ini dilakukan dengan tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pendefenisian (*Define*)

pada tahap ini dilakukan:

a. analisis awal dan akhir (*Front-end analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

b. analisis peserta didik (*Learner analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan untuk mendapat gambaran mengenai masalah pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya Indonesia.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik agar dapat mencapai kompetensi minimal. Yang mana tugas-tugas tersebut akan dikembangkan dalam Media pembelajaran *Wordwall*.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep utama yang akan diajarkan dan Menyusun secara sistematis materi-materi keragaman budaya Indonesia.

e. Analisis tujuan pembelajaran (*Specifying analysis Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator capaian pembelajaran yang didasarkan pada analisis materi dan analisis tugas serta tujuan pembelajaran yang tercantum pada kurikulum merdeka.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Merupakan tahap yang berisi kegiatan dalam merencanakan media yang akan dikembangkan. Tahap design dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan desain awal produk berupa media pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan materi yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Desain awal media yang menarik dan isi materi yang mudah dipahami sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan media tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini merupakan kegiatan dalam membuat rancangan menjadi produk kemudian dilakukan pengujian validitas produk sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahapan yang terakhir yaitu tahap penyebaran dari hasil pengembangan media pembelajaran *wordwall* pada materi keragaman budaya indonesia di kelas IV SD. Tahapan ini akan dilaksanakan dengan uji coba pada kelompok kecil. Adapun uji kelompok kecil dilakukan terhadap 5-10 orang peserta didik. Tujuannya untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai penentu kepraktisan media yang dikembangkan.

3.4.1 Pembuatan Produk

Dalam pembuatan produk ini terdapat beberapa langkah yaitu:

- 1) Menyiapkan aplikasi canva di laptop yang terkoneksi dengan internet
- 2) Mendesain tampilan background, ataupun gambar-gambar yang sesuai dengan materi menggunakan aplikasi canva setelah itu diunduh dengan format jpg, png, atau jpeg.
- 3) Menyiapkan materi dan membuat soal evaluasi yang akan dimasukan ke dalam *website google sites* dan *wordwall*.

Selanjutnya tahapan pembuatan game *wordwall*:

- 1) Buka situs wordwall pada <http://wordwall.net> Kemudian Buat akun atau mendaftar akun, untuk membuat akun baru kemudian dalam pembuatan akun lengkapilah data seperti nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.
- 2) Setelah masuk pilihlah create activity kemdian pilihlah salah satu template yang mau digunakan. Sebagai contoh peneliti memilih game Quiz.
- 3) Berilah judul dan deskripsi permainan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik
- 4) Masukkan gambar pada template game yang telah dibuat dari canva
- 5) Edit game sesuai kebutuhan mulai dari tema game, waktu quiz dan lain

- 6) Setelah selesai membuat konten aktivitas, Pilih done atau klik tombol “save” untuk menyimpannya, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.
- 7) Jika sudah selesai membuat project lalu bias share ke peserta didik
- 8) Maka akan muncul layar seperti, klik set assignme
- 9) Setting nama judul permainan, lalu pilih apakah peserta didik harus menyertakan nama dan setting waktu yang dimana ada batasan waktu dalam memainkan game tersebut, yang terakhir diakhir permainan ada opsi pilihan pengaturan apakah jawaban, leaderboard dan start again di munculkan dalam game.
- 10) Klik start lalu bagikan link kepada peserta didik Klik my result untuk melihat data statistik nilai skor untuk peserta didik.

Setelah semua bahan terkumpul, tahap selanjutnya adalah menyusun bahan-bahan tersebut ke dalam *website google sites* sehingga dapat dioperasikan melalui langkah-langkah berikut:

- 1) Buka halaman website google sites melalui <https://sites.google.com/>.
- 2) Pada halaman awal, terdapat pilihan untuk membuat melalui template yang sudah digunakan atau bisa juga tanpa template sesuai keinginan. Disini peneliti memilih untuk tidak menggunakan template.
- 3) Setelah itu menyusun bahan-bahan yang telah disiapkan ke dalam google sites tersebut dengan bertahap sesuai dengan apa yang telah

dirancang pada tahapan desain. Proses penyusunan ini disesuaikan dengan kreatifitas masing-masing pengembang.

- 4) Setelah semua bahan disusun didalam google sites, pastikan seluruh media dapat berfungsi dengan baik.
- 5) Menambahkan game wordwall ke dalam google sites
- 6) Media Pembelajaran berbasis wordwall yang sudah selesai dan telah dicek keseluruhan medianya dan dapat berjalan dengan lancer, pengembang bisa langsung mempublikasikannya dengan membuat link sesuai kreatifitas masing-masing.
- 7) Salin link kirim dan bagikan link kepada peserta didik
- 8) Media pembelajaran wordwall siap di operasikan di gadget, tablet maupun PC.

Peneliti memanfaatkan google sites sebagai alat bantu atau wadah game wordwall agar lebih menarik. Media ini juga dilengkapi dengan video materi sebelum memainkan game wordwall. Dalam memasukkan materi ke dalam aplikasi wordwall, peneliti mendesain gambar, font, dan juga grafis menggunakan aplikasi canva agar lebih menarik.

Dalam merancang produk media pembelajaran ini peneliti menyusun alur agar lebih mudah dipahami oleh Peserta didik. Adapun susunan alur pada produk meliputi Home, petunjuk, tujuan pembelajaran, menu materi berupa video pengantar, beberapa game edukasi *wordwall*, profil pengembang.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan dilakukan dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, apresiasi seseorang untuk sekelompok orang tentang sesuatu fenomena sosial (Sugiyono, 2022:152). Skala Likert terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skor Penilaian validasi Ahli Media

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (K)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar penilaian media akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Siti Halimah (2021)

Keterangan:

P = angka persentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari presentasi kelayakan media tersebut maka akan di kelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sehingga dapat diperoleh sebuah kesimpulan tentang kelayakan media tersebut. Kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 kriteria Interperansi Kevalidan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Kemudian peneliti akan membuat angket respon peserta didik. Angket tersebut dijawab dengan memberi tanda centang (✓) pada kategori yang telah disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Penghitungan aspek yang sudah dilaksanakan kemudian menghitung presentasinya

$$P = \frac{TS}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Praktis T

S : = Total Skor yang diperoleh

S_{max} = Skor maksimal

Tabel 3.10 Penskoran Pada Angket Guru Dan Peserta Didik

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kemudia, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokan dalam kriteria interperetasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon peserta didik. Kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut :

Tabel 3.11 Kriteria Instrumen Keperaktisan

Penilaian	Kriteria Interprestasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang disebut juga dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa pengembangan media pembelajaran *Wordwall* pada materi keragaman budaya indonesia di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran. Hasil dari pengembangan media tersebut telah di validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Setelah produk telah dinyatakan valid maka dilakukan uji kepraktisan di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran. Pengembangan media pembelajaran wordwall ini menggunakan model *Four-D* (4D), yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan pengembangan media tersebut.

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* (pendefinisian) ialah tahapan analisi dan identifikasi masalah untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

- a. Analisis awal (*Front-end analysis*)

Analisis awal adalah proses identifikasi masalah yang dihadapi pada saat melakukan proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan mengamati secara langsung. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan-permasalahan yang di hadapi dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut adalah kurangnya penggunaan

media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran masih terpaku pada guru, dan mengandalkan buku cetak saja sehingga peserta didik sulit memahami materi pembelajaran dan merasa bosan. Peserta didik juga tidak dapat belajar secara efektif karena tidak adanya media pembelajaran, Hal ini juga dikarenakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Pada dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran masih berpusat pada guru tidak bervariasi dan tidak efektif. Sehingga pada sekarang ini masih belum terdapat media pembelajaran yang digunakan. Hal ini membuat peserta didik sulit memahami materi dan merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dalam proses belajar mengajar yang dilakukan guru kurang efektif dan efisien karena guru hanya mengandalkan buku tema dan pengalaman mengajar.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi hal-hal yang diterapkan pada media pembelajaran yang dikembangkan, dengan menentukan materi yang diterapkan pada kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran. Muatan materi pembelajaran yang dikembangkan adalah Keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS Bab 7 topik C di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.

d. Perumusan Tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap ini di lakukan identifikasi materi dan identifikasi prosedur penyelesaian tugas dengan menentukan materi apa yang dibuat dan dimasukkan dalam *game media website (wordwall)*.

e. Perumusan tujuan (*Specyfing instructional objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Indikator juga digunakan sebagai pencapaian kompetensi dasar. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi. Materi yang disajikan pada modul harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Adapun Tujuan pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia.

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia melalui game berbasis <i>wordwall</i> dengan tepat.
2.	Peserta didik dapat menjelaskan tentang keragaman budaya di Indonesia yang beraneka ragam melalui game berbasis <i>wordwall</i> dengan benar.

2. *Desain* (Perencanaan)

Tahap perancangan adalah tahap persiapan awal pada pengembangan media pembelajran berbasis *Wordwall*. Tahap tersebut meliputi:

a. Perancangan Materi

Perancangan materi pembelajaran yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Materi pembelajaran dibuat berdasarkan analisis awal yang sudah dilakukan. Materi yang akan ditampilkan merupakan

rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat music tradisional, senjata tradisional dan makanan khas daerah. Permainan dibuat dengan *Wordwall* terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang ditampilkan secara acak pada setiap sub materi.

b. Pembuatan Desain

Produk yang akan dikembangkan peneliti harus memperhatikan langkah-langkah dalam membuat Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* perlu mengumpulkan bahan-bahan yang akan di edit lalu dimasukkan ke dalam *google sites* dan *wordwall*:

- 1) Menyiapkan aplikasi canva di laptop yang terkoneksi dengan internet
- 2) Mendesain tampilan background, ataupun gambar-gambar yang sesuai dengan materi menggunakan aplikasi canva setelah itu diunduh dengan format jpg, png, atau jpeg.
- 3) Menyiapkan materi dan membuat soal evaluasi yang akan dimasukan ke dalam *website google sites* dan *wordwall*.

Selanjutnya tahapan pembuatan game *wordwall*:

- 1) Buka situs *wordwall* pada <http://wordwall.net> Kemudian Buat akun atau mendaftar akun, untuk membuat akun baru kemudian dalam pembuatan akun lengkapilah data seperti nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.

- 2) Setelah masuk pilihlah create activity kemudian pilihlah salah satu template yang mau digunakan. Sebagai contoh peneliti memilih game Quiz.
- 3) Berilah judul dan deskripsi permainan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik
- 4) Masukkan gambar pada template game yang telah dibuat dari canva
- 5) Edit game sesuai kebutuhan mulai dari tema game, waktu quiz dan lain
- 6) Setelah selesai membuat konten aktivitas, Pilih done atau klik tombol “save” untuk menyimpannya, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.
- 7) Jika sudah selesai membuat project lalu bias share ke peserta didik
- 8) Maka akan muncul layar seperti, klik set assignme
- 9) Setting nama judul permainan, lalu pilih apakah peserta didik harus menyertakan nama dan setting waktu yang dimana ada batasan waktu dalam memainkan game tersebut, yang terakhir diakhir permainan ada opsi pilihan pengaturan apakah jawaban, leaderboard dan start again di munculkan dalam game.
- 10) Klik start lalu bagikan link kepada peserta didik Klik my result untuk melihat data statistik nilai skor untuk peserta didik.

Setelah semua bahan terkumpul, tahap selanjutnya adalah menyusun bahan-bahan tersebut ke dalam *website google sites* sehingga dapat dioperasikan melalui langkah-langkah berikut:

- 1) Buka halaman website google sites melalui <https://sites.google.com/>.
- 2) Pada halaman awal, terdapat pilihan untuk membuat melalui template yang sudah digunakan atau bisa juga tanpa template sesuai keinginan. Disini peneliti memilih untuk tidak menggunakan template.
- 3) Setelah itu menyusun bahan-bahan yang telah disiapkan ke dalam google sites tersebut dengan bertahap sesuai dengan apa yang telah dirancang pada tahapan desain. Proses penyusunan ini disesuaikan dengan kreatifitas masing-masing pengembang.
- 4) Setelah semua bahan disusun didalam google sites, pastikan seluruh media dapat berfungsi dengan baik.
- 5) Menambahkan game wordwall ke dalam google sites
- 6) Media Pembelajaran berbasis wordwall yang sudah selesai dan telah dicek keseluruhan medianya dan dapat berjalan dengan lancar, pengembang bisa langsung mempublikasikannya dengan membuat link sesuai kreatifitas masing-masing.
- 7) Salin link kirim dan bagikan link kepada peserta didik
- 8) Media pembelajaran wordwall siap di operasikan di gadget, tablet maupun PC.

Peneliti memanfaatkan google sites sebagai alat bantu atau wadah game wordwall agar lebih menarik. Media ini juga dilengkapi dengan video materi sebelum memainkan game wordwall. Dalam memasukkan materi ke dalam aplikasi wordwall, peneliti mendesain gambar, font, dan juga grafis menggunakan aplikasi canva agar lebih menarik.

Dalam merancang produk media pembelajaran ini peneliti menyusun alur agar lebih mudah dipahami oleh Peserta didik. Adapun susunan alur pada produk meliputi Home, petunjuk, tujuan pembelajaran, menu materi berupa video pengantar, beberapa game edukasi *wordwall*, profil pengembang.

Hasil dari pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut:

1) Beranda

Halaman beranda adalah tampilan utama dari media website ini.

Pada bagian bawah terdapat deskripsi dan tombol menu.



Gambar 4.1 Beranda

2) Menu

Halaman Menu adalah tampilan kedua pada media pembelajaran ini meliputi petunjuk, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, game dan profil pengembang.



Gambar 4.2 Menu

3) Halaman menu Petunjuk

Halaman ini berisi petunjuk sebelum bermain game edukasi yang menjelaskan tentang tombol yang ada pada game dan cara memainkan game tersebut.



Gambar 4.3 Halaman Menu Petunjuk

4) Halaman Menu Capaian Pembelajaran

Dalam halaman ini agar mengetahui capaian dari pembelajaran yang akan peserta didik pelajari pada saat itu.



Gambar 4.4 Halaman Menu Capaian Pembelajaran

5) Halaman Menu Tujuan Pembelajaran

Dalam halaman ini agar mengetahui tujuan dari pembelajaran yang akan peserta didik pelajari pada saat itu.



Gambar 4.5 Halaman Menu Tujuan Pembelajaran

6) Halaman Menu Materi

Dalam halaman ini berisi video pengantar pembelajaran yang langsung dihubungkan langsung dengan youtube sehingga peserta didik langsung masuk ke video pembelajaran selanjutnya terdapat uraian materi juga.



Gambar 4.6 Halaman Menu Materi

7) Halaman Menu Game

Pada halaman ini terdapat beberapa game yang tersedia sebagai media pembelajaran berbasis game untuk peserta didik. Adapun macam-macam game yang disajikan terdiri dari game kuis dasar dan game soal cerita.



Gambar 4.7 Halaman Menu *Game*

Pada halaman menu game ini terdapat tautan yang ketika di klik akan langsung ke aplikasi *Wordwall*



Gambar 4.8 Halaman Menu *Game Wordwall*

8) Halaman Profil Pengembang

Pada halaman menu profil pengembang berisi identitas singkat tentang peneliti pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall*.



Gambar 4.9 Halaman Menu Profil Pengembang

3. *Develop* (Pengembangan)

Terdapat tujuan yang sangat penting untuk mencapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu : merevisi media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dan memilih bahan ajar yang baik untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun langkah dan pengembangan media pembelajaran wordwall adalah sebagai berikut :

a. Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Pada tahapan ini ,Media pembelajaran *Wordwall* akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari 3 para ahli meliputi ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Validasi produk yang divalidasi berupa media pembelajaran wordwall pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran. Tahapan ini sudah memasuki tahap validasi media kepada validator. Tujuan dari tahapan ini ialah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media pembelajaran .

Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran *Wordwall*

No	Nama Validator	Validator
1.	Erlita Sari, S.Pd	Ahli Materi
2.	Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	Ahli Desain
3.	Dr. Faisal Rahman Dongoran. M.Si	Ahli Media

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli yaitu Ibu Erlita Sari S.Pd (Guru kelas VI ahli mata pelajaran IPAS) Pada tanggal 5 Februari 2025. Angket berjumlah 13 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian oleh ahli materi meliputi konten isi, kebahasaan, latihan dan keterlaksanaan. Skor penilaian yang diperoleh kemudian di rata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rata-rata yang diperoleh selanjutnya dikriteriakan tingkat kelayakannya.

Proses validasi pada ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Validasi materi oleh validator dilakukan dengan menjumpai dan memperlihatkan materi yang telah dibuat kemudian memberikan lembar angket penilaian kepada ahli materi. Pada butiran penilaian 8 dengan pernyataan ketepatan tata Bahasa mendapatkan skor penilaian “4”, selebihnya mendapatkan skor penilaian “5”. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli materi dapat dilihat dari lampiran 3. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 98,4 %. Sehingga persentase hasil penilaian media pembelajaran wordwall dari ahli materi sebagai berikut:

$$V = \frac{64}{65} \times 100 \%$$

$$V = 98,4 \%$$

Ta

Validator	Skor	Presentase	Kriteria	Keterangan
Erlita Sari, S.Pd	64	98,4 %	Valid	Tidak Perlu Revisi

bel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

c. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain adalah penilaian yang dilakukan untuk melihat kelayakan media yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran wordwall. Validasi ahli desain mempunyai tujuan untuk dapat mengetahui apakah media yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran wordwall ini sudah sesuai dengan indicator yang telah ditetapkan, dan untuk mengetahui masukan dan saran sebagai bahan untuk perbaikan pada pengembangan media pembelajaran wordwall. Validasi desain dilakukan oleh dosen ahli desain yaitu Bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa pengembangan media pembelajaran wordwall beserta lembar angket penilaian, proses validasi dilakukan sebanyak satu kali. Pada butir penilaian nomor 2 dan 5 mendapat nilai “4”. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli desain terdapat pada lampiran 4.

$$V = \frac{38}{40} \times 100 \%$$

$$V = 95 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli Desain pada media pembelajaran wordwall keseluruhan

mencapai 95%. Hasil validasi ahli desain terhadap media pembelajaran *wordwall* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain

Validator	Skor	Presentase	Kriteria	Keterangan
Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	38	95 %	Valid	Tidak Perlu Revisi

Apabila disesuaikan dengan kriteria kelayakan berdasarkan table 3.2, maka hasil validasi pengembangan media pembelajaran *wordwall* yang telah dilakukan oleh dosen ahli desain yaitu Bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. Diperoleh skor 38 dengan presentase 95% termasuk kriteria “sangat layak” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun angket hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada lampiran 4.

d. Validasi ahli Media

Validasi ahli media merupakan penilaian pada kelayakan dari desain yang dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran *wordwall* validasi yang dilakukan oleh ahli media yang memiliki tujuan untuk dapat mengetahui apakah media yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *wordwall* sudah sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan, dan untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam mengembangkan pengembangan media pembelajaran *wordwall*. Untuk validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si yang dilakukan pada tanggal 24 Januari

2025. Proses penilaian dilakukan dengan menunjukkan produk berupa media pembelajaran *wordwall* beserta lembar angket penilaian untuk diisi oleh ahli media. Proses validasi yang dilakukan sebanyak dua kali, pertama terdapat beberapa perbaikan pada isi *game* dengan menambahkan kata pembuka, ceptan pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Kedua perbaikan tata Bahasa dan menambahkan profil pengembang. Pada lembar angket dibutir penilaian nomor 9 mendapatkan skor “4”. Untuk hasil rakpitulasi validasi ahli media terdapat pada lampiran 5.

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang di peroleh yaitu 97%. Sehingga presentase hasil penilaian pengembangan media pembelajaran *wordwall* dari ahli media sebagai berikut :

$$V = \frac{63}{65} \times 100 \%$$

$$V = 97 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran *wordwall* hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Presentase	Kriteria	Keterangan
Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si	63	97 %	Valid	Tidak Perlu Revisi

Apabila disesuaikan dengan kriteria kelayakan berdasarkan tabel 3.2, maka hasil validasi pengembangan media pembelajaran wordwall yang telah dilakukan oleh dosen ahli desain yaitu Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si. Diperoleh skor 63 dengan presentase 97% termasuk kriteria “sangat layak” dan keterangan perlu revisi. Adapun angket hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada lampiran 5.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Media Pembelajaran *Wordwall*

Aspek Validasi	Presentase yang diperoleh	Interpretasi
Materi	98,4 %	Sangat Valid
Desain	95%	Sangat Valid
Media	97%	Sangat Valid

Media yang sudah divalidasi terdapat tiga yaitu validasi materi, desain dan media. Terdapat saran perbaikan pada validasi media yaitu kesesuaian isi *game* dengan materi dan ketepatan penggunaan Bahasa. Peneliti telah melengkapi dan memperbaiki yang telah disarankan oleh bapak dosen ahli media dalam pengembangan media pembelajaran *wordwall*. Dari aspek validasi materi presentase diperoleh 98,4 % dengan interpretasi sangat layak, kemudian aspek desain presentase yang diperoleh 95 % dengan interpretasi sangat layak, kemudia aspek validasi media presentase yang diperoleh yaitu 97 % dengan interpretasi sangat valid.

e. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran *wordwall* ini dilakukan oleh satu guru, yaitu Ibu Armaini S.Pd wali kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran. Hasil uji coba kepraktisan guru terhadap pengembangan media Pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket. Guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran. Pada butir penilaian nomor 8 dan 12 mendapatkan skor “4”. Rekapitulasi penilaian guru terhadap pengembangan media pembelajaran *wordwall* dapat dilihat pada lampiran 6.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian guru terhadap pengembangan media pembelajaran *wordwall* dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 98%. Sehingga persentasi hasil penilaian kepraktisan guru terhadap pengembangan media Pizza Mart sebagai berikut.

$$P = \frac{103}{105} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap pengembangan media pembelajaran *wordwall* keseluruhan mencapai. Hasil penilaian guru terhadap pengembangan media pembelajaran *wordwall* dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kepraktisan Guru

Total Skor	Presentase	Kriteria	Keterangan
103	98 %	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan pengembangan media pembelajaran *wordwall* yang terdapat pada tabel 3.13 Maka hasil penilaian guru terhadap pengembangan media pembelajaran *wordwall* skor 103 dengan presentase 98% termasuk dalam kriteria sangat praktis dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil penilaian guru dapat dilihat pada lampiran 6.

f. Hasil Uji Coba Kepraktisan peserta didik dalam Kelompok Kecil

Uji coba kepraktisan dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok kecil, untuk mendapatkan data kepraktisan pengembangan media pembelajaran *wordwall*. Uji coba kepraktisan dilakukan dengan melibatkan 10 siswa kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran, yang di pilih berdasarkan absen secara acak. Uji coba dilakukan dengan memberi peserta didik angket untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *wordwall*. Analisis data uji coba kepraktisan diperoleh dari instrumen angket kepraktisan media pembelajaran *wordwall* untuk penilaian peserta didik. Untuk hasil rekapitulasi penilaian uji coba kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran *wordwall* di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran, dapat dilihat pada lampiran 7.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh 10 siswa kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran diketahui bahwa jumlah skor yang telah diperoleh 996

4.	Siswa/i 4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79
5.	Siswa/i 5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79
6.	Siswa/i 6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	79
7.	Siswa/i 7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	79
8.	Siswa/i 8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
9.	Siswa/i 9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
10.	Siswa/i 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
Jumlah																			796
Rata-rata kepraktisan																			99,5%

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kepraktisan Peserta Didik

Disesuaikan dengan kriteria kepraktisan media pembelajaran wordwall berdasarkan tabel skala likert, maka hasil penilaian pada saat uji kepraktisan di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran diperoleh skor 796 dengan persentase 99,5% termasuk dalam kriteria Sangat praktis dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun angket hasil penilaian peserta didik pada saat uji kepraktisan dapat dilihat pada lampiran... Berdasarkan hasil uji kepraktisan tersebut tidak ditemukan pengoreksian pada uji kepraktisan tahap ini, sehingga produk pengembangan media Pembelajaran wordwall tidak memerlukan tahap revisi produk.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Media pembelajaran yang sudah melewati tahap pengembangan dan dinyatakan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran, kemudian disebarkan secara terbatas di SD Negeri 054949 Sei Meran. Namun, karena terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti maka tahap ini hanya dilaksanakan pada sekolah tempat penelitian.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media pembelajaran *wordwall*. Dalam hal ini terdapat pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran *wordwall* pada materi keragaman budaya Indonesia dikelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.

Media pembelajaran *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat atau dirancang secara *online* atau aplikasi berbasis *website* yang didalamnya terdapat berbagai game edukasi yang dapat membantu proses pembelajaran guna untuk memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Peserta didik juga dapat mengakses game tersebut dirumah menggunakan gadget hanya mengklik link yang telah diberikan oleh guru.

Media pembelajaran *wordwall* yang digunakan adalah *Quiz* dalam materi keragaman budaya di Indonesia, dalam hal ini dapat diartikan bahwasannya media pembelajaran *wordwall* yang berbentuk game edukasi atau kuis interaktif berbasis web. Media pembelajaran *wordwall* disajikan dalam bentuk game online, yang dimana didalamnya berisikan materi tentang keragaman budaya di Indonesia.

Media pembelajaran *wordwall* pada materi keragaman budaya diindonesia ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Kemudian peserta didik juga mendapatkan beberapa keunggulan dalam media pembelajaran *wordwall* yaitu membantu meningkatkan motivasi belajar, melatih kreativitas, serta meningkan logika dan pemahaman. Media pembelajaran *wordwall* ini mempunyai ketertarikan yaitu memiliki berbagai fitur dan template yang dapat digunakan untuk membuat permainan

interaktif, sehingga media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Materi pembelajaran yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *wordwall* pada materi keragaman budaya Indonesia. Materi tersebut dipilih karena peserta didik dapat belajar mengenai kebudayaan suatu daerah seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional, alat music tradisional dan makan khas daerah, khususnya keragaman pada suku kebudayaan daerah peserta didik sendiri. Materi yang dipilih agar peserta didik dapat mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia.

Hasil diskusi peneliti yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah (1) hasil diskusi pengembangan media pembelajaran *wordwall*, (2) hasil diskusi tingkat kevalidan media pembelajaran *wordwall*, (3) hasil diskusi tingkat kepraktisan media pembelajaran *wordwall*.

4.2.1 Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall

Produk media pembelajaran ini dikembangkan di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* dan mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media. Setelah dilakukan uji coba oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan keleluasaan dalam web untuk mengontrol situasi pembelajaran yang diinginkan.

Dari proses pengembangan akan menghasilkan data-data yang akan digunakan untuk mengevaluasi produk. Produk media pembelajaran berbasis *wordwall* difokuskan pada aspek desain, materi dan efektifitas penggunaan.

Aspek desain perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas IV yaitu pemilihan jenis tulisan, gambar, dan tata letak. Tanggapan untuk dijadikan evaluasi dari validator ahli media yakni perubahan background yang terdapat gambar sesuai materi, tata Bahasa dan juga mengganti ikon gambar serta menambahkan profil pengembang.

Selain itu, di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran ini buku yang digunakan oleh peserta didik dirasa kurang menarik dalam menyampaikan isi materi. Oleh karena itu, dengan adanya kekurangan itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *wordwall* yang mana isi materi tersebut memuat tentang keragaman budaya Indonesia di kelas IV. Salah satu karakteristik dari website *wordwall* adalah dapat mengasah skill, peserta didik memainkan setiap permainan di mana mereka mungkin gagal, tetapi mereka dapat mengulanginya sehingga kemampuan mereka dalam menghadapi setiap masalah dapat tumbuh dan meningkat.

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan penggunaan media berbasis *wordwall* ini peserta didik dapat menambah minat belajar yang dapat kita lihat dari partisipasinya peserta didik ketika penerapan media sebagaimana fungsi dari media pembelajaran akan berkembang sesuai dengan kebutuhan peserta didik itu sendiri.

Media ini dirancang dengan menyajikan beberapa game yang ada pada aplikasi *wordwall*. Game tersebut berupa Quiz, flash card, matching pairs, menemukan kecocokan kartu, dan pesawat terbang yang dapat diakses dengan

menekan link yang tersedia. Pemilihan konten game disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Adapun setiap game memiliki link yang berbeda sehingga game edukasi wordwall ini dikemas dalam website agar penyajian game lebih bervariasi dan memudahkan peserta didik ketika memainkan game tersebut. Selain tampilan dan pengemasan yang menarik, pemilihan game yang disajikan juga bervariasi dengan harapan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Pemanfaatan game *wordwall* sangat praktis untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

4.2.2 Hasil Diskusi Kevalidan Media Pembelajaran Wordwall

Dalam penelitian ini setelah melakukan validasi diperoleh presentase skor yang diberikan oleh ahli materi sebesar 98,4 % dengan kriteria “Sangat Valid”, Presentase skor validasi ahli desain 95% dengan kriteria “sangat valid”, Presentasi validasi yang dilakukan oleh ahli media 97% dengan kriteria “Sangat Valid”. Berdasarkan nilai presentase yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli desain dan ahli media yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran IPAS termasuk pada kriteria “Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Tahap penyebaran merupakan perwujudan tahap media dan pengembangan, tahap ini dilakukan untuk mendapatkan hasil kepraktisan media pembelajaran wordwall. Media pembelajaran wordwall yang telah dinyatakan Valid/Layak selanjutnya diujicobakan dikelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.

4.2.3 Hasil Diskusi Keperaktisan Media Pembelajaran Wordwall

Peneliti menguji coba dilakukan dengan melibatkan 10 peserta didik presentase yang diperoleh dari hasil uji coba kepraktisan sebesar 99,5% dengan kriteria “Sangat Valid/Sangat Praktis”, presentase skor kepraktisan yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Valid/Sangat Praktis”. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari kepraktisan media pembelajaran wordwall yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall dapat memotivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemandirian peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS, materi keragaman budaya Indonesia.

Penelitian ini diperkuat oleh peneliti sebagai berikut :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh (Khasanah & Prayito, 2024) dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya*” . Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD N Rejosari 01 Semarang dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji paired sampel t test menggunakan uji komogorow Smirnov dan Shapiro-wilk pada SPSS Statistic 25. Dari nilai pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 69% sedangkan nilai posttest menunjukkan rata-rata 86% serta berdasarkan analisis uji paired sampel t-test diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sesuai dengan prosedur ini pada taraf

signifikansi 5%, yaitu $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila pada data pretest dan posttest. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan pada penelitian ini bahwa media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh (Pokhrel, 2024) dengan judul *“Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Indonesia Kaya Budaya Melalui Pendekatan Crt Dengan Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas Iv Sdn Banyumanik 01 Tahun Ajaran 2023/2024”*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Banyumanik 01 Kelas IV. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes, teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi Indonesia kaya budaya peserta didik telah dibuktikan dengan adanya perolehan hasil pre tes pada materi Indonesia kaya budaya dari 28 peserta didik kelas IV SDN Banyumanik 01. Berdasarkan hasil pretes peserta didik, diperoleh nilai ketuntasan klasikal sebanyak 9 siswa. Melihat pernyataan ini dapat dikatakan bahwa persoalan di atas penulis tertarik untuk meneliti dan menguji sejauh mana hasil belajar siswa melalui pendekatan CRT dengan berbantuan media wordwall. Pada pra siklus menunjukkan hasil belajar siswa secara klasikal 32,14% dengan kategori “sangat rendah”, pada siklus I memiliki

persentase 67,85% kategori tinggi, sedangkan pada siklus II persentase secara klasikalnya 100% kategori “sangat tinggi”. Pada siklus I siswa pada siklus I secara klasikal 74,70% dengan kategori “baik” dan pada siklus II persentasenya menjadi 100% dan kategorinya “sangat baik”. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan CRT dengan berbantuan media wordwall dapat diterapkan pada materi Indonesia kaya budaya dan dapat meningkatkan hasil belajar di kelas IV Semester II SDN Banyumanik 01 Tahun Ajaran 2023/2024.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh (Putra dkk., 2021) dengan judul *“Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring”* Metode Penelitian yang digunakan adalah metode penyampaian karena kegiatan berupa penyuluhan dan pemanfaatan gamifikasi. Adapun hasil penelitiannya untuk hasil kuisisioner menunjukkan 70% peserta senang dengan pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan Wordwall. 36% peserta sangat setuju dan 64% peserta setuju Wordwall membantu dalam membuat soal dengan mudah, menarik dan interaktif dan dapat digunakan dalam penilaian proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa Guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan aplikasi Wordwall ini dan berharap dapat menerapkan Wordwall dalam pembelajaran daring pada SDIT Insan Rabbani di era pandemi ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *wordwall* ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *four-D* (4D) yang memiliki 4 prosedur untuk pengembangan media tetapi, peneliti hanya berpacu menggunakan 3 proses saja yakni, Pendefinisian; perencanaan; pengembangan produk; revisi produk; dan uji lapangan.
2. Pada tahap uji validasi produk media pembelajaran game berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan yang dilakukan oleh validator ahli desain, validator ahli media dan validasi ahli materi. Hasil dari uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli desain mendapatkan skor rata-rata 95 % dengan interpretasi “Sangat Layak”. Hasil uji kelayakn yang dilakukan oleh validator ahli media mendapatkan skor rata-rata 97 % dengan interpretasi “Sangat Layak”. Hasil uji kelayakn yang dilakukan oleh validator ahli materi mendapatakan skor rata-rata 98,4% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pada tahap uji kepraktisan Peneliti menguji coba yang dilakukan dengan melibatkan 10 peserta didik, persentase yang diperoleh dari hasil uji coba

kepraktisan sebesar 99,5% dengan kriteria “Sangat Valid/praktis”, persentase skor kepraktisan yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Valid praktis”. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari penilaian kepraktisan media pembelajaran wordwall yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media wordwall dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan mandiri peserta didik kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran, dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Peneliti menyarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ini dikembangkan para guru untuk dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung.
2. Peneliti berharap untuk kedepannya media pembelajaran wordwall yang digunakan saat pembelajaran tidak hanya digunakan pada materi keragaman budaya di indonesia, melainkan di seluruh materi pembelajaran menggunakan dan menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif untuk mendukung keberlangsungan proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisti Yuliastrin, Vebrianto, Rian Efendi, Silvina Yovita (2023). Pengembangan Instrumen Untuk Mengukur Keterampilan Kreatif Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 2 (10), 285-292.
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23–28
- Arimbawa, I. G. P. A. 2021. "Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi." *Indonesian Journal of Educational Development* 2 (2): 324–332.
- Arkadiantika I, Ramansyah W, Effindi MA, Dellia P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *J Dimens Pendidik dan Pembelajaran*. 8(SEMNASDIKJAR2019):29–36. doi:10.24269/dpp.v0i0.2298.
- Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2021). Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(6), 843–848. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i6.307>
- Herta, Nurinda, Nupus, Bella Chairun, Sanggarwati, Ratih, Setiawan, Tri Yudha (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527-532.
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Irmayanti. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Nuansa Informatika*
- Juniartini, N., & Rasna, I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19 1Nme. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*
- BaRosita, E., Astuti, E. P., & Fadilah, I. (2021). DOODLE ART DALAM KEMASAN KEMBANG GOYANG. *PARAVISUAL: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 1(1), 9–16. *Hasa Indonesia*, 9(2), 133– 141. –2003 8.5.2017. 2022
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka

Mengajar.<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensipenerapan/capaianpembelajaran/sd-sma/ilmupengetahuan-alam-dan-sosialipas/>

- Ma'wa, P. F. (2024). Penerapan media Wordwall kuis Wordsearch untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada materi sistem tata surya siswa kelas VI. *Jurnal Pendidikan*, 2(2).
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD*. Pabuaranmekar: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD*. Pabuaranmekar: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Mulyani, E., & Yatri, I. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2191–2201. <https://www.jcup.org/index.php/cendekia/article/view/1513%0Ahttps://www.jcup.org/index.php/cendekia/article/download/1513/695>
- Muslim, A., Amanda, N. R., & Iqbal, M. (2021). Pengaruh Kreativitas dan Interaksi Guru dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 di SMKN 2 Kuripan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 6(1), 42–48. <https://doi.org/10.33394/vis.v6i1.4125>
- Nahdiah, U., Sunaryo, H., & Susiani, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Perubahan energi Melalui Model Problem Based Learning Didukung Media Multimedia Interaktif Pada Kelas IV SD Negeri Cangkringan Nganjuk. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1925–1938.
- Ningtia, M. W., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. 10.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhamida & Putri, F.M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *SHEs: Conference Series* 3 (4), 1249–1255. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59486>

- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), Maret 2023.
- Pertiwi, D. M. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall pada Pelajaran Ips Kelas Ivdi Upt Sdn 16 Supayang. 2024, 36–43.
- Pradani, T. G. . (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Pristiwanti, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rifayanti, A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 22–32.
- Rinov, M., Cahyaningrum, Y., & Junarti, J. (2023). Implementasi Wordwall sebagai upaya peningkatan minat siswa pada era sociality 5.0. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249.
- Rosdiani, Listin, Munawar, Badri, Dewi, Ratna (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2 (2), 247-255.
- Rutcahyati, C. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. 6–22.
- Sentani, A, D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>.
- Septyadi, Dwijantoro Buntomo. (2021). *White Sand: Kumpulan Artikel Ilmiah Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika*. Jawa Tengah: Lakeisha.

- Sinaga, Yunita Margareta & Soesanto, Robert Harry. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 1845-1857.
- Sitti, N. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri I Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(7), 1917–1974.
- Syafi'i, A. and Rapi, M. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran." *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 14 (1): 52-70
- Syahrowardi, M. Yasin Ibnu.(2021). Keragaman Budaya dalam Perspektif Sejarah dan Agama. *Journal Indonesian of Interdisciplinary*, 1(2).
- Tiara Afrilina , Mislinawati , Nurmasiyah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2 (10), 743-751.
- Wulan Sari, S., and Rahmah Labetubun, S. 2022. "Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartika XX-1 Makassar." *Educandum* 8 (1): 29-38.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>
- Zaki, Ahmad & Diyan Yusri (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7 (2), 811. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618> PISCES

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1) Penyusun	: Annisa Rana
2) Sekolah	: SD Negeri 054949 Sei Meran
3) Tahun Penyusunan	: 2024
4) Jenjang Sekolah	: SD
5) Mata Pelajaran	: IPAS
6) Kelas / Fase	: IV / B
7) BAB / Tema	: 6 / Indonesiaku Kaya Budaya
8) Materi Pembelajaran	: Keragaman Budaya Indonesia
9) Alokasi Waktu	: 2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Mendeskripsikan keragaman budaya yang ada di Indonesia	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman 2) Bernalar kritis 3) Mandiri 4) Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar	
1. Buku Guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas IV, Penulis: Amalis Fitri, dkk)	
2. Buku Siswa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas IV, Penulis: Amalis Fitri, dkk)	
3. You Tube : https://youtu.be/Qq67SHLWM-I?si=GXrskN4kbyCO5CMu https://youtu.be/YL28FOR0pVM?si=Up4A0Iwy1xNJGlzp	
❖ Alat dan Bahan	
1. Laptop	
2. Proyektor	
3. Aplikasi Quizz	
4. LCD	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran : *Game Based Learning*
- ❖ Metode : diskusi

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini..

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Peserta didik dapat Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia dengan tepat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia melalui game berbasis *wordwall* dengan tepat.
- 2) peserta didik dapat menjelaskan tentang keragaman budaya di Indonesia yang beraneka ragam melalui game berbasis *wordwall* dengan benar.

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pencarian informasi tentang keragaman budaya Indonesia

E. PERTANYAAN PEMANTIK

- 1) Apa saja keanekaragaman budaya indonesia?
- 2) Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PENDAHULUAN (10 MENIT)

- 1) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaanya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- 2) Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu nasional (Garuda Pancasila)
- 3) Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik. (communication)
- 4) Guru bertanya jawab dengan peserta didik terkait materi yang akan disampaikan hari ini. (apersepsi)

- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Tahap 1 (sebelum bermain game menggunakan media *wordwall*)

- 6) Guru memberikan pertanyaan terbuka “apa yang dimaksud dengan keragaman budaya di Indonesia?” dan guru juga mempertanyakan “Apa saja keragaman budaya yang ada di Indonesia?” (menanya)
- 7) Guru menjelaskan sedikit mengenai keragaman budaya. Peserta didik mendengarkan.
- 8) Guru memberikan stimulus dengan menayangkan video, peserta didik mengamati video tersebut tentang keragaman budaya. (mengamati, TPACK)
- 9) Peserta didik diminta menyimak sedikit penjelasan yang berhubungan dengan video yang telah diamati.
- 10) Peserta didik diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau pertanyaan berkaitan dengan apa yang disampaikan guru. (communication, Critical Thinking Skills).

(*Sintaks Model Game Based Learning*)

- 1) Memilih *game* sesuai topik
Guru memilih *game wordwall* dengan materi keragaman budaya ada di Indonesia
- 2) Penjelasan Konsep
Guru memberikan penjelasan /konsep awal terkait dengan game yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan
- 3) Aturan
Peserta didik memahami aturan yang disampaikan guru dan peraturan yang ada didalam *game wordwall*
- 4) Bermain *Game*
Peserta didik bermain game menggunakan laptop, guru membimbing peserta didik untuk membuka aplikasi *wordwall* di laptop. *Game wordwall* pada materi keragaman budaya di Indonesia. Sebelumnya guru memberikan contoh bermain *game wordwall* terlebih dahulu.
- 5) Merangkum pengetahuan
Peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari *game wordwall* yang telah dimainkan.

3. PENUTUP (10 MENIT)

- 6) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- 7) Peserta didik diminta untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti pelajaran. (communication)
- 8) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari keberagaman budaya di Indonesia.
- 9) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan

kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

G. ASESMEN

No	Indikator	Penilaian Teknik	Bentuk Instrumen	Intrumen
1.	Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia	Sumatif	Tanya jawab	Terlampir
2.	Menjelaskan tentang keragaman budaya di Indonesia yang beraneka ragam	Sumatif	Tanya Jawab	
3.	Menyajikan informasi mengenai keragaman budaya di Indonesia	Formatif	Unjuk Kerja	

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

- Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi berbagai media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang mengenal perasaan.

Kegiatan Remedial :

- Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

I. LAMPIRAN

J. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Keragaman Budaya Indonesia

A. Keberagaman Budaya

Indonesia merupakan negara kepulauan. Masing-masing pulau tersebut didiami oleh suku bangsa tersendiri. Indonesia memiliki banyak susku bangsa dan adat istiadat yang berbeda-beda, maka Indonesia disebut negara yang memilik banyak keberagaman. Bangsa Indonesia dibangun dari sejumlah perbedaan atau keberagaman. Keberagaman Indonesia meliputi suku bangsa, agama, budaya, dan adat istiadat. Keragaman budaya di Indonesia meliputi, rumah adat, pakaian tradisonal, tarian adat, upacara adat, alat musik dan lagu daerah, senjata adat, dan makanan tradisional khas daerah. Bentuk keragaman budaya Indonesia antara lain sebagai berikut.

1. Upacara Adat

Upacara adat merupakan upacara yang berhubungan dengan adat istiadat masyarakat. Upacara adat dilestarikan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Contoh upacara adat adalah, upacara belian yang dilakukan suku

dayak dari kalimatan dan pasola yang dilakukan oleh masyarakat Nusa Tenggara Timur.



2. Rumah Adat

Rumah adat merupakan bangunan tempat tinggal yang menjadi ciri khas suatu daerah. Rumah adat masing-masing daerah memiliki keunikan dan kekhasan yang mengandung filosofi luhur budaya setempat. Contoh rumah adat antara lain, rumah gadang dari Sumatera Barat, rumah tongkonan dari Sulawesi Selatan, rumah honai dari Papua.



shutterstock.com · 2373881995

3. Pakaian Adat

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki gaya busana dan corak yang berbeda, baik yang dari segi bentuk, bahan, model maupun warnanya. Pakaian adat biasanya digunakan saat upacara adat seperti upacara perkawinan dan pertunjukan seni tradisional. Contoh pakaian adat, yaitu baju cele dari Maluku, paksian dari Bangka Belitung.



4. Tarian Adat

Tarian daerah merupakan tarian yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah. Gerakan tarian daerah menunjukkan kearifan daerah setempat. Contoh tarian adat antara lain seudati dari Nangru Aceh Darussalam, lenso dari Maluku, dan maengket dari Sulawesi Utara.



K. INSTRUMEN PENILAIAN

A. Penilaian Sumatif

Instrumen Penilaian Pengetahuan

**KISI-KISI PENILAIAN PENGETAHUAN
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA**

Nama Sekolah : SD Negeri 054949 Sei Meran
Kelas/Fase : IV/B
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Alokasi Waktu : 10 menit
Jumlah Soal : 5 Soal Tanya Jawab

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal
1.	Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia	Keragaman Budaya Indonesia	peserta didik dapat mengidentifikasi jenis keragaman budaya di Indonesia	1
2.	Menjelaskan tentang keragaman budaya di Indonesia yang beraneka ragam		siswa dapat menyebutkan alat musik tradisional	2
			Siswa dapat menyebutkan nama rumah adat dan asal daerahnya	3
			siswa dapat menyebutkan pakaian adat tradisional	4
			Siswa dapat mengelompokkan tari yang berasal dari suatu daerah	5

**SOAL DAN KUNCI JAWABAN
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA**

1. Apa saja keragaman budaya yang ada di Indonesia?
2. Sebutkan alat musik tradisional yang kamu ketahui?
3. Coba sebutkan nama rumah adat dan asalnya?
4. Ulos merupakan pakaian adat asal?
5. Tari saman berasal dari?

**KUNCI JAWABAN DAN SKOR PENILAIAN PENGETAHUAN
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

Kelas : IV (Empat)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Rumah adat, pakaian adat, alat music tradisional, tarian tradisional, makanan khas daerah	20
2.	Angklung, kecapi, Gamelan, Gendang, Suling dll.	20
3.	Rumah gadang : Sumatera Barat, Rumah Krong Bade: Asalnya dari Aceh., Rumah Bolon: Asalnya dari Sumatera Utara., Rumah Selaso Jatuh Kembar: Asalnya dari Riau., Rumah Belah Bubung: Asalnya dari Kepulauan Riau., Rumah Limas: Asalnya dari Sumatera Selatan., Rumah Dayak: Asalnya dari Kalimantan.	20
4.	Sumatera Utara	20
5.	Aceh	20
Total Skor		100

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

B. PENILAIAN FORMATIF

1. Instrumen Penilaian Sikap dan Keterampilan Rubrik Penilaian Produk

Pedoman Penilaian Sikap dan Keterampilan (Produk)

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Hasil karya	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan dengan sangat baik	Produk cukup berfungsi sesuai dengan tujuan	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan namun masih perlu perbaikan	Produk belum berfungsi sesuai tujuan
Penyelesaian Masalah dan Kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan

Pedoman Penilaian Sikap dan Keterampilan (Produk)

Kelas : IV

Hari, Tanggal :

Materi Pembelajaran :

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian							
		Hasil Karya				Penyelesaian masalah dan kemandirian			
		SB	B	C	PP	SB	B	C	PP

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

I. GLOSARIUM

- **Gambar** : suatu karya dua dimensi pada bidang datar yang memiliki ukuran panjang dan lebar
- **Keberagaman** : Secara sosial, ini merujuk pada beragamnya identitas. Hal ini secara luas mencakup ras, etnis, jenis kelamin, usia, asal negara, agama, disabilitas, orientasi seksual, status sosial ekonomi, pendidikan, status perkawinan, bahasa, status veteran, penampilan fisik, dll. Hal ini juga melibatkan ide, perspektif dan nilai yang berbeda

- **Diskriminasi** : Perlakuan tidak setara terhadap anggota berbagai kelompok, berdasarkan prasangka sadar atau tidak sadar, yang lebih memihak satu kelompok dibandingkan kelompok lain karena perbedaan ras, jenis kelamin, kelas ekonomi, orientasi seksual, kemampuan fisik, agama, bahasa, usia, identitas nasional, agama dan kategori lainnya.

I. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Fitri, dkk. 2022. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Amalia Fitri, dkk. 2022. Buku Panduan Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Medan, 17 Desember 2024
Guru Kelas IV**



MARIATI, S.Pd
NIP:196907301994032006

ARMAINI, S.Pd
NIP:196910102006042007

Peneliti

ANNISA RANA
NPM: 2102090023

Lampiran 2 : Uraian Materi

URAIAN MATERI

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

Kemajuan transportasi dan komunikasi mendukung pertukaran budaya dari beragam wilayah di Indonesia. Sementara itu, transportasi dan komunikasi yang terbatas juga mendukung keberagaman masyarakat Indonesia.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, terdapat 1340 suku bangsa yang ada di tanah air kita. Suku bangsa ini tersebar di berbagai pulau yang ada di Indonesia. Dalam satu pulau saja kita dapat menemukan lebih dari dua suku bangsa yang berbeda karakteristiknya. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras. Beragam ras di Indonesia menjadikan masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku bangsa, agama dan budaya.

Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya kita saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di Indonesia. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras.

BENTUK KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

RUMAH ADAT



PAKAIAN ADAT



Tarian Tradisional



Alat Musik Tradisional



Cara melestarikan budaya Indonesia :

1. Mengetahui dan mempelajari pakaian adat dari daerah.
2. Mencari tahu keunikan yang membedakan setiap pakaian adat.
3. Menjadi duta budaya Indonesia di luar negeri
4. Ikut kegiatan budaya di lingkungan sekitar
5. Bangga memakai produk lokal

Manfaat melestarikan budaya Indonesia :

1. Menjadi identitas negara di mata dunia.
2. Mempererat persaudaraan terciptanya persatuan dan kesatuan
3. Menjadi ikon pariwisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia.
4. Budaya tidak luntur dan dapat diwariskan lagi untuk generasi mendatang.

Lampiran 3: Angket Validasi Ahli Materi

Angket Validasi Ahli Materi

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Judul Media : Media pembelajaran *Wordwall*
Sasaran : Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran
Penyusun : Annisa Rana
Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia
Evaluator : Erlita Sari S.Pd
Hari/Tanggal : Rabu, 5 Februari 2025

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = Sangat Kurang (SK)
 2 = Kurang (K)
 3 = Cukup (C)
 4 = baik
 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Materi sesuai dengan CP					✓	
2.	Materi sesuai dengan indikator					✓	
3.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	

4.	Bahasa mudah dipahami					✓		
5.	Menggunakan kalimat efektif					✓		
6.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik					✓		
7.	Ketepatan ejaan					✓		
8.	Ketepatan tata bahasa				✓			
9.	Gambar dapat memperjelas materi					✓		
10.	Keakuratan gambar dengan materi					✓		
11.	Keruntutan Konsep					✓		
12.	Kemudahan mengakses materi					✓		
13.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					✓		
Jumlah					4	60		
Jumlah		64						
Rata-Rata		98,46 %						

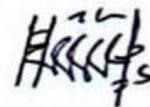
Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran Wordwall ini, saya mohon kepada Bapak/ibu menuliskan saran/perbaikan dibawah ini :

Kesimpulan :

Media Pembelajaran *Wordwall* dinyatakan :

- Layak untuk uji coba tanpa revisi
 Layak untuk uji coba tanpa revisi sesuai saran
 Tidak layak

Medan, 5 Februari 2025
Validator Materi



Erlita Sari S.Pd
NIP. 19820516 201407 2 002

Lampiran 4 : Angket Validasi Ahli Desain

Angket Validasi Ahli Desain

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 Judul Media : Media pembelajaran *Wordwall*
 Sasaran : Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran
 Penyusun : Annisa Rana
 Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia
 Evaluator : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd
 Hari/Tanggal : *Senin* / 20 Januari 2025

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli desain
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = Sangat Kurang (SK)
 2 = Kurang (K)
 3 = Cukup (C)
 4 = baik
 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Media <i>Wordwall</i> mudah diakses					✓	
2.	Media <i>wordwall</i> sesuai apabila digunakan <u>dikelas</u>				✓		
3.	Desain Media <i>Wordwall</i> menarik					✓	
4.	Kesesuaian gambar dengan materi					✓	

5.	Kesesuaian penggunaan huruf				✓		
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia anak atau peserta didik					✓	
7.	Tampilan gambar pada media wordwall menarik perhatian peserta didik					✓	
8.	Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca atau dipahami peserta didik					✓	
Jumlah					R	30	
Jumlah					38		
Rata-Rata					95%		

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Wordwall* ini, saya mohon kepada Bapak/ibu menuliskan saran/perbaikan dibawah ini :

KB: Media Pembelajaran ini
lebih digunakan
tanpa revisi

Medan, 20 Januari 2025
Validator Media

Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

Lampiran 5 : Angket Validasi Ahli Media

Angket Validasi Ahli Media

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 Judul Media : Media pembelajaran *Wordwall*
 Sasaran : Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran
 Penyusun : Annisa Rana
 Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia
 Evaluator : Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
 Hari/Tanggal : Jumat / 24 Januari 2025

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = Sangat Kurang (SK)
 2 = Kurang (K)
 3 = Cukup (C)
 4 = baik
 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Membantu guru dalam menyampaikan materi					✓	
2.	Mempermudah peserta didik memahami materi					✓	

3.	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami				✓			
4.	Media Mudah digunakan					✓		
5.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi					✓		
6.	Jenis dan tampilan huruf tidak mengganggu					✓		
7.	Ketepatan pemilihan warna					✓		
8.	Media Menarik					✓		
9.	Petunjuk pengoperasian yang mudah dipahami				✓			
10.	Penyajian tampilan runtut					✓		
11.	Program mudah untuk digunakan					✓		
12.	Tingkat kesulitan yang sesuai					✓		
13.	Menantang bagi peserta didik					✓		
Jumlah					8	55		
Jumlah		63						
Rata-Rata		97%						

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Wordwall* ini, saya mohon kepada Bapak/ibu menuliskan saran/perbaikan dibawah ini :

Kesimpulan :

Media Pembelajaran *Wordwall* dinyatakan :

- Layak untuk uji coba tanpa revisi
- Layak untuk uji coba tanpa revisi sesuai saran
- Tidak layak

Medan, 24 Januari 2025
Validator Media



Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 6 : Angket Evaluasi Guru

Angket Evaluasi Guru

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 Judul Media : Media pembelajaran *Wordwall*
 Sasaran : Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran
 Penyusun : Annisa Rana
 Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia
 Evaluator : Armaini, S.Pd
 Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2025

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = Sangat Kurang (SK)
 2 = Kurang (K)
 3 = Cukup (C)
 4 = baik
 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Kelengkapan materi					✓	
2.	Ketepatan konsep dan defenisi					✓	
3.	Materi sesuai dengan kurikulum dan fakta keragaman budaya					✓	
4.	Kesesuain materi dengan CP					✓	

5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓	
6.	Mendorong rasa ingin tahu					✓	
7.	Media pembelajaran efisien untuk digunakan dalam pembelajaran					✓	
8.	Keruntutan dalam penyampaian materi				✓		
9.	Media pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran					✓	
10.	Keakuratan isi materi, gambar, audio, dan video					✓	
11.	Media dapat digunakan di sekolah dasar					✓	
12.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan				✓		
13.	Bahasa memudahkan peserta didik memahami materi					✓	
14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓	
15.	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓	
16.	Penyampaian pesan/informasi materi efektif dengan bantuan media gambar, audio, dan video					✓	

17.	Media pembelajaran memiliki tampilan dan gambar yang menarik					✓	
18.	Media pembelajaran menarik digunakan dalam pembelajaran					✓	
19.	Penyampaian materi dalam teks dan gambar sesuai					✓	
20.	Tata letak tersusun dengan baik					✓	
21.	Menarik dan mengembangkan minat belajar peserta didik					✓	
Jumlah					8	95	
Jumlah		103					
Rata-Rata		98%					

Komentar dan Saran :

Sei Meran, 11 Februari 2025
Guru Kelas



Armaini, S.Pd
NIP: 196910103006042007

Lampiran 7 : Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta didik

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 Judul Media : Media pembelajaran *Wordwall*
 Sasaran : Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran
 Penyusun : Annisa Rana
 Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia
 Evaluator : M. Riski Aprilia
 Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2025

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = Sangat Kurang (SK)
 2 = Kurang (K)
 3 = Cukup (C)
 4 = baik
 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Isi materi dan gambar sesuai dan mudah dipahami					✓	
2.	Penjelasan materi mudah dipahami					✓	
3.	Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar					✓	

4.	Saya menjadi lebih memahami materi keragaman budaya di Indonesia					✓	
5.	Media Wordwall dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi dengan baik					✓	
6.	Media pembelajaran mudah digunakan				✓		
7.	Media pembelajaran mudah diakses					✓	
8.	Saya menyukai tampilan media ini					✓	
9.	Media pembelajaran Wordwall menarik bagi saya					✓	
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
11.	Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik					✓	
12.	Saya merasa senang menggunakan media ini					✓	
13.	Kesan saya menggunakan media pembelajaran Wordwall cukup baik					✓	
14.	Saya lebih semangat belajar menggunakan media pembelajaran Wordwall					✓	
15.	Saya menjadi lebih minat belajar apabila menggunakan media ini					✓	

16.	Saya senang apabila belajar IPAS menggunakan media ini					✓	
Jumlah					4	75	
Jumlah		79					
Rata-Rata		99%					

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan Media Pembelajaran Wordwall ini?

Sei Meran, 11 Februari 2025
Peserta Didik


(MRENI APRILAH)

Angket Respon Peserta didik

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 Judul Media : Media pembelajaran *Wordwall*
 Sasaran : Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran
 Penyusun : Annisa Rana
 Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia
 Evaluator : *NURULSYAHIRA*
 Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2025

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = Sangat Kurang (SK)
 2 = Kurang (K)
 3 = Cukup (C)
 4 = baik
 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Isi materi dan gambar sesuai dan mudah dipahami					✓	
2.	Penjelasan materi mudah dipahami					✓	
3.	Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar					✓	

4.	Saya menjadi lebih memahami materi keragaman budaya di Indonesia					✓	
5.	Media Wordwall dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi dengan baik					✓	
6.	Media pembelajaran mudah digunakan					✓	
7.	Media pembelajaran mudah diakses					✓	
8.	Saya menyukai tampilan media ini					✓	
9.	Media pembelajaran Wordwall menarik bagi saya					✓	
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
11.	Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik					✓	
12.	Saya merasa senang menggunakan media ini					✓	
13.	Kesan saya menggunakan media pembelajaran Wordwall cukup baik					✓	
14.	Saya lebih semangat belajar menggunakan media pembelajaran Wordwall					✓	
15.	Saya menjadi lebih minat belajar apabila menggunakan media ini					✓	

16.	Saya senang apabila belajar IPAS menggunakan media ini					✓		
Jumlah						80		
Jumlah		80						
Rata-Rata		100%						

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan Media Pembelajaran Wordwall ini?

Senang! karena bisa belajar dan bermain di wordwall

Sei Meran, 11 Februari 2025
Peserta Didik

(
NURUL
SYAHICA
)

Angket Respon Peserta didik

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 Judul Media : Media pembelajaran *Wordwall*
 Sasaran : Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran
 Penyusun : Annisa Rana
 Materi Pokok : Keragaman Budaya di Indonesia
 Evaluator : *NAYLA ARYA DWYANTI*
 Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2025

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = Sangat Kurang (SK)
 2 = Kurang (K)
 3 = Cukup (C)
 4 = baik
 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Isi materi dan gambar sesuai dan mudah dipahami					✓	
2.	Penjelasan materi mudah dipahami					✓	
3.	Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar					✓	

4.	Saya menjadi lebih memahami materi keragaman budaya di Indonesia					✓	
5.	Media Wordwall dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi dengan baik					✓	
6.	Media pembelajaran mudah digunakan					✓	
7.	Media pembelajaran mudah diakses					✓	
8.	Saya menyukai tampilan media ini					✓	
9.	Media pembelajaran Wordwall menarik bagi saya					✓	
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
11.	Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik					✓	
12.	Saya merasa senang menggunakan media ini					✓	
13.	Kesan saya menggunakan media pembelajaran Wordwall cukup baik					✓	
14.	Saya lebih semangat belajar menggunakan media pembelajaran Wordwall					✓	
15.	Saya menjadi lebih minat belajar apabila menggunakan media ini					✓	

16.	Saya senang apabila belajar IPAS menggunakan media ini					✓	
	Jumlah				4	75	
	Jumlah	79					
	Rata-Rata	99%					

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan Media Pembelajaran Wordwall ini?

Sei Meran, 11 Februari 2025
Peserta Didik

(*Nyha*)
NAYLA

Lampiran 8: Data Mentah Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta didik	Quiz														Hasil		
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14		Q15	Q16
1.	Annisa Salsabila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
2.	Biyani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
3.	Cahaya Cinta Aqila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
4.	Faezya Mukti	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79
5.	M. Rizki Aprilah	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79
6.	Nabila Saskia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79
7.	Nayla Arya D	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	79
8.	Nur A'ini	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
9.	Nurul Syahira	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
10.	Sofia Rahma S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
		Jumlah														796		
		Rata-rata kepraktisan														99,5%		

$$P = \frac{796}{800} \times 100 \%$$

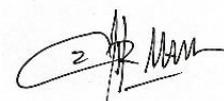
$$P = 99,5 \%$$

Lampiran 9 : Lembar Observasi Wawancara

Lembar Observasi Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di kelas ini tersedia seperti media pembelajaran dan Bagaimana proses pembelajaran berlangsung dikelas?	Ada, Tetapi guru masih menggunakan metode ceramah dan guru hanya mengandalkan buku cetak saja dan kadang - kadang menggunakan media seadanya pada saat penyajian materi pembelajaran
2.	Apakah di sekolah tersedia seperti layer, Proyektor, dan Speaker yang mendukung proses pembelajaran ?	Ada
3.	Berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran ?	18 siswa
4.	Berapa jumlah siswa yang merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran ?	14 siswa
5.	Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan untuk mendukung proses pembelajaran?	Media papan kantong pintar
6.	Kendala apa yang terjadi ketika menghadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas?	Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru, siswa juga keluar masuk kelas, ribut dikelas pada saat pembelajaran, dan kurangnya media yang menarik perhatian siswa.
7.	Pada saat kegiatan mengajar apakah pernah menggunakan media berbasis digital seperti game wordwall?	Belum pernah, dikarenakan guru memiliki keterbatasan menggunakan IT.
8.	Bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran ?	Beberapa siswa masih kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sei Meran, 2 September 2024
Guru Kelas



Armaini, S.Pd
NIP: 196910103006042007

Lampiran 10 : Dokumentasi

Dokumentasi Observasi



Dokumentasi Penelitian



FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Annisa Rana
 N P M : 2102090023
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Kredit Kumulatif : 120

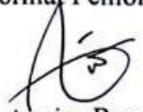
IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog./Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.	28/10/2024 
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.	
	Pengembangan Media <i>Puzzle Game</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 November 2024

Hormat Pemohon,


 Annisa Rana

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Rana
 NPM : 2102090023
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 November 2024

Hormat Pemohon,

Annisa Rana

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3212/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Annisa Rana**
N P M : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meram**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **28 Oktober 2025**

Medan, 25 Rabi'ul Akhir 1446 H
28 Oktober 2024 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syedmsuyurnifa, M.Pd
NIDN 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Annisa Rana
 NPM : 2102090023
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Annisa Rana



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Annisa Rana
NPM : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Desember 2024

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Annisa Rana
NPM : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran

Pada hari Selasa, Tanggal 07 Januari 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Annisa Rana
NPM : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 07, Bulan Januari, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2025

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Annisa Rana
 NPM : 2102090023
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
11/11/2024	ACC judul	2/
25/11/2024	BAB I Latar Belakang	2/
6/12/2024	BAB III dan Instrumen penelitian	2/
13/12/2024	Lampiran	2/
20/12/2024	ACC Proposal	2/

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Desember 2024
 Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 07 Januari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Annisa Rana
NPM : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Hipotesis
2.	perbaikan Instrumen penelitian
3.	perbaikan penulisan
4.	Perbaiki penulisan <i>draft</i> tersebut (konsisten)
5.	Acc.

Medan, Januari 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Perabahas

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, Tanggal 07, bulan Januari, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Annisa Rana
 NPM : 2102090023
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 054949 Sei Meran

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

-] Disetujui
-] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
-] Ditolak

Dosen Pembahas,

Dra. Hj. Syamsuyunifa, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amella, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 241/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 22 Rajab 1446 H
22 Januari 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 054949 Sei Meran
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Annisa Rana
N P M : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV SDN 054949 Sei Meran

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum




Dekan
Dra. H. Samsuurnita, M.Pd.
IDN 0004066701

****Penting!!****



PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 054949 SEI MERAN
KECAMATAN PANGKALAN SUSU

NSS: 101070203014

Email: sdnegeri054949seimeran@gmail.com

NPSN : 10200923

 Alamat : Jl. Rel Kereta Api Desa Sei Meran Kec. Pangkalan Susu Kode Pos 20858

Nomor : 422.2/05/11/II/2025
Lampiran : Surat Pengantar Menerima Izin Melakukan Penelitian
Hal : Menerima Izin Melakukan Penelitian Riset

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : MARIATI,S.Pd
NIP : 19690730 199403 2 006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 054949 Sei Meran Kec.Pangkalan Susu

Adalah Benar Menerima Mahasiswa untuk melakukan Penelitian Riset atas nama :

Nama : ANNISA RANA
NMP : 2102090023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dsar
Sekolah Dituju : SD Negeri 054949 Sei Meran Kec.Pangkalan Susu

Demikian Surat Pengantar dari sekolah di di perbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya .

Sei Meran, 11 Februari 2025

Kepala Sekolah



17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 14%  Internet sources
- 5%  Publications
- 9%  Submitted works (Student Papers)

1	Internet	repository.umsu.ac.id	5%
2	Student papers	IAIN Bengkulu	2%
3	Internet	idr.uln-antasari.ac.id	2%
4	Internet	repository.upi.edu	<1%
5	Student papers	Universitas Jambi	<1%
6	Internet	files1.simpkb.id	<1%
7	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
8	Student papers	Universitas Sebelas Maret	<1%
9	Student papers	State Islamic University of Alauddin Makassar	<1%
10	Internet	mail.jurnaldidaktika.org	<1%
11	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi:

Nama : Annisa Rana
 Npm : 2102090023
 Tempat, Tanggal Lahir : Air Bening, 19 Agustus 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun II Air Bening, Desa Sei Meran,
 Kec. Pangkalan Susu, Kab. Langkat
 Anak ke : 1 dari 3 Bersaudara

Pendidikan Formal:

1. SD Negeri 054949 Sei Meran (2009 - 2015)
2. MTs. Swasta PPM Al-Yusriyah (2015 - 2018)
3. MA Swasta PPM Al-Yusriyah (2018 - 2021)
4. Tahun (2021-2025), tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, April 2025

Annisa Rana