

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAMSUYA BERBASIS WORDWALL DAN CANVA MAPEL IPAS DI SD

Oleh :

Yulianti¹⁾, Mustamiroh²⁾, Iksam³⁾, Tri Wahyuningsih⁴⁾
^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

¹email: yulianti5287@gmail.com

²email: mustamiroh@fkip.unmul.ac.id

³email: iksam200861@gmail.com

⁴email: tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 3 Juli 2024

Revisi, 10 Agustus 2024

Diterima, 14 September 2024

Publish, 15 September 2024

Kata Kunci :

Media Interaktif,

Wordwall,

Canva,

IPAS.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di era society 5.0 khususnya dalam proses pembelajaran guru dapat memvariasikan dengan memanfaatkan permainan namun tidak menghilangkan tujuan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media, kelayakan media, dan keefektifan dari media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebarluasan (*dissemination*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu dan objeknya adalah media interaktif GAMSUYA yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Temuan penelitian adalah sebagai berikut: (1) menghasilkan produk yang bernama GAMSUYA, yakni permainan *wordwall* yang dikombinasikan dengan *canva* dan disajikan dalam bentuk link; (2) media interaktif GAMSUYA telah memenuhi kriteria kelayakan (kelayakan ahli materi sebesar 93% dan kelayakan ahli media sebesar 89%); (3) media interaktif GAMSUYA telah memenuhi kriteria keefektifan (keefektifan respon peserta didik sebesar 90% dan keefektifan respon guru sebesar 89%). Media interaktif GAMSUYA yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan keefektifan yang diperuntukkan bagi guru untuk menggunakan media ini untuk siswa kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Yulianti

Afiliasi: Universitas Mulawarman

Email: yulianti5287@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mulai memasuki era society 5.0 yang memanfaatkan teknologi dalam kehidupan manusia, termasuk pada sektor pendidikan. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Dalam artian pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia (Yulianti & Minsih, 2022). Pendidikan

berperan memfasilitasi manusia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih baik dan sejahtera (Widianto dkk., 2021). Hal ini menyebabkan bidang pendidikan di Indonesia menseleraskan antara teknologi dan manusia untuk menciptakan peluang baru yang dapat membentuk generasi inovatif, kompetitif, serta kreatif (Sukatin dkk., 2022). Pendidikan berbasis teknologi menjadi salah satu alat dalam memudahkan peserta didik ketika belajar sehingga guru memerlukan keterampilan dalam memaksimalkan pemanfaatannya.

Di sisi lain, guru memiliki kedudukan yang sangat tinggi di bidang pendidikan. Guru berperan sebagai motivator dengan menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, selain itu guru harus lebih inovatif dengan tidak hanya berfokus pada sumber buku melainkan harus memiliki banyak referensi (Diandita dkk., 2023). Guru juga dituntut untuk mampu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber salah satunya internet dengan berbagai *platform* atau *website* menarik yang dapat diandalkan, terlebih memasuki era *society 5.0* yang sering memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Zulfa dkk., 2023).

Pemanfaatan teknologi diharapkan merubah pola pikir dari proses belajar yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik (Ardini & Sumardi, 2022). Selain itu, memanfaatkan media pembelajaran menjadi salah satu pengaruh dalam perkembangan teknologi. Media adalah alat yang dapat memberikan kemudahan interaksi antar guru dan peserta didik sehingga pembelajaran lebih tepat sasaran sesuai dengan tujuan pembelajaran (Ernita dkk., 2023). Media menjadi salah satu faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran karena berpotensi memberikan pemahaman yang mudah, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan meningkatkan fokusnya (Nuraeni dkk., 2023).

Pemilihan media dalam pembelajaran menjadi hal penting, awalnya media yang digunakan hanya sebagai alat bantu visual seperti gambar dan tampilan soal serta alat bantu audio visual seperti video youtube. Hal ini mengakibatkan peserta didik hanya berfokus pada apa yang ditampilkan tanpa interaksi aktif dengan peserta didik lainnya sehingga di era *society 5.0* diperlukan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan interaktif (Zulfa dkk., 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi yang jarang dibuat dan dimanfaatkan saat pembelajaran yaitu *game*. *Game* (permainan) adalah sistem di mana pemain berpartisipasi dalam tantangan abstrak yang ditentukan oleh aturan, interaksi, dan umpan balik (Munir, 2017:82). Pada penelitian ini menggunakan *game* edukasi yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari suatu materi dengan memanfaatkan *website wordwall* yang dipadukan

dengan *canva*. *Wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang telah muncul di era teknologi saat ini (Nuraeni dkk., 2023; Sahanata dkk., 2022). *Wordwall* adalah situs web yang dapat digunakan sebagai alat penilaian, sumber pembelajaran, dan media pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik dan guru. (Aidah & Nurafni, 2022; Nuraeni dkk., 2023; Pradani, 2022; Sahanata dkk., 2022). *Wordwall* adalah aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena menggunakan audio-visual untuk menyampaikan materi pelajaran, menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat mereka untuk belajar (Pradani dalam Sahanata dkk., 2022). *Wordwall* dalam penggunaannya *wordwall* memiliki kelebihan, yaitu: (1) terdapat banyak pilihan template *basic* yang dapat digunakan secara gratis; (2) permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun lainnya dalam bentuk link akses; dan (3) permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF sebagai solusi ketika terjadi kendala jaringan (Pradani, 2022). Selain itu, *wordwall* juga memiliki kelebihan lainnya, yakni (1) mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat memudahkan peserta didik memahami materi, (2) penugasan dapat diakses oleh peserta didik melalui ponsel, dan (3) *wordwall* bersifat kreatif dan menarik (Sahanata dkk., 2022).

Semua mata pelajaran dapat memanfaatkan *wordwall* salah satunya pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. IPAS pada kurikulum merdeka merupakan integrasi antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pembelajaran IPAS, guru memiliki pendekatan unik dengan menggabungkan pembelajaran IPA dan IPS dalam satu semester dan penelitian kali ini berfokus pada mata pelajaran IPS. Pada hakikatnya IPS adalah kumpulan dari ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan. Melalui mata pelajaran IPS dapat dipelajari bagaimana cara bersosialisasi, menyesuaikan diri, berkomunikasi, berpikir kritis, dan menjalin kerjasama (Widodo dkk., 2020). *Wordwall* dapat diintegrasikan dengan *canva* untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berisi penjelasan materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia dengan lengkap serta *game* yang dapat dijadikan sebagai latihan soal untuk lebih memahami materi tersebut. *Game* ini dapat dioperasikan melalui *gadget* atau *handphone* sehingga lebih fleksibel dalam penggunaannya.

Penelitian ini berlandaskan atas adanya hasil penelitian terdahulu yang relevan seperti penelitian yang dilakukan oleh (Olisna dkk., 2022) terkait pengembangan media *wordwall* hasilnya pengembangan *game* interaktif *wordwall* mampu meningkatkan keefektifan kualitas belajar siswa, dan mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, serta sebagai sarana pembelajaran untuk mengatasi kebosanan. Penelitian berikutnya yang

dilakukan oleh (Wildan dkk., 2023) terkait pengembangan game edukasi *wordwall* hasilnya media pembelajaran GAULL telah memenuhi kriteria kevalidan (validasi ahli materi sebesar 88% dan validasi ahli media sebesar 90%), kepraktisan (memperoleh skor 90%), dan keefektifan (memperoleh skor 0,93).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV B di SDN 004 Samarinda Ulu, informasi yang didapat ialah pada mata pelajaran IPAS peserta didik sudah mampu memahami materi namun terdapat peserta didik yang merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung ditambah guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Khususnya guru belum mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran karena kurangnya pemahaman dalam mengoperasikan media tersebut dan terdapat kendala dalam fasilitasnya berupa laptop. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan bukti empiris dan penelitian sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media interaktif GAMSUYA yang merupakan perpaduan antara *wordwall* dan *canva*, dengan fokus pada keberagaman suku dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas empat sekolah dasar. Penelitian ini memberikan penekanan yang signifikan pada kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model 4D digunakan untuk tahapan penelitian, yang terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) pendefinisian (*define*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), dan 4) penyebarluasan (*dissemination*). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media interaktif berupa game edukasi *wordwall* GAMSUYA yang diintegrasikan dengan *canva* yang akan digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia.



Bagan 1. Tahapan Pengembangan Model 4D (Winarni, 2018)

Subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu dengan jumlah peserta didik perempuan sebanyak 16 orang dan peserta didik laki-laki sebanyak 13 orang dengan jumlah keseluruhan dalam kelas tersebut adalah 29 orang. Teknik pengumpulan datanya dengan wawancara, observasi, dan juga angket. 1) kisi-kisi observasi diantaranya mengamati proses pembelajaran di kelas dan menanyakan media kepada guru dan peserta didik, indikator untuk guru meliputi apakah dapat mengoperasikan komputer, penggunaan media atau

sumber belajar, keaktifan dalam proses pembelajaran, antusias dalam proses pembelajaran, kesulitan memahami materi, ketertarikan media sederhana dan digital sedangkan untuk peserta didik meliputi kesulitan memahami materi dalam pembelajaran, antusias dalam penggunaan media, ketertarikan penggunaan *handphone* dan video pembelajaran, dan kebutuhan media; 2) kisi-kisi wawancara pra-penelitian guru terdapat 17 pertanyaan meliputi permasalahan atau kendala yang terdapat di kelas IV B, fasilitas penunjang pembelajaran, standart penilaian sekolah atau KKM, media pembelajaran yang digunakan guru, dan kebutuhan pengembangan media di sekolah sedangkan untuk wawancara penelitian guru terdiri dari tiga indikator meliputi penyajian, keefektifan, dan keaktifan; 3) kisi-kisi angket terdiri atas lembar angket untuk validator ahli materi (12 indikator), ahli media (14 indikator), respon peserta didik (11 indikator), dan respon guru (9 indikator).

Teknik analisis data dalam penelitian ini didasarkan pada kelayakan serta keefektifan. Kelayakan media diperoleh melalui hasil validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media serta keefektifan diperoleh melalui hasil angket respon peserta didik, respon guru, dan wawancara guru. Dengan menganalisis data berdasarkan indikator tersebut, peneliti dapat menentukan sejauh mana media interaktif yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Skala pengukuran yang digunakan untuk angket adalah skala *likert*. Adapun aturan pemberian skor disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju Sekali (SSS)	5
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Parisa dkk., 2023)

Berdasarkan jumlah skor dari angket dan perhitungan persentase kelayakan dan keefektifan media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva*, maka hasil angket dapat ditentukan. Adapun kriteria kelayakan media interaktif disajikan pada tabel 2 sedangkan kriteria keefektifan media interaktif disajikan pada tabel 3.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Interaktif

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: (Parisa dkk., 2023)

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media Interaktif

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
63% - 80%	Efektif
44% - 62%	Kurang Efektif
0% - 43%	Tidak Efektif

Sumber: (Kasa dkk., 2021)

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa tingkatan penilaian kualitas berdasarkan skala *likert*. Sedangkan data kuantitatif kelayakan diambil dari lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media serta keefektifan diambil dari angket respon peserta didik, respon guru, dan wawancara guru. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan tanggapan tentang kelayakan dan keefektifan produk. Hasil berupa skor dari penilaian tersebut kemudian akan dikonversikan menjadi nilai dan setelah itu menggunakan tabel kriteria kelayakan atau keefektifan media pembelajaran untuk mengetahui kategori atau kriteria penilaian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media interaktif GAMSUYA (*game* keberagaman suku dan budaya di Indonesia) berbasis *wordwall* dan *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Produk ini dikembangkan menggunakan model 4D yaitu *define, design, development, dan dissemination*.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini terdapat 5 kegiatan yang terdiri dari kajian pustaka, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan media pembelajaran oleh guru, dan studi lapangan. Pada kegiatan kajian pustaka peneliti melakukan pencarian informasi melalui buku ataupun jurnal penelitian relevan, hasilnya ditemukan bahwa media interaktif dapat berupa pemanfaatan *game* edukasi dengan menggabungkan aplikasi *wordwall* dan *canva*, harapannya penggabungan aplikasi tersebut mampu memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik. Pada kegiatan analisis materi peneliti menggunakan buku paket terbitan Yudistira dengan materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Pada kegiatan analisis karakteristik peserta didik ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media interaktif sebagai salah satu motivasi dan semangat belajar agar terciptanya pengalaman belajar yang lebih baik. Pada kegiatan analisis kebutuhan media pembelajaran oleh guru ditemukan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berbasis digital agar anak tidak meraba-raba apa yang dijelaskan oleh guru. Pada kegiatan studi lapangan berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan bahwa dalam pembelajaran guru menggunakan media buku atau mengaitkannya dengan kegiatan diluar kelas tanpa adanya pemanfaatan media digital karena keterbatasan fasilitas dan kemampuan dari guru tersebut, selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang apa yang dibutuhkan dalam desain yang dikembangkan berdasarkan hasil pendefinisian yang telah dilakukan. Peneliti mempersiapkan beberapa keperluan sebelum membuat media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* seperti materi, *background, backsound, flowchart, dan storyboard*. Pertama

peneliti mempersiapkan materi yang akan digunakan bersumber dari buku paket terbitan Yudistira pelajaran 6. Kedua pemilihan *background*, peneliti menggunakan element yang ada di *canva* dan digabungkan supaya tercipta *background* yang diinginkan. Ketiga *backsound*, peneliti menggunakan *backsound* yang tersedia dalam internet. Kemudian pembuatan *flowchart* dan *storyboard, flowchart* bertujuan sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain tentang proses berjalannya suatu program yang akan dibuat dalam media interaktif sedangkan *storyboard* bertujuan memberikan gambaran terkait media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva*, sehingga memudahkan dalam mengimplementasikan media.

Tahap Pengembangan *Development*

Tahap pengembangan yaitu tahap pembuatan produk secara nyata berdasarkan hasil pendefinisian dan perancangan produk. Tahap pengembangan terdiri dari empat kegiatan yaitu pembuatan produk, validasi ahli, dan uji coba skala kecil. Pada pembuatan produk peneliti membuat media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva*. Media ini terintegrasi pada website yang kemudian menghasilkan link yang akan dibagikan dan dikerjakan oleh peserta didik bisa menggunakan laptop atau gadget. Media interaktif GAMSUYA terdiri dari tiga *game* dengan pemilihan template yang berbeda. *Game* suku dengan template *group sort* terdiri dari 3 topik yakni sejarah kedatangan nenek moyang bangsa Indonesia, ciri-ciri suku bangsa di Indonesia, dan suku-suku bangsa di Indonesia. *Game* budaya dengan template *find the match* terdiri dari 7 topik yakni rumah adat, pakaian adat, upacara adat, lagu daerah, alat musik daerah, tarian daerah, dan senjata tradisional. Soal evaluasi dengan template *gameshow quiz* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda Setelah media interaktif GAMSUYA dibuat peneliti melakukan validasi materi dan media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan dengan bantuan oleh para ahli yang berkompeten dengan bidangnya masing-masing. Validator materi yang merupakan dua dosen Pendidikan Sejarah Universitas Mulawarman. Validator media yang merupakan dosen Pendidikan Komputer dan Sistem Informasi Universitas Mulawarman. Hasil data validasi oleh validator ahli materi terlihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Validator 1	Skor Validasi 2	Persentase
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	4	5	90%
2	Kemudahan dalam memahami materi	4	5	90%
3	Kejelasan materi	4	5	90%
4	Penyampaian isi materi	4	5	90%
5	Kesesuaian isi dengan soal	4	5	90%
6	Isi materi dapat menambah pengetahuan	5	5	100%

No	Indikator	Skor	Skor	Persentase
7	Keefektifan materi yang disajikan	5	5	100%
8	Keefektifan materi dengan durasi	4	5	90%
9	Kemudahan bahasa	5	5	100%
10	Penggunaan EYD Sudah sesuai	5	5	100%
11	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	4	5	90%
12	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	90%
Jumlah		114		95%

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 4. Diperoleh penilaian kedua validator dengan nilai persentase 95% sehingga media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan tabel hasil validasi ahli media.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Validator 1	Skor Validasi 2	Persentase
1	Ketepatan dalam pemilihan template <i>wordwall</i>	4	4	80%
2	Ketepatan pemilihan tema background	5	5	100%
3	Ketepatan pemilihan background	5	4	90%
4	Kemenarikan animasi	4	4	80%
5	Penempatan tombol sesuai	5	5	100%
6	Ketepatan <i>layout</i>	5	5	100%
7	Ketepatan jenis <i>font</i>	4	4	80%
8	Ketepatan ukuran <i>font</i>	5	4	90%
9	Kejelasan gambar	5	5	100%
10	Ketepatan penggunaan gambar	5	5	100%
11	Kemudahan dalam pengoperasian media	5	5	100%
12	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	4	90%
13	Pemberian umpan balik terhadap siswa	4	4	80%
14	Tingkat interaktif siswa dengan media	4	5	90%
Jumlah		114		89%

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 5. diperoleh penilaian kedua validator dengan nilai persentase 89% sehingga media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan validasi oleh para ahli, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap media berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk skala

kecil dengan melibatkan 25% dari jumlah siswa keseluruhan di kelas IV B yaitu sebanyak 8 orang siswa. Tujuan dari uji coba skala kecil yaitu untuk mengetahui respon, ketertarikan, dan penilaian siswa terhadap media interaktif GAMSUYA. Berdasarkan perhitungan hasil rata-rata skor angket respon siswa uji coba skala kecil mendapatkan persentase 96% dengan kategori sangat layak.

Tahap Penyebarluasan (*Dissemination*)

Pada tahap ini terdapat empat kegiatan yang terdiri dari uji coba skala besar dan respon guru, uji kelayakan, uji keefektifan, dan penyebarluasan. Uji coba skala besar yang diikuti oleh 28 siswa, hasil data persentase respon peserta didik pada uji coba skala besar terlihat pada tabel 6.

Tabel 6. Respon Peserta Didik

No	Indikator	Skor	Persentase
1	Tampilan mediamenarik	127	91%
2	Materi dengan media interaktif mudahdipahami	129	92%
3	Huruf pada media interaktifterlihat jelas	119	85%
4	Gambar dalam media interaktif jelas	123	88%
5	Dengan media interaktif memudahkan saya dalam belajar	126	90%
6	Dengan media interaktif saya menjadi antusias dalam belajar	123	88%
7	Media interaktif membuat saya lebih mudah dalam mempelajari materi	125	89%
8	Media interaktif berisi materi yang lengkap	119	85%
9	Terdapat Petunjuk penggunaan media interaktif	131	94%
10	Permainan media interaktif mudah digunakan	130	93%
11	Petunjuk penggunaan dan permainan media interaktif mudah dipahami	127	91%
Jumlah		1.379	90%

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 6. diperoleh penilaian 28 peserta didik dengan nilai persentase 90% sehingga media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Tabel 7. Merupakan hasil angket respon guru terhadap penggunaan media interaktif GAMSUYA.

Tabel 7. Respon Guru

No	Indikator	Skor	Persentase
1	Tampilan media interaktif menarik	5	100%
2	Media interaktif mudah dipahami	4	80%
3	Media interaktif sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV B	4	80%
4	Media interaktif sudah sesuai dengan KD dna indikator pembelajaran	3	60%
5	Media interaktif berbasis <i>wordwall</i> Membuat peserta didik lebih interaktif	5	100%
6	Media interaktif sesuai dengan karakteristik materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV B	5	100%
7	Media interaktif berisi lingkup materi yang lengkap	4	80%
8	Media interaktif membuat peserta didik lebih memahami materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia	5	100%
9	Media interaktif dapat memotivasi peserta	5	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 7. diperoleh penilaian dengan nilai persentase 89% sehingga media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media dapat terlihat kelayakan pada setiap tahap. Adapun tabel kelayakan setiap tahap berikut.

Tabel 8. Kelayakan Media Interaktif di Setiap Tahap

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Nilai	Kategori
1.	Ahli Materi	112	120	93%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	124	140	89%	Sangat Layak
Jumlah		236	260	91%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 8. diperoleh penilaian kelayakan media pada setiap tahap dengan nilai persentase 91% sehingga media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru dapat terlihat keefektifan pada setiap tahap. Adapun tabel keefektifan setiap tahap berikut.

Tabel 9. Keefektifan Media Interaktif di Setiap Tahap

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Nilai	Kategori
1.	Respon Peserta Didik	1.379	1.540	90%	Sangat Efektif
2.	Respon Guru	40	45	89%	Sangat Efektif
Jumlah		1.419	1.585	90%	Sangat Efektif

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 9. diperoleh penilaian keefektifan media pada setiap tahap dengan nilai persentase 90% sehingga media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kemudian kegiatan terakhir berupa penyebaran media. Peneliti melakukan penyebaran media pembelajaran berupa *link* yang dapat diakses oleh peserta didik dan guru untuk dimanfaatkan selama proses pembelajaran di kelas. *Link* yang diberikan tidak dapat dirubah atau diedit hanya dapat melihat dan menggunakannya saja. Adapun *link* media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* berikut: <https://bit.ly/GAMSUYA--Yulianti>. Selain penyebaran *link* media yang telah dikembangkan, peneliti akan memberikan e-book buku panduan yang berisi cara mengoperasikan media interaktif GAMSUYA dan dalam buku tersebut terdapat *link* untuk mengakses respon siswa pada setiap latihan soal di *wordwall* yang ada pada media GAMSUYA. Buku panduan hanya dapat diakses oleh guru saja. Adapun *link* buku panduan media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* berikut: <https://bit.ly/BukuPanduanGAMSUYA> Yulianti.

Pembahasan

Setiap produk yang dibuat oleh manusia pasti memiliki kelebihan dan kekurangan termasuk media interaktif GAMSUYA berbasis *wordwall* dan *canva* ini. Kelebihan dari media interaktif GAMSUYA ini yaitu media ini termasuk media yang masih jarang digunakan di sekolah khususnya di kelas IV B sehingga hal ini dapat menjadi referensi tambahan bagi guru maupun peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada saat uji coba di dalam kelas peneliti mengamati bahwa peserta didik begitu antusias dalam mencoba media GAMSUYA karena peserta didik masih jarang menemukan media seperti ini untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengemukakan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat dalam proses belajar peserta

didik yakni dapat menarik perhatian peserta didik, memotivasi untuk belajar, dan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Maisarah dkk., 2023:21).

Pada saat peserta didik menggunakan media interaktif ada peserta didik yang bisa menggunakannya dan ada pula yang kurang bisa memakai media GAMSUYA faktor penyebabnya peserta didik kurang bisa menggunakan ialah dari gawai setiap peserta didik yang berbeda dan ada siswa kurang tertarik pada teknologi sehingga menjadikan siswa ini kurang antusias dalam menggunakan media GAMSUYA. Hanya beberapa siswa saja yang kurang bisa menggunakan media ini, selebihnya hampir semua siswa dapat menggunakannya dengan baik.

Media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam mengajar terutama dalam materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia karena terdapat gambar yang memberikan gambaran mengenai topik yang sedang dibahas serta terdapat *game* atau latihan soal yang dapat diulang-ulang dimana saja dan kapan saja sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup lama untuk mempelajari topik yang belum dikuasi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mewujudkan situasi belajar yang lebih efektif (Susilana & Riyana, 2018:9-10). Lebih lanjut penggunaan media pembelajaran juga memberikan proses belajar yang lebih menarik dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Suryani dkk., 2019:199).

Selain itu media interaktif GAMSUYA berisi penjelasan yang dikemas dengan penggunaan warna yang mencolok, terdapat animasi, resolusi objek yang baik, tampilan teks yang mudah dibaca, terdapat gambar, terdapat animasi dan adanya *background* yang membuat media tidak terasa sepi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengemukakan bahwa media interaktif yang menyuguhkan tampilan menarik berupa adanya animasi, gambar dan *background* mampu mengaktifkan motivasi peserta didik untuk belajar serta menghindari proses belajar yang membosankan (Dewi dkk., 2023:30-31). Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pengembangan *game* interaktif berbasis *wordwall* mampu meningkatkan keefektifan kualitas belajar siswa, mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, dan sebagai sarana pembelajaran untuk mengatasi kebosanan (Olinsa dkk., 2022).

Media interaktif ini memiliki keterbatasan dari segi penjelasan materi yang tidak dapat memunculkan semua gambar karena akan banyak *slide* atau halaman yang ditampilkan sehingga memerlukan waktu pembelajaran yang lebih lama. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengemukakan bahwa jika media interaktif memerlukan jaringan internet dan dalam kondisi kurang stabil maka pada

saat memainkan *game* akan *loading* atau lambat muncul sehingga memerlukan waktu pembelajaran yang lebih lama (Suryani dkk., 2019:201).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mayoritas memiliki umpan balik yang positif dari peserta didik maupun guru dalam menggunakan media interaktif GAMSUYA. Hal tersebut menjadikan media ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV, selain itu media interaktif GAMSUYA pada pengembangan *game* edukasi dapat digunakan di mana saja dan kapan saja sehingga belajar menjadi lebih menarik dan kualitas belajar dapat ditingkatkan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media interaktif GAMSUYA (*game* keberagaman suku dan budaya di Indonesia) berbasis *wordwall* dan *canva* melalui empat tahapan sesuai dengan model pengembangan 4D dan telah melewati uji kelayakan dan keefektifan, sehingga GAMSUYA dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas 4 Sekolah Dasar materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Kelayakan media interaktif GAMSUYA berdasarkan hasil validasi materi dengan persentase 93% dan validasi media dengan persentase 89% maka dinyatakan sangat layak. Keefektifan media interaktif GAMSUYA berdasarkan angket respon peserta didik dengan persentase 90% dan respon guru dengan persentase 89% maka dinyatakan sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif GAMSUYA dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Saran dalam penelitian ini bagi peneliti selanjutnya untuk merancang dengan materi lain dan mengintegrasikan dengan *website*, aplikasi, atau platform lainnya.

5. REFERENSI

- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Ardini, J. P., & Sumardi. (2022). Pengembangan Media Interaktif Software Prezi pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 258–266.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1609>
- Dewi, D. P., SB, N. S., Putri, D. S., & Afni, N. (2023). *PEMAIN BIT IPAS (Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS)*. Cahya Ghani Recovery.
- Diandita, Y. N., Saputra, R., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 3339–3347.
- Ernita, W. D., Novrianti, Zuwirna, & Meldi, A. (2023). Pengembangan Game Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall pada Tema 3 Makanan Sehat Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 13386–13390.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2346>
- Kasa, B., Taneo, S. P., Dua Lehan, A. A., Benu, A.B. N., Bulu, V. R., Loko, L. E., & Nota, M. C. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154–159.
<https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i2.5902>
- Maisarah, Mesra, R., Agustina, P., Narayanti, P. S., Mayasari, Suyuti, Saptadi, N. T. S., Wibowo, M. A., Tandirerung, V. A., Imbar, M., Ananingsih, V. K., & Salem, V. E. T. (2023). *Media Pembelajaran*. PT Sada KurniaPustaka.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani, D. A. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(1), 60–68.
- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 167–180.
<https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>
- 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(5), 452–457.
- PSahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *eJurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Sukatin, Hasanah, S. A. N., Ningsi, O., Pratiwi, R. I., & Subagia, W. (2022). Perkembangan Pendidikan di Era 5.0. *PIJAR: Jurnal*

- Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 78–86.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran (Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. CV Wacana Prima.
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Wildan, A., Suherman, & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Winarni, E. W. (2018). *TEORI DAN PRAKTIK PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, PTK, R&D*. Bumi Aksara.
- Yulianti, D., & Minsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>
- Zulfa, P. I., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi IT dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Era 5.0 pada Sekolah Dasar. *el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.38073/jpi.v9i1.204>