

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS  
*WORDWALL.NET* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK KELAS IV SDN 1 KLATEN  
KECAMATAN GADINGREJO**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**MIRANTI  
NPM 1713053109**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL.NET* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 KLATEN KECAMATAN GADINGREJO**

**Oleh**

**MIRANTI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian berjumlah 38 peserta didik dan sampel berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji nonparametrik yang tidak memerlukan asumsi data harus berdistribusi normal yaitu uji peringkat bertanda wilcoxon. Hasil perhitungan uji peringkat bertanda wilcoxon pada tingkat signifikansi 0,05 diperoleh  $T_{hitung} < T_{tabel}$  yaitu  $8 < 34$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo pada tahun ajaran 2020/2021.

**Kata kunci** : media *game* edukasi, *wordwall.net*, hasil belajar

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING EDUCATIONAL GAME MEDIA WITH WORDWALL.NET ON THE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENTS AT SDN 1 KLATEN GADINGREJO**

**By**

**MIRANTI**

*The problem of this research was the students result of learning was still low. This study aimed to determine the effect of using educational game media with wordwall.net on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 1 Klaten Gadingrejo. The type of research was experimental research with research design used one group pretest posttest design. The population in this study is 38 student and sample is 19 students. Sample retrieval techniques used a purposive sampling. Data collection techniques in this research used observation sheets, tests and documentation. Data analysis techniques using nonparametric statistical test that does not require a normal distribution of data that is Wilcoxon Signed Rank Test. The result of Wilcoxon signed rank test obtained  $t_{count} < t_{table}$  that is  $8 < 34$  with  $(\alpha=0,05)$ . Therefore, it could be concluded ( $H_0$ ) rejected and  $H_a$  accepted, it means that there is an effect of using educational game media with wordwall.net on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 1 Klaten Gadingrejo lesson year 2020/2021.*

**Keywords:** *educational games media, wordwall.net, learning outcome*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS  
*WORDWALL.NET* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK KELAS IV SDN 1 KLATEN  
KECAMATAN GADINGREJO**

Oleh

**MIRANTI**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
GAME EDUKASI BERBASIS  
WORDWALL.NET TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV  
SDN 1 KLATEN KECAMATAN  
GADINGREJO**

Nama Mahasiswa : *Miranti*

No. Pokok Mahasiswa : 1713053109

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

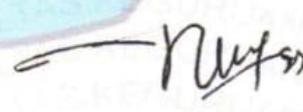
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd**  
NIP 19561005 198303 2 002

  
**Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**  
NIP 19600311 198803 2 002

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

**MENGESAHKAN**

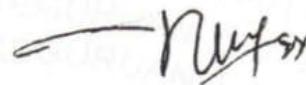
**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd**



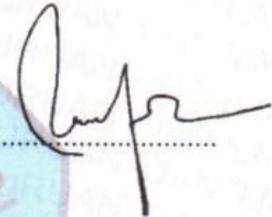
.....

**Sekretaris : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



.....

**Penguji  
Bukan Pembimbing : Drs. Rapani, M.Pd.**



.....



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**  
NIP. 19620804 198905 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Agustus 2021**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Miranti  
NPM : 1713053109  
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 18 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan,



**Miranti**

NPM.1713053109

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Miranti, lahir di Pringsewu pada tanggal 2 Juli 1999. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Siswandi dan Ibu Jumiati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan penulis yaitu:

1. SD Negeri 3 Yogyakarta Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 3 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2014.
3. SMK Negeri Unggul Terpadu Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 2017.

Tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada semester enam tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Kegiatan Kerja Nyata (KKN) periode 1 di desa Marga Jaya, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di UPT SD Negeri 2 Bulurejo Kabupaten Pringsewu.

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur selalu terpanjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat dan karunia-Nya. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Bapakku Siswandi dan Mamakku Jumiati

Yang sudah membesarkan, mendoakan dan bekerja keras demi pendidikan yang terbaik untuk anak-anaknya.

Adikku Giatmi

Yang selalu mendoakan, memberi dukungan, semangat sekaligus menjadi pendengar untuk cerita-ceritaku.

Sahabat-sahabatku

Terima kasih atas kehadiran dan dukungannya hingga bisa sampai di titik ini, semoga momen indah persahabatan terus terjalin hingga kita dewasa.

Para pendidik, Dosen dan Almamater Tercinta Universitas Lampung

Yang telah sangat berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung sekaligus sebagai dosen pembahas yang senantiasa memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan kritik baik selama proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., pembimbing I atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan kritik baik selama proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.

6. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan kritik baik selama proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Bapak dan ibu Dosen serta Staff Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
8. Bapak Sunarto, S.Pd., Kepala SDN 1 Klaten yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Guru kelas IV SDN 1 Klaten Kabupaten Pringsewu yang telah meluangkan waktunya memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
10. Peserta Didik SDN 1 Klaten Kabupaten Pringsewu terkhusus kelas IV yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat Alumni SMK Unggul Terpadu Angkatan 4 yang sudah menjadi keluarga dan senantiasa memotivasi ku untuk terus belajar.
12. Sahabat-sahabat seperjuanganku Eni Septiani, Asri Haganada, Monika Sari, Resa Nur Amelia, Resti Setiawati, Noviani Bella Syaputri, Indah Kusuma Andini, dan Istikomatin Napsiah terima kasih sudah menjadi teman curhat, teman makan, teman jalan-jalan dan teman yang selalu memberikan semangat untuk selalu berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik, semoga apapun kalian inginkan tercapai dan terus bisa menjalin silaturahmi.
13. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD angkatan 2017 terkhusus kelas B, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.

Bandar Lampung, 18 Agustus 2021  
Peneliti



Miranti  
1713053109

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	7
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Hakikat Belajar .....	8
1. Teori Belajar .....	8
2. Pengertian Belajar .....	10
3. Tujuan Belajar .....	11
4. Hasil Belajar .....	11
a. Pengertian Hasil Belajar .....	11
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	12
B. Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2. Manfaat Media pembelajaran .....	14
3. Jenis Media Pembelajaran .....	16
C. <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall.net</i> .....	17
1. <i>Game</i> Edukasi .....	17
2. <i>Wordwall</i> .....	18
D. Penelitian yang Relevan .....	20
E. Kerangka Pikir .....	22

F. Hipotesis .....	23
--------------------	----

### III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
1. Tempat penelitian.....	26
2. Waktu Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel.....	26
D. Variabel Penelitian.....	27
1. Variabel Independen (variabel bebas) .....	27
2. Variabel Dependen (variabel terikat).....	27
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	27
1. Definisi Konseptual Variabel.....	27
2. Definisi Operasional Variabel.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Teknik Observasi .....	29
2. Tes.....	29
3. Dokumentasi .....	30
G. Instrumen Penelitian .....	30
1. Instrumen Observasi .....	30
2. Instrumen Tes.....	30
Uji Instrumen Tes .....	31
a. Uji Validitas Tes .....	31
b. Uji Reliabilitas Tes .....	31
c. Daya Pembeda .....	32
d. Uji Tingkat Kesukaran.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	33
1. Analisis aktivitas Peserta Didik .....	33
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik .....	34
3. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Uji <i>N-gain</i> ) .....	34
4. Uji Hipotesis .....	35

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	36
1. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	36
a. Validitas .....	36
b. Reliabilitas .....	37
c. Daya Beda Soal.....	37
d. Tingkat Kesukaran .....	38
B. Analisis Data Penelitian .....	38
1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan media <i>Game</i> Edukasi berbasis <i>Wordwall.net</i> .....	38
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik .....	39
3. Analisis Hasil belajar Peserta Didik (Uji <i>N-gain</i> ).....	41
C. Pengujian Hipotesis .....	42
D. Pembahasan.....	43

E. Keterbatasan Penelitian.....	46
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>52</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ujian Tengah Semester Peserta Didik Kelas IV A dan IV B UPT SDN 1 Klaten .....	3
2. Klasifikasi Validitas .....	31
3. Klasifikasi Reliabilitas .....	32
4. Klasifikasi Daya Pembeda .....	32
5. Indeks Kesukaran .....	33
6. Kriteria Keberhasilan Peserta Didik.....	34
7. Klasifikasi Nilai <i>N-gain</i> .....	35
8. Hasil Analisis Uji Daya Beda .....	37
9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran.....	38
10. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik .....	39
11. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik .....	40
12. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	41
13. Hasil Rekapitulasi Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Template Wordwall</i> .....	19
2. Menu Pengaturan .....	20
3. Opsi untuk membagikan tautan.....	20
4. Kerangka Pikir Konsep Variabel .....	23
5. <i>One Group Pre-test Post-test Design</i> .....	25
6. Histogram Nilai <i>Pretest</i> .....	40
7. Histogram Nilai <i>Posttest</i> .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dokumen Surat-Surat.....	52
2. Perangkat Pembelajaran (RPP) .....	58
3. Rubrik Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	73
4. Lembar Observasi <i>Checklist</i> Pengamatan Aktivitas Peserta Didik.....	78
5. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	79
6. Instrumen Tes Soal <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> .....	82
7. Uji Validitas .....	90
8. Uji Reliabilitas .....	96
9. Uji Daya Beda.....	98
10. Uji Tingkat Kesukaran .....	99
11. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	100
12. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik .....	104
13. Data <i>N-gain</i> .....	106
14. Hasil Uji Hipotesis .....	107
15. Tabel Logaritma .....	109
16. Tabel Wilcoxon .....	110
17. Dokumentasi Penelitian .....	111

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu cara manusia untuk membentuk kemampuan berpikirnya. Pendidikan juga merupakan bentuk upaya yang digunakan untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan melalui proses pembelajaran. Melalui Pendidikan peserta didik diberi kesempatan untuk belajar berbagai pengetahuan kognitif, maupun pengetahuan sosial, sebagai bekal menjalani hidup bermasyarakat nantinya. Pendidikan yang baik diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang mampu mengikuti perkembangan zaman khususnya perkembangan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Pembentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap dapat diaplikasikan melalui proses pembelajaran yang diselenggarakan.

Melihat kondisi saat ini, dimana penyebaran virus covid-19 yang makin merebak, menuntut untuk dilaksanakannya pendidikan jarak jauh. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 119 Tahun 2014 Bab I Pasal 1 Ayat 1 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah yang dimaksud dengan:

Pendidikan Jarak Jauh yang selanjutnya disebut PJJ adalah Pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya

menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi Pendidikan/pembelajaran.

PJJ memang bukan hal yang baru dalam dunia pendidikan, namun dengan kondisi saat ini pembelajaran yang semula tatap muka di kelas harus bergeser menjadi PJJ. Hal tersebut menjadi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil belajar.

Dikutip dari MediaIndonesia.com (2020) disebutkan bahwa hasil survei KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) pada 13-27 April 2020 yang mencakup 1.700 anak sekolah SD-SMA di 20 provinsi menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak senang dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), yakni sebanyak 76,7%. Hasil lain menunjukkan sebanyak 79,9% responden menyatakan bahwa PJJ berlangsung tanpa Interaksi Guru-Siswa. Mereka mengaku bahwa dalam hal ini guru hanya memberikan dan menagih tugas. Anugrahana (2020:286) juga menyebutkan, selama pembelajaran daring banyak kendala yang dirasakan salah satunya yaitu ketika peserta didik merasakan kebosanan, sehingga peserta didik seringkali mengerjakan soal dengan asal-asalan. Keadaan tersebut menjadi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan yang dilakukan peneliti pada bulan November-Desember 2020 di Unit Pelaksana Teknis (UPT) SDN 1 Klaten, PJJ pada kelas IV SDN 1 Klaten belum banyak menggunakan media yang interaktif. Pembelajaran yang dilakukan pendidik hanya memberikan peserta didik tugas dari buku tema, hal itu berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Berikut hasil belajar Ujian Tengah Semester peserta didik kelas IV A dan IV B yang dapat dilihat dari tabel nilai.

**Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester Peserta Didik Kelas IV A dan IV B SDN 1 Klaten T.P.2020-2021**

Kelas	KKM	Rata-rata	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase
IV A	70	72,37	19	9	47,37	10	52,63
IV B		69,84	19	7	36,84	12	63,16

(Sumber:Dokumentasi nilai UTS kelas IV semester ganjil)

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 70. Peserta didik yang mencapai KKM pada kelas IV A yaitu 9 peserta didik atau 47,37% yang tuntas dan peserta didik yang belum tuntas 10 peserta didik atau 52,63% dari 19 peserta didik, sedangkan di kelas IV B yaitu 7 peserta didik atau 36,84% yang tuntas dan peserta didik yang belum tuntas 12 peserta didik atau 63,16% dari 19 peserta didik sehingga nilai rata-rata kelas IV A adalah 72,37 dan kelas IV B adalah 69,84. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata rata kelas pada hasil belajar tematik peserta didik kelas IV B lebih rendah dibandingkan kelas IV A, oleh sebab itu peneliti memilih kelas IV B sebagai sampel karena nilai rata-rata kelas pada hasil belajar peserta didik kelas IV B lebih rendah dari kelas IV A.

Menyikapi permasalahan yang telah dijelaskan diatas, perlu adanya solusi untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik. Cara yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar yaitu pendidik harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar dapat lebih baik. Menurut Saputri et al. (2018:2) *teacher needs interactive multimedia as a learning media. Game as one of interactive multimedia form can improve students' outcome learning.* Pendapat tersebut dapat diterjemahkan bahwa pendidik membutuhkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. *Game* sebagai salah satu

dari bentuk multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sekolah dasar merupakan dunia anak-anak di mana dunia anak identik dengan bermain melalui permainan/*game*. *Game* merupakan permainan yang memiliki aturan dan tujuan yang dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menjadi salah satu sarana hiburan dan sarana belajar. Perkembangan *game* saat ini cukup populer membuat *game* menjadi salah satu bagian dalam kehidupan masyarakat modern, popularitas *game* tidak berpatokan dengan umur, di Indonesia sendiri baik anak kecil maupun orang dewasa cukup familiar dengan *game*. Menurut Putra,dkk (2016:47):

*Game* sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, *Game* mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan.

Melihat manfaat dan fungsi dari *game* bagi perkembangan peserta didik, pendidik dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran interaktif yang masih sangat minim digunakan. *Game* dapat dikemas menjadi media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, jenis *game* ini biasa disebut *game* edukasi dimana peserta didik dapat belajar sembari bermain. Banyak sekali situs web atau aplikasi yang dapat digunakan pendidik untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, salah satu situs web yang bisa dimanfaatkan pendidik untuk membuat *game* edukasi adalah *wordwall.net*.

*Wordwall.net* merupakan situs pembelajaran interaktif yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Ada banyak model *game* yang dapat dipilih untuk membuat pembelajaran peserta didik semakin menyenangkan. Fuad (2021:23) menyatakan:

*Wordwall* merupakan website menarik yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun dan di *browser* manapun dengan gratis. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru agar dapat membuat media

pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi tanpa perlu penguasaan *coding* dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi berbasis *Wordwall.net* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bersifat monoton yang membuat peserta didik bosan
2. Proses pembelajaran berpusat pada pendidik (*teacher center*)
3. Pendidik belum menerapkan pembelajaran yang interaktif seperti penggunaan media *game* pada proses pembelajaran
4. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, terdapat lebih dari satu masalah yang perlu diatasi, namun penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan pokok. Permasalahan tersebut yakni.

1. Penggunaan Media *Game* Edukasi pada pembelajaran kelas IV SDN 1 Klaten
2. Hasil belajar kelas IV SDN 1 Klaten.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah ada pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik terkait penggunaan media *game* edukasi dalam proses pembelajaran sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Peserta Didik

Bagi peserta didik, dapat mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media *game* edukasi serta membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### b. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran yang interaktif di kelas sehingga dapat hasil belajar peserta didik.

#### c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan kajian terhadap pengetahuan dan kemampuan pendidik dalam menggunakan media *game* edukasi dalam proses pembelajaran.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk menunjang kegiatan penelitian lain yang relevan.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup sebagai berikut

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*.
2. Subjek penelitian ini peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten yang terdiri dari kelas IV A dan kelas IV B.
3. Objek dalam penelitian ini penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten.
4. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.
5. Media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah *game* edukasi berbasis *wordwall.net* pada materi tematik tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” pembelajaran 1-3.
6. Tempat penelitian akan dilakukan di kelas IV SDN 1 Klaten yang berada di Kabupaten Pringsewu.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Hakikat Belajar

#### 1. Teori Belajar

Landasan terjadinya proses belajar, perlu adanya suatu teori belajar yang mendukung suatu model, strategi, atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Teori belajar dapat membantu pendidik untuk memahami bagaimana peserta didik belajar. Berbagai teori belajar, diantaranya sebagai berikut:

##### a. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan perubahan tingkah laku manusia yang dikendalikan dan dipengaruhi, sehingga perubahan tingkah laku yang dapat diamati disebabkan adanya stimulus dari luar. Menurut Irawan dalam Akhiruddin (2019:60) teori belajar behavioristik disebut juga teori belajar tingkah laku. Teori tingkah laku menekankan pada "hasil" dari proses belajar. Selanjutnya dijelaskan lebih rinci lagi bahwa menurut teori ini:

- 1) Belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu bila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku (siswa belum bisa membaca menjadi bisa membaca);
- 2) Yang terpenting adalah masukan/input yang berupa stimulus dan keluaran yang berupa respons. Sedangkan apa yang terjadi di antara stimulus dan respon itu dianggap tidak penting diperhatikan sebab tidak bisa diamati, yang bisa diamati, diukur hanyalah stimulus dan respon (tersurat tidak boleh tersirat);
- 3) Faktor lain yang penting adalah penguatan, bila penguatan ditambah maka respon akan semakin kuat, tetapi bila penguatan dikurangi, responpun akan tetap dikuatkan.

Sedangkan menurut Afandi (2011:6) menyatakan bahwa:

Kajian konsep dasar belajar dalam Teori Behaviorisme didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (*behavior*) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Individu berperilaku apabila ada rangsangan (stimuli), sehingga dapat dikatakan peserta didik di SD/MI akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru.

**b. Teori Kognitif**

Teori kognitif menyatakan bahwa sebuah tingkah laku seseorang ditentukan oleh pemahaman yang dipengaruhi oleh proses berpikir internal yang terjadi selama proses belajar. Menurut Winataputra dalam Akhiruddin (2019:61) ahli teori belajar kognitif memandang bahwa belajar bukan semata-mata proses perubahan tingkah laku yang tampak, melainkan sesuatu yang kompleks yang sangat dipengaruhi oleh kondisi mental siswa yang tidak tampak.

Sedangkan menurut Susanto (2014: 58) teori kognitif beranggapan bahwa belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman.

**c. Teori Konstruktivistik**

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar. Menurut Amka (2018:36) teori konstruktivistik menekankan bahwa:

Pengetahuan kita merupakan konstruksi (bentukan) kita sendiri, bukan imitasi dari kenyataan, bukan gambaran dunia kenyataan yang ada. Pembelajaran berbasis konstruktivistik menekankan pengalaman belajar pada peserta didik.

Afandi (2011:12) menyatakan konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan menurut Jean Piaget dalam Akhiruddin (2019:67) menyebutkan bahwa:

Penekanan teori konstruktivisme pada proses adalah untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas

di kenyataan. Peran guru dalam pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah sebagai fasilitator atau moderator.

Berdasarkan berbagai teori diatas maka disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan teori konstruktivistik karena teori konstruktivistik merupakan sebuah teori yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu teori ini juga mendukung media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* karena bersifat interaktif dimana peserta didik dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran permainan dan membangun pengetahuannya melalui pengalaman yang nyata.

## 2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Melalui proses belajar, seseorang akan mendapatkan pengetahuan maupun keterampilan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa merupakan hasil dari proses belajar. Menurut Winkel dalam Afandi (2013:3) belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Roziqin dalam Akhiruddin (2019:10) menyatakan:

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Sedangkan menurut Amka (2018:6) Belajar adalah proses kompleks, yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, mulai dari buaian hingga liang lahat. Prosesnya terjadi karena interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, yang dimulai sedari kecil hingga sepanjang hidupnya dan akan menghasilkan perubahan tingkah laku. Hasil dari proses belajar bisa berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

### **3. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar merupakan gambaran dari tingkah laku yang diharapkan tercapai setelah peserta didik melakukan proses belajar. Afandi (2013:4) menyatakan:

Tujuan hasil belajar adalah mengevaluasi kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor pada mata pelajaran di sekolah dasar setelah melalui proses belajar menggunakan metode pembelajaran.

Menurut Amka (2018:11) secara umum ada tiga tujuan pembelajaran, yaitu: meningkatkan pengetahuan, menanamkan konsep pengetahuan, dan membentuk kepribadian dan sikap. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Akhiruddin (2019:14) tujuan belajar adalah merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah target yang ingin dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran. Secara umum tujuan belajar yang diinginkan meliputi aspek kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap dan psikomotor atau keterampilan.

### **4. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Nurdyansyah (2016:138) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman dari proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Jihad dalam Afandi (2013:5) Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Definisi diatas sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan Rusman (2015:67) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran. Peserta didik dianggap berhasil dalam belajar apabila dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Jadi berdasarkan berbagai pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan hasil tersebut mencakup berbagai aspek seperti kognitif, afektif dan psikomotor.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik yang diperoleh dari proses pembelajaran, dalam prosesnya tentu ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Susanto (2013: 15) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor internal Faktor yang bersumber dari peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, kondisi fisik, dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendapat diatas juga sejalan dengan pendapat Munadi dalam Rusman (2012: 67) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi;

- 1) Faktor fisiologis  
Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capek, tidak dalam keadaan

cacat jasmani. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor psikologi

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri peserta didik yang ikut mempengaruhi belajar peserta didik, yang diantara lain berasal dari.

- 1) Faktor Lingkungan, lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain.
- 2) Faktor Instrumental, faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan pendidik.

Slameto (2010: 54) mengemukakan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan, faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal yang berasal dari diri peserta didik seperti kondisi fisik, minat dan motivasi belajar, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik seperti keadaan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang mendukung.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran.

Menurut Rusman (2015:26):

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan dan sebagai alat bantu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar.

Arsyad (2014: 10) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Gagne dan Briggs dalam Ramli (2012:1) menyatakan:

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan informasi dan membantu interaksi pendidik dengan peserta didik untuk merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menerapkan materi yang akan disampaikan, sehingga dalam media pembelajaran mempunyai manfaat yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Ramli (2012:7):

Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran,

seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya keahaman siswa, dan lain-lain.

Sudjana & Rifai dalam Sukiman (2012:43) mengemukakan kegunaan/manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Ada beberapa manfaat media yang lebih rinci seperti yang diungkapkan Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2014:25) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku dan dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan uraian teori manfaat media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan menjadikan pembelajaran lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Manfaat lain juga pembelajaran dapat lebih menarik dan tidak membosankan karena pembelajaran dilakukan secara interaktif antara pendidik dan peserta didik.

### 3. Jenis Media Pembelajaran

Ramli (2012:16) mengemukakan jenis media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:

- a. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- c. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- d. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, *slide*, *filmstrip*, *overhead proyektor*, dan sebagainya.
- e. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Arsyad (2014:31) mengklasifikasikan media atas empat kelompok:

- a. media hasil teknologi cetak,
- b. media hasil teknologi audio-visual,
- c. media hasil teknologi berbasis komputer, dan
- d. media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2014:35) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu:

- a. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia.
- b. Pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal *teleconference*) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan *hypermedia*).

Berdasarkan beberapa teori tentang jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media dua dimensi, tiga dimensi, dan proyeksi, media dibagi kedalam dua katagori yaitu tradisional dan teknologi. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan, karena permainan adalah media yang disenangi dan mudah dimengerti oleh peserta didik saat proses pembelajaran.

## C. *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall.net*

### 1. *Game* Edukasi

Menurut Wibawanto (2020:1) *game* edukasi yaitu *game* yang secara khusus memiliki muatan pembelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya dalam mempelajari suatu materi.

Ramadhan,dkk (2015:28) mengatakan:

*Game* Edukasi adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif dan mempunyai kesempatan yang baik dengan berbasis *game*.

Sedangkan menurut Nurpratiwiningsih & Setiyoko, D.T (2018:250) *Education games are games that contain subject matter so that students can better understand the lesson with high learning motivation through playing while learning* yang dapat diterjemahkan bahwa *game* edukasi adalah *game* yang berisi materi pelajaran sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan motivasi yang tinggi melalui bermain sambil belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan Hartati,dkk (2020:47) yaitu:

*Game* edukatif merupakan sebuah permainan yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain, *game* edukatif sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan termasuk dalam genre *game* yang sebenarnya dan bertujuan memancing minat anak sambil belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* edukasi adalah *game* yang memuat materi pembelajaran didalamnya.

*Game* ini lebih mengacu pada tujuan dan isinya yang mampu dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik kepada pemainnya.

## 2. *Wordwall*

### a. **Pengertian *Wordwall***

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *game* edukasi berbasis *wordwall.net*. *Wordwall.net* merupakan web aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran oleh pendidik. Cazacioc (2020:226) *Wordwall este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă, mai frumoasă și cu mai mult stil, reușim să ne jucăm atât în cadrul orelor, cât și acasă* yang dapat diterjemahkan *Wordwall* adalah salah satu platform yang membantu guru untuk membuat pelajaran lebih interaktif, lebih indah dan dengan lebih banyak gaya, yang dapat dimainkan baik di kelas maupun di rumah. Sedangkan Menurut Mocan (2020:206) *Wordwall este o platformă care combină de minune jocurile didactice cu dobândire de cunoștințe*. yang dapat diterjemahkan *Wordwall* adalah platform yang secara sempurna menggabungkan pembelajaran melalui *game* yang berbasis pengetahuan. Menurut Sun'iyah (2020:12) *Wordwall* ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti; komputer, tablet, *smartphone*, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah *platform* atau situs web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis *game*.

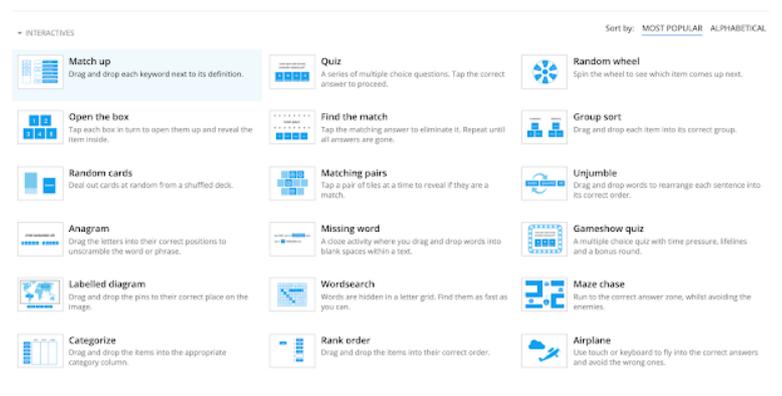
### b. **Jenis-Jenis Permainan *Wordwall* dan Langkah-Langkah Pembuatan *Game* Edukasi dalam *Wordwall***

Jenis permainan yang ditawarkan *wordwall* sangat beragam, dapat dilihat pada alamat website *wordwall* yaitu <https://wordwall.net/> Jenis permainan yang ditawarkan dalam *wordwall*, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki

silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Random Wheel* (Roda acak), *True or False* (Benar atau salah), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *Find the Match* (Mencari padanan), *Match up*, *Whacka-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*. Pembuatan permainan atau *game* dalam *Wordwall* menggunakan sistem *template*.

Berikut Langkah-langkah pembuatan *game* edukasi berbasis *wordwall* (Sumber: <https://wordwall.net/>):

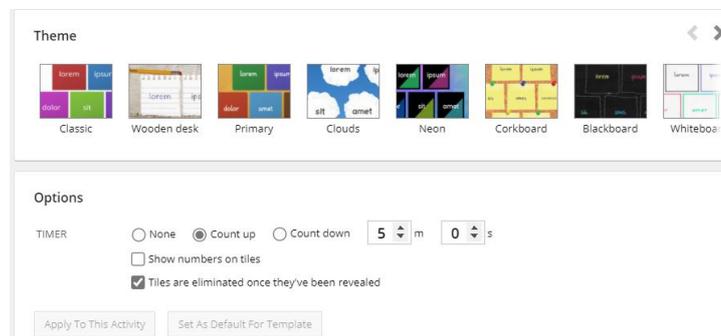
- 1) *Login* ke <https://wordwall.net/>
- 2) Buat akun terlebih dahulu, atau dapat juga menggunakan akun *gmail*.
- 3) Setelah selesai membuat akun, Pilih *Create Activity*
- 4) Pilih tipe/*template games* yang diinginkan



**Gambar.1 Template games wordwall**

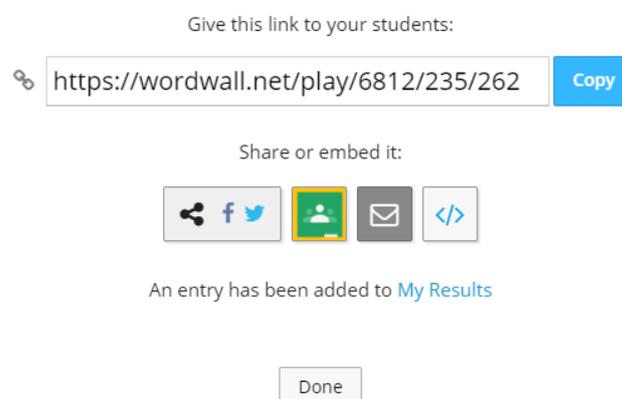
- 5) Memasukan konten , pada pengaturan kita bisa mengatur tema, mengatur *timer* yang terdiri dari *Count Up* dan *Count Down*. Ada pula pengaturan *lives* atau nyawa yang dimiliki serta kecepatan berjalannya *games*. *Lives* di sini berguna ketika kita mengerjakan aktivitas dan melakukan kesalahan masih bisa tetap bermain selama nyawanya masih ada. Semuanya dapat

diatur di *option* pengaturan yang letaknya ada di bagian bawah konten.



**Gambar. 2 Menu Pengaturan**

- 6) Mulai aktivitas, setelah memasukkan konten dan pengaturan selesai kita bisa memulai aktivitasnya secara *online* untuk memeriksa apakah *game* yang kita buat sudah bisa digunakan dengan baik
- 7) Kemudian jika ingin membagikan pilih opsi *share*. *Game* dapat langsung dibagikan melalui *google classroom*, *email* atau bisa dengan menyalin tautan dan langsung dibagikan ke *Whatsapp*.



**Gambar.3 Opsi untuk membagikan tautan**

## D. Penelitian yang Relevan

Guna kelengkapan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau relevan dengan penelitian ini. Berikut adalah penelitian yang relevan.

1. Wulandari,dkk (2017) yang berjudul “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol.2 No.8, 1024- 1029. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi ini sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SD Negeri Drenges 1 Kertosono, hasil belajar siswa terlihat adanya peningkatan yaitu diperoleh dari hasil prates dan pascates. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata prates siswa sebesar 68,42 dan nilai rata-rata pascates sebesar 80,19. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hartati,dkk (2020) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan *Game* Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V Sd Masjid Syuhada” Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukatif dilaksanakan dalam dua siklus. Disetiap akhir pertemuan, siswa dibagikan tautan *game* edukatif dan tautan evaluasi pembelajaran. *Game* edukatif dibuat menggunakan aplikasi *wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan *game* edukatif pada pembelajaran tematik muatan IPA dapat meningkatkan minat belajar siswa, terlihat bahwa persentase minat belajar siswa dari siklus I sebesar 67,79% mengalami peningkatan di siklus II dengan persentase 78,07% dan juga meningkatkan hasil belajar siswa di mana ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 48% dan meningkat pada siklus II menjadi 80% dengan rata-rata 72,1 pada siklus I dan 83,1 pada siklus II.
3. Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3). hasil kesimpulan yang dapat ditarik bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo.

4. Daffala, S.H.K. (2016) yang berjudul “*The Impact of Educational Games on the Academic Achievement of Fifth Grade Students in Science*” *International Journal of Education and Research*, Vol. 4(12).2016, p. 174 hasil study menyatakan bahwa *The strategy of educational games was effective and led to the development of academic achievement among students of the experimental group* yang dapat diterjemahkan bahwa strategi dalam penggunaan *game* edukasi efektif dan mengarah pada pengembangan prestasi akademik diantara peserta didik kelompok eksperimen.
5. Çil, E. (2021) yang berjudul “*The Effect of Using Wordwall.net in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students*” *Language Education & Technology (LET Journal) Vol 1 (1)*, 21-28 dengan kesimpulan *The results proved the effectiveness of the web tool; however, the web tool did not prove to be more effective than the traditional techniques used for vocabulary teaching* yang dapat diterjemahkan bahwa hasil membuktikan efektifitas dari *web tool* (*web tool* yang dimaksud disini adalah *wordwall.net*); namun *web tool* tidak terbukti lebih efektif dibandingkan dengan teknik tradisional yang digunakan untuk pembelajaran kosa-kata.

## E. Kerangka Pikir

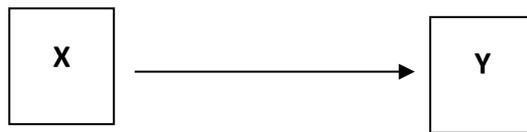
Hubungan antar variabel dalam penelitian disimpulkan dalam kerangka berpikir. Menurut Sugiyono (2013:60):

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Teori yang telah dideskripsikan selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antarvariabel yang diteliti.

Penelitian ini memuat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten

diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Peran pendidik sangat dominan menyebabkan peserta didik kurang aktif, pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas kurang menarik sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan mengantuk. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti *game* edukasi. Pembelajaran akan menarik bagi peserta didik jika pembelajaran dirasa menyenangkan dan tidak monoton, untuk itu perlu digunakannya *game* dalam pembelajaran dan salah satu website yang dapat dipilih untuk membuat *game* edukasi adalah *wordwall.net* yang menyediakan berbagai *template* menarik yang dapat dikembangkan sebagai *game* edukasi oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar.4 Kerangka Pikir Konsep Variabel**

Keterangan:

X = *Game* edukasi berbasis *wordwall.net*  
 Y = Hasil belajar peserta didik  
 —————> = Pengaruh

## F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sedangkan menurut Arikunto (2013:110) hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan

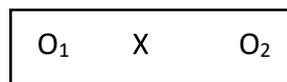
sementara yang perlu dibuktikan melalui penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah; Terdapat pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar kelas IV SDN 1 Klaten.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Objek pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten.

Desain Penelitian menggunakan *preexperimental design* dan menggunakan salah satu bentuk desainnya yakni *one group pre-test pos-test design*. Desain ini menggunakan satu kelompok subjek. Pertama-tama dilakukan pengukuran berupa *pre-test*, lalu dikenakan perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya yaitu *post-test*. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*. Desain *one group pre-test pos-test design* dapat digambarkan sebagai berikut.



(Sugiyono (2013:75))

**Gambar 5.** *one group pre-test pos-test design*

Keterangan:

O1: *Pre-test* sebelum diberi perlakuan

O2: *Post-test* setelah diberi perlakuan

X: pemberian perlakuan (*treatment*)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di Kelas IV SDN 1 Klaten yang beralamat di Jl. Raya Yogyakarta Barat Desa Klaten Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian diawali dengan melakukan observasi pada bulan November-Desember 2020 lalu dilanjutkan dengan pembuatan instrumen yang bertujuan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi merupakan semua subjek yang menjadi cakupan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 38 peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten.

### **2. Sampel**

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Sampel dalam penelitian berjumlah 19 peserta didik sebagai kelas yang diberi perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*.

## D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian. Penelitian ini menggunakan dua variabel penelitian, variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Kedua variabel tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. **Variabel Independen (variabel bebas)** Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang dilambangkan X. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* (X).
2. **Variabel Dependen (variabel terikat)** Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dilambangkan Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik (Y).

## E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

### 1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. *Game* edukasi berbasis *wordwall.net*

*Game* edukasi adalah *game* yang memuat materi pembelajaran didalamnya. *Game* ini lebih mengacu pada tujuan dan isinya yang mampu dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik kepada pemainnya. *Game* edukasi berbasis *wordwall.net* maksudnya, *game* ini dibuat melalui web yang disebut *wordwall.net*. *Wordwall.net* merupakan web aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran oleh pendidik yang berbentuk *game* dengan sistem *template*.

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan hasil tersebut mencakup berbagai aspek seperti kognitif, afektif dan psikomotor.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dapat dilaksanakan dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:
- 1) Pendidik memberikan apersepsi
  - 2) Peserta didik memperhatikan materi pembelajaran dan berdiskusi
  - 3) Peserta didik bermain *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dan menjawab kuis
  - 4) Peserta didik membuat kesimpulan

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* pada penelitian ini menggunakan *template game Missing Word, Airplane, Labelled Diagram* dan *Whack a Mole*. Hasil dari aktivitas peserta didik dalam menggunakan *game* ini dapat dilihat dalam menu *My Result* yang ada dalam *wordwall*.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Hasil belajar diperoleh melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Tes yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif artinya hasil belajar pada penelitian ini adalah pengetahuan yang berupa angka atau nilai yang

diperoleh dari hasil *posttest*. Hasil belajar yang akan diukur yaitu hasil belajar ranah kognitif,

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini, perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini, menggunakan teknik sebagai berikut:

### **1. Teknik Observasi**

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi tidak langsung untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*. Pada penelitian ini menggunakan observasi partisipan. Observasi partisipan yaitu suatu teknik pengamatan dimana peneliti ikut ambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan sumber data penelitian. Observasi ini dilakukan dengan mengamati dan mencatat tidak langsung terhadap objek penelitian, yaitu dengan mengamati kegiatan proses pembelajaran menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* di dalam kelas IV B SD N 1 Klaten.

### **2. Tes**

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Instrumen berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan soal yang digunakan dalam *posttest*. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*. *Posttest* dilakukan setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*.

### 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Penggunaan teknik dokumentasi pada penelitian ini sebagai data penunjang penelitian, yaitu digunakan pada penelitian pendahuluan guna mendapatkan data jumlah peserta didik dan nilai Ujian Tengah Semester (UTS).

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

### A. Instrumen Observasi

Instrumen observasi pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penggunaan media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi berbasis *wordwall.net*. Instrumen observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *wordwall.net*.

### B. Instrumen Tes

Instrumen tes adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas :

- 1) *Stem* suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- 2) *Option* sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
- 3) Kunci: jawaban yang benar/ paling benar.
- 4) *Distractori*/ pengecoh jawaban

## Uji Instrumen Tes

### a. Uji Validitas Tes

Penelitian ini menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut : (Arikunto, 2013: 213)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi X dan Y

N = jumlah responden

$\sum XY$  = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$  = jumlah skor variabel Y

$\sum X$  = jumlah skor variabel X

$\sum x^2$  = total kuadrat skor variabel X

$\sum y^2$  = total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid.

**Tabel 2. Klasifikasi Validitas**

Kriteria Validitas	Keterangan
$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid (TV)
$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat Rendah (SR)
$0.20 < r_{xy}$	Rendah (R)
$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang (Sd)
$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi (T)
$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat tinggi (St)

Sumber : Arikunto (2013:213)

### b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas pada instrument penelitian ini menggunakan Rumus alpha. Rumus Alpha dalam Arikunto (2013: 239) adalah:

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

Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas

k = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_{b^2}$  = jumlah varians butir

$\sigma^{2t}$  = varians total

**Tabel 3. Klasifikasi Reliabilitas**

Nilai Reliabilitas	Kategori
0.00 – 0.20	Sangat Rendah
0.21 – 0.40	Rendah
0.41 – 0.60	Sedang
0.61 – 0.80	Tinggi
0.80 – 1.00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013:239)

### c. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda

BA = Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar pada butir soal

BB = Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar pada butir soal

JA = Banyaknya peserta didik pada kelompok atas

JB = Banyaknya peserta didik pada kelompok bawah

**Tabel 4. Klasifikasi Daya Pembeda**

No.	Indeks daya beda	Klasifikasi
1.	00,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2013:218)

### d. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan proporsi atau perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Pengujian taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Indeks kesukaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dinyatakan sukar. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh, maka makin mudah soal tersebut. Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut:

**Tabel 5. Indeks Kesukaran**

Indeks	Keterangan
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013:210)

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Aktivitas Peserta Didik

Presentase aktivitas peserta didik menggunakan lembar observasi guna untuk mengukur pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar. Kriteria keberhasilan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Aktivitas} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kemudian nilai aktivitas peserta didik yang sudah di dapat diolah dan disesuaikan dengan kriteria keberhasilan peserta didik pada tabel 6.

**Tabel 6. Kriteria Keberhasilan Peserta Didik**

NO	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	$\geq 80$	Sangat Aktif
2	79-61	Aktif
3	60-51	Cukup Aktif
4	$\leq 50$	Kurang Aktif

## 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Penerapan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* diberikan sebanyak empat kali dalam 3 kali pembelajaran dengan jumlah peserta didik 19 peserta didik. Data hasil belajar yang diperoleh berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

## 3. Analisis Hasil Belajar

Guna menguji ada tidaknya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*, maka digunakan Uji *N-gain*. Data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir dianalisis untuk mendapatkan skor peningkatan (*gain*) pada kedua kelas. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis *wordwall.net*. Besarnya peningkatan di hitung dengan rumus *gain* ternormalisasi (*normalized gain*) yaitu:

$$\text{Skor gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

$S_{\text{post}}$  = Skor *posttest*

$S_{\text{pre}}$  = Skor *pretest*

$S_{\text{max}}$  = Skor maximum

Selanjutnya, perolehan skor *N-gain* diklasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu:

**Tabel 7. Klasifikasi nilai *N-gain***

Rentang Nilai	Klasifikasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 > (g) < 0,70$	Sedang
$g > 0,30$	Rendah

Sumber: Arikunto (2013:184)

#### 4. Uji Hipotesis

##### Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon

Karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini berukuran kecil  $< 30$  sehingga tidak berdistribusi normal maka digunakan uji nonparametrik untuk menguji hipotesis. Uji Wilcoxon dapat digunakan sebagai alternatif dari *paired sample t-test* atau uji t berpasangan. Uji ini digunakan pada kondisi pengamatan berpasangan (kondisi 'sebelum' dan 'sesudah') akibat suatu perlakuan. Rumus uji peringkat bertanda Wilcoxon adalah sebagai berikut:

Untuk sampel  $< 25$  nilai  $T$  adalah jumlah ranking bertanda terkecil

Untuk sampel  $> 25$  digunakan rumus berikut

$$Z = \frac{T - \frac{n(n-1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n-1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan:

$T$ : Jumlah ranking bertanda terkecil

$n$ : banyaknya pasangan yang tidak sama nilainya

Sumber: Trimawartinah:2020

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut:

$H_a$ : Ada pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SD N 1 Klaten.

$H_o$ : Tidak ada pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SD N 1 Klaten.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Pemilihan *game* edukasi berbasis *wordwall.net* sesuai dengan keadaan seperti sekarang karena adanya Covid-19, di mana pembelajaran dilakukan secara *online*. Pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan terlebih disaat pembelajaran *online*, karena kurang adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik, hal tersebut membuat peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* ini cocok diterapkan karena muatannya yang menarik dan juga dapat menjadi sarana pembelajaran karena isinya yang bisa disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Penelitian ini menyatakan bahwa:

Terdapat pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas IV UPT SD N 1 Klaten tahun pelajaran 2020/2021.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut;

1. Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya pembelajaran menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* ini peserta didik dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan terus memotivasi diri agar giat dalam belajar di sekolah maupun di rumah.
2. Bagi pendidik, agar pembelajaran menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dapat berhasil dengan baik di kelas, diharapkan pendidik dapat menentukan *template* *game* yang sesuai dengan materi pembelajaran yang tepat sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif agar tercipta suasana pembelajaran yang baik dan hasil belajar yang optimal.
3. Bagi sekolah, penelitian ini membuktikan bahwa media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik maka, diharapkan bagi sekolah dapat mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih beragam
4. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*. Media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* juga dapat diterapkan sebagai media untuk mengukur variabel lain selain hasil belajar dan dapat diterapkan dalam *template* serta materi pembelajaran yang dapat dikembangkan lagi sebagai penelitian lanjutan dari penelitian ini.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Unissula Press, Semarang.
- Akhiruddin, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang, Singguminasa.
- Amka. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Nizamia Learning Center, Sidoarjo.
- Ananda, Rusydi., dan Fadhli, M. 2018. *Statistik Pendidikan*. CV. Widya Puspita, Medan.
- Anugrahana, A. 2020. Hambatan, solusi dan harapan: Pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10: 282-289.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Cazacioc, N. 2020. Jocurile didactice online *Wordwall* și Geanially aplicate la chimie. In *Învățământ superior: tradiții, valori, perspective*. 1: 225-230.
- Çil, E. 2021. The Effect of Using *Wordwall.net* in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students. *Language Education & Technology (LET Journal)*. 1: 21-28.
- Dafalla, Suheir Hassan Khairseed. 2016. The Impact of Educational *Games* on the Academic Achievement of Fifth Grade Students in Science. (An

Experimental Study on the Elementary Level, Afif Province).  
*International Journal of Education and Research*. 4: 173-188.

Firdausya, Ihfa. 2020. *Survei KPAI: Mayoritas Siswa tak Senang Pembelajaran Jarak Jauh*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/307985/survei-kpai-mayoritas-siswa-tak-senang-pembelajaran-jarak-jauh>. Diakses 5 Februari 2021

Fuad, N. 2021. Penerapan media pembelajaran online berbasis game edukasi dalam meningkatkan keterampilan komunikasi matematis peserta didik kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo. Doctoral dissertation, *UIN Sunan Ampel Surabaya*.

Hartati, S., dkk. 2020. Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan *Game* Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas V Sd Masjid Syuhada. *Prosiding PPG Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan*.

Mocan, A. 2020. Utilizarea instrumentelor digitale și platformelor educaționale la treapta primară. In *Învățământ superior: tradiții, valori, perspective*. 2: 204-207.

Nurdyansyah, dan Fahyuni, E.F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center, Sidoarjo.

Nurpratiwiningsih, L., & Setiyoko, D. T. 2018. Development of Education *Games* Map Material as a Learning Media for Elementary School Students. *Journal of Primary Education*. 7: 249-257.

Putra, D. W., dkk. 2016. *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jimp-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. 1: 46-58.

Ramadhan, K., dkk. 2016. *Game* Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (Lcg) Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*. 6: 27-32.

Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Pers, Banjarmasin.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori Praktik dan Penilaian*. Rajawali Pers, Jakarta.

- Saputri, D. Y., dkk. 2018. Need assessment of interactive multimedia based on *game* in elementary school: a challenge into learning in 21st century. *International Journal of Educational Research Review*. 3: 1-8.
- Siyoto, Sandu. dan Sodik, M. Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Yogyakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia, Yogyakarta.
- Sun'iyah, S. L. 2020. Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. Dar El-Ilmi: *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*. 7: 1-18.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Trimawartinah. 2020. *Bahan Ajar Statistik Non Parametrik*. Uhamka, Jakarta.
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi Rpg (Role Playing Game)*. Penerbit Lppm Unnes, Semarang.
- Wijayanto, E. 2017. Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5: 338-347.
- Wulandari, R., dkk. 2017. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 2: 1024-1029.