

EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI GAME EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TATA SURYA PADA SISWA KELAS VI SD NEGRI SIRNARASA KABUPATEN SUKABUMI

Eneng Eli Heliandy¹, Hendri Tanjung², Rudi Hartono³

Sekolah Pasca Sarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor^{1,2,3}

Abstrak: Pengembangan Media Wordwall Sebagai Game Edukatif Dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya Kelas VI di Sd Negeri Sirnarasa Kabupaten Sukabumi, Penelitian ini bertujuan sebagai mengembangkan dan mengevaluasi media Wordwall sebagai game edukatif dalam pembelajaran sistem tata surya di kelas VI SD Negeri Sirnarasa, Kabupaten Sukabumi. Pendekatan ini digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dipadukan langkah-langkah Borg and Gall. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, juga ahli desain instruksional. Hasil menunjukkan skor kelayakan sebesar 89% (materi), 91% (media), dan 90% (desain instruksional). Sementara itu, skor respon siswa terhadap media mencapai 90%. Pengujian efektivitas menggunakan pre-test dan post-test menunjukkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,90 (kategori tinggi), menandakan media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran disekolah. Wordwall juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna yang membuat anak tidak jenuh walau terdapat di sekolah. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa siswi , tetapi juga keterlibatan juga antusiasme siswa selama pembelajaran. Saran dalam setiap plajaran untuk selanjutnya adalah mengembangkan Wordwall untuk materi IPAS lainnya serta menguji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran daring atau *kan blended learning*.

Kata Kunci: *wordwall, game edukatif, sistem tata surya, media interaktif dan R&D*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini yang mana siswa siswi pastinya mempunyai media elektronik, pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan esensial dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak dan tidak bergantung, termasuk sistem tata surya. Konsep-konsep seperti revolusi dan rotasi planet, hukum gravitasi, serta interaksi benda langit sering kali sulit dipahami hanya melalui teks dan juga ceramah konvensional (Putri & Hamimah, 2023). Metode pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif sangat diperlukan agar siswa dapat membangun pemahaman yang lebih konkret terhadap fenomena alam.

Pemerintah Indonesia telah mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan melalui berbagai kebijakan. Dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013, dinyatakan bahwa pembelajaran harus berbasis pendekatan saintifik dan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh di era digital. Kebijakan ini menunjukkan bahwa pemerintah menyadari pentingnya teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya regulasi ini, sekolah diharapkan dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital, termasuk Wordwall, untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Namun implementasi kebijakan masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur yang ada di beberapa sekolah, kurangnya pelatihan bagi guru dalam menoprasikan teknologi, serta

perbedaan akses terhadap perangkat digital di berbagai wilayah. Oleh karena itu, selain regulasi, diperlukan strategi implementasi yang jelas agar teknologi pembelajaran benar-benar dapat dimanfaatkan secara optimal di seluruh sekolah sekolah di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka peneliti memberikan fokus terhadap penelitian ini pada pengembangan Pengembangan Media Wordwall Sebagai Game Edukatif Dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya Kelas VI di SD Negeri Sirnarasa Kabupaten Sukabumi.

Dalam era digital saat ini yang mana siswa siswi pastinya mempunyai media elektronik, pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan esensial dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak dan tidak bergantung, termasuk sistem tata surya. Konsep-konsep seperti revolusi dan rotasi planet, hukum gravitasi, serta interaksi benda langit sering kali sulit dipahami hanya melalui teks dan juga ceramah konvensional (Putri & Hamimah, 2023). Metode pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif sangat diperlukan agar siswa dapat membangun pemahaman yang lebih konkret terhadap fenomena alam.

Pemerintah Indonesia telah mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan melalui berbagai kebijakan. Dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013, dinyatakan bahwa pembelajaran harus berbasis pendekatan saintifik dan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh di era digital. Kebijakan ini menunjukkan bahwa pemerintah menyadari pentingnya teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya regulasi ini, sekolah diharapkan dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital, termasuk Wordwall, untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Namun implementasi kebijakan masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur yang ada di beberapa sekolah, kurangnya pelatihan bagi guru dalam menoprasikan teknologi, serta perbedaan akses terhadap perangkat digital di berbagai wilayah. Oleh karena itu, selain regulasi, diperlukan strategi implementasi yang jelas agar teknologi pembelajaran benar-benar dapat dimanfaatkan secara optimal di seluruh sekolah sekolah di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka peneliti memberikan fokus terhadap penelitian ini pada pengembangan Pengembangan Media Wordwall Sebagai Game Edukatif Dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya Kelas VI di SD Negeri Sirnarasa Kabupaten Sukabumi.

TINJAUAN TEORI

Pemahaman konsep tata surya masih menjadi tantangan yang ada di jenjang sekolah dasar. Karena sulitnya anak mengetahui dan menghafal letak letak seriap bagian karena terbatasnya media maka Metode ceramah dan media konvensional terbukti kurang efektif menjelaskan konsep abstrak seperti rotasi bumi, revolusi planet, dan gerhana. Wordwall hadir sebagai media digital interaktif yang memfasilitasi pembelajaran melalui game edukatif seperti kuis dan pencocokan konsep dan lain lain. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tata surya.

Dalam Tesis Disebutkan Menurut Hidayani (2018), pengembangan model pembelajaran merupakan suatu proses rekayasa sistem pembelajaran yang berbasis penelitian dan dilakukan

secara bertahap agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan lingkungan pendidikan. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan berfokus pada implementasi media Wordwall dalam pembelajaran sistem tata surya.

Sedangkan Ayudia, Bhoke, & Salem (2023), Mengemukakan bahwa pengembangan dalam pendidikan mencakup transformasi sistematis dari kurikulum dan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan zaman dan perkembangan teknologi. Khodijah (2022), Menekankan bahwa pengembangan pendidikan harus berfokus pada adaptasi dan inovasi berbasis riset, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperkuat kompetensi guru dan siswa dalam menghadapi tantangan era digital.

METODE PENELITIAN

Penulisan jurnal dalam metodologi penelitian hendaknya memuat Tujuan Penelitian, Waktu dan Tempat =Penelitian, Metode Penelitian, dan Teknik Pengumpulan Data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian yang terdapat di dalam tesis ini, teknik pengumpulan data dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan informasi yang valid mengenai pengembangan media Wordwall sebagai game edukatif dalam pembelajaran sistem tata surya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes (pre-test dan post-test), serta angket guna mengevaluasi efektivitas media yang dikembangkan.

- Observasi
- Wawancara guru dan siswa
- Angket validasi para ahli
- Angket respon siswa
- Tes pre-test dan post post

Analisis data data dilakukan secara kuantitatif deskriptif , efektifitas media media dihitung menggunakan rumus Ngain

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Skor maksimum} - \text{Skor pre-test})}{(\text{Skor post-test} - \text{Skor pre-test})}$$

Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan model Miles & Huberman (2014), yang terdiri dari tiga tahap: (1) Reduksi Data (*Data Reduction*), (2) Penyajian Data (*Data Display*), dan (3) Menarik Kesimpulan atau Verifikasi.

Analisis hasil pre-test dan post test

Analisis ini dilakukan untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gamifikasi data diperoleh dari hasil tes siswa.

SIMPULAN

Media Wordwall sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran sistem tata surya. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, media ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan

mereka. Wordwall dapat dijadikan alternatif media pembelajaran digital yang menyenangkan dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research*.
- Fitria, T., & Tarisa, Y. (2023). Pengaruh Game Edukatif terhadap Hasil Belajar IPA..
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fitria, N. & Tarisa, M. (2023). Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Zumrotun, N. & Widiyono, A. (2024). Visualisasi Planet dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.
- Eneng Eli Herlianty. (2025). *Tesis: Pengembangan Media Wordwall Sebagai Game Edukatif Dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya*. Universitas Ibn Khaldun Bogor.