

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL WORDWALL DITINJAU DARI KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI MATERI OPERASI BILANGAN KELAS VI

Digital Wordwall Media Development From High Level Of Thinking Ability Material Operating Numbers Class VI

Nisriina Amiirah Faatin¹, Rusnilawati²

¹²Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57169

Pos-el: a510180097@student.ums.ac.id , rus874@ums.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRACT:

Keywords:

Learning Media, Worldwall, Number Operation.

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Worldwall, Operasi Bilangan

The use of learning media is important in learning, especially in the lecture method. However, this is still not realized by some teachers. As a result, learning mathematics is considered boring by students. To overcome these problems, it is necessary to develop interesting learning media, one of which is Wordwall media. This research aims to know and study the effectiveness of Wordwall-based digital game media in increasing students' motivation and learning outcomes in integer operations material. The research used is Research and Development (R&D) using the 5-stage ADDIE method. According to the media expert's evaluation analysis, the percentage that will be achieved means 89.3 in the very effective category, and the evaluation of the material expert shares that the percentage of results is 98 in the very effective category. Educated students get an average homogeneous score of 90.67 in the very effective category. Thus, it can be concluded that Wordwall-based digital game learning media can increase learning motivation and the level of student learning success in teaching material on integer operations.

ABSTRACT:

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting dalam pembelajaran, terlebih dalam metode ceramah. Namun, hal tersebut masih belum disadari oleh beberapa guru. Akibatnya, pembelajaran matematika dianggap membosankan oleh peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah media Wordwall. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui dan mempelajari keefektifan media game digital berbasis Wordwall pada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam materi operasi bilangan bulat. Penelitian yang digunakan ialah Research and Development (R&D) menggunakan metode ADDIE 5 tahap. sesuai analisis evaluasi pakar media, persentase yang akan terjadi yang dicapai artinya 89,3 pada kategori sangat efektif, serta evaluasi ahli materi membagikan bahwa persentase hasil ialah 98 pada kategori sangat efektif siswa terpelajar memperoleh nilai homogen-rata 90,67 dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan digital berbasis Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar dan taraf keberhasilan belajar peserta didik dalam materi ajar operasi bilangan bulat.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah hubungan antara individu terkait proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru atau tenaga pengajar kepada muridnya, baik antara guru ke siswa dalam hal ini peserta didik atau sebaliknya antara peserta didik dengan guru (Inah, 2015). Tujuan pendidikan Indonesia

adalah terkait bagaimana mencerdaskan kehidupan anak bangsa serta bagaimana membentuk manusia seutuhnya yang berlandaskan dari iman dan taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berkepribadian budi pekerti yang baik, cerdas, terampil, sehat serta bertanggung jawab. sebagaimana yang tercantum dalam poin tujuan

Pendidikan nasional (Dacholfany, 2017). Pendidikan adalah proses interaksi di mana didalamnya terdapat aktivitas pertukaran informasi yg bertujuan untuk mengembangkan pola pikir seseorang menuju ke arah yg lebih baik.

Pendidikan sangat besar dampak dan pengaruhnya bagi manusia dalam masa perkembangan zaman saat ini, karena dengan bekal pendidikan yang baik manusia akan menjadi lebih maju cara berpikirnya dan tanggap akan perkembangan zaman. Strategi atau upaya dalam membangun perkembangan sumber daya manusia (SDM) sangat perlu dipersiapkan secara seksama agar mampu menghasilkan insan-insan yang unggul dan mampu bersaing di era sengitnya persaingan globalisasi (Cintamulya, 2012). Pendidikan merupakan hal penting yg dpt mempengaruhi cara berpikir dan berkembangnya manusia. Peningkatan sumber daya manusia harus dipersiapkan secara optimal agar manusia mampu bersaing dalam zaman yg semakin canggih.

Pendidikan pada Sekolah Dasar merupakan bentuk dari proses penempatan diri siswa terkait cara berpikir yang bakal akan menjadi bekal mereka dalam melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Nugraha et

al., 2020). Menurut Piaget perkembangan kognitif ada empat tahapan yaitu tahapan sensorimotor, tahapan praoperasional, tahapan operasional konkret, tahapan operasioanl formal (Marinda, 2020). (Tilaar, 2002) memaparkan bahwa “tujuan fundamental dari pendidikan adalah memanusiakan manusia, ini merupakan suatu proses terkait bagaimana melihat eksistensi dari pada manusia”.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia merupakan masalah besar bagi negara karena kurangnya sumber daya manusia di setiap bidang. Deklarasi tersebut menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi bangsa Indonesia. Dibutuhkan inovasi atau ide baru baik dari segi metode pengajaran maupun media pembelajaran yang perlu berubah seiring waktu guna meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Inovasi-inovasi tersebut mengalir ke dalam proses pembelajaran di sekolah. Kesadaran ini perlu dibangun oleh lembaga pendidikan agar upaya mencerdaskan anak bangsa dan peningkatan sumber daya manusia menuju tujuan pendidikan Indonesia berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Syarifudin, 2020).

Transformasi Pendidikan telah dilakukan oleh KEMENDIKBUD sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya sumber daya manusia yang unggul di Indonesia, upaya tersebut tertuang dalam proses pendidikan yang dirancang meliputi peningkatan mutu guru dalam pembuatan bahan ajar, media belajar, dan perbaikan infrastruktur pendukung dalam proses pendidikan di Indonesia. (Pratiwi et al., 2022). Pembelajaran didukung oleh guru mulai dari perencanaan hingga tahap pelaksanaan dan evaluasi serta diterapkan dengan menggunakan alat bantu yang tepat. Pendidik harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang berkesan bagi peserta didik (Maulidiyah, 2022). Kemampuan seorang guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah potensi dasar yang harus dimiliki. Potensi tersebut menuntut kemampuan guru untuk terlibat dalam interaksi pendidikan, termasuk mempersiapkan pembelajaran di kelas hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar (Susanto et al., 2021).

Era Revolusi Industri 4.0 menyoroti betapa pentingnya mengembangkan keterampilan diri dalam dunia digital. Dunia pendidikan Indonesia, inovasi semacam ini baru diterapkan pada

kurikulum 2013, namun implementasi di bidang ini belum optimal.

Saat ini proses pembelajaran di sekolah-sekolah telah mengalami perubahan dari metode belajar, terlihat pembelajaran di kelas tidak terfokus kepada guru saja tetapi adanya hubungan komunikasi dua arah yang tercipta, dimana guru dan siswa saling bertukar informasi atau diskusi di dalam ruang kelas, hal ini dikarenakan para siswa sudah pandai mengakses berbagai informasi di internet. Gaya belajar siswa di era digital tidak sebatas belajar dan mengamati di dalam kelas, dan mereka terbiasa mengumpulkan berbagai informasi terkait materi yang ada di luar kelas. Siswa milenial dibiasakan untuk mengungkapkan pengetahuannya secara langsung tanpa harus memunculkan konsep dan persiapan terlebih dahulu tidak seperti para generasi sebelumnya.

Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi pada era ini menuntut para tenaga pendidik agar dapat mengikuti perkembangan zaman saat ini, seorang guru dituntut agar tidak *stuck* di satu tempat harus ada sebuah ide atau inovasi yang baru, untuk memungkinkan guru melacak kemajuan teknologi informasi secara dinamis dan menggunakan kemajuan teknologi informasi sebagai media

pembelajaran untuk melakukan proses belajar mengajar.

Guru harus mampu mengembangkan dan mentransformasi pembelajaran yang masih dalam kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS), menjadi kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan ini harus dimulai sejak pembuatan rencana penyampaian pembelajaran. Nyatanya masih banyak guru yang belum paham HOTS. (RPP) (Rianto et al., 2011).

Di sisi lain keterlibatan siswa yang rendah terlihat pada siswa yang pasif, apatis, dan tidak terlibat dalam pembelajaran (Lathifaturrohmah & Yunikawati, 2022)). Apalagi saat belajar online di masa pandemi. Oleh karena itu guru perlu mengembangkan media yang kreatif dan inovatif untuk menilai pembelajaran (Tobing & Hasanah, 2021).

Model Pengembangan ADDIE

Pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik, dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE adalah salah satu desain dasar yang memperlihatkan prosedur pengembangan sebuah desain media secara sederhana yang terdiri atas

lima tahapan utama, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation.

Analysis sebagai tahapan pertama dalam pengembangan model ADDIE, merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan untuk menyatukan semua informasi yang berhubungan dengan penelitian pengembangan. Tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan merumuskan tujuan. Pengembang mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran dan merumuskan tujuan pembelajarannya. Selain itu, dipertimbangkan juga apa yang menjadi karakteristik peserta didik. Dengan demikian, tahapan analisis dapat dilakukan melalui dua sub kegiatan yaitu analisis kebutuhan atau analisis kurikulum.

Design adalah tahap merancang konsep yang berupa cetak biru sebagai acuan dalam pengembangan model program. Selama tahap perancangan ini, perancang juga menulis apa yang menjadi tujuan pengembangan program.

Development merupakan tahap pembuatan prototipe produk yang dilakukan melalui uji coba produk sebelum diimplementasikan secara

terbatas di sekolah. Pada tahap ini, spesifikasi model yang akan dibuat dipersiapkan dan dikembangkan sesuai dengan materi, tujuan, dan lingkungan belajar yang telah ditetapkan dalam model pengembangan program

Implementation merupakan tahap keempat, yaitu prototipa produk diimplementasikan dalam skala terbatas. Tahap implementasi meliputi penggunaan produk model yang dikembangkan untuk diimplementasikan atau diaplikasikan pada proses pembelajaran yang sudah dirancang sesuai desain program.

Wonderwall

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat penilaian adalah Wordwall. Sebagai platform game edukasi, Wordwall menyediakan layanan pengembangan media penilaian pembelajaran gratis untuk para pendidik. (Latifah, 2022). Guru bebas memilih dari berbagai jenis permainan dengan template untuk memasukkan kunci tanya jawab dengan mudah. Untuk menggunakan *Wordwall*, guru harus membuat akun terlebih dahulu kemudian diberikan akses ke layanan *Wordwall*. Untuk menghindari kebosanan, penggunaan game edukasi seperti *Wordwall* juga

dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Sebagai *platform* game edukasi, *Wordwall* menyediakan layanan pengembangan media penilaian pembelajaran gratis bagi para guru (Sentani et al., 2022). Lebih lanjut, permainan yang ditawarkan Wordwall cukup beragam, mulai dari permainan Benar/Salah, memilih kata, puzzle, labirin, dan lain-lain.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data di lapangan antara lain lembar validasi, lembar observasi hasil belajar, angket respon siswa, angket evaluasi guru, tes pengetahuan, tes kemampuan pemecahan masalah, dan angket sikap matematika.

Kategori efektivitas alat yang dikembangkan terdiri dari skala penilaian 5 poin yang sangat praktis, yaitu Sangat Layak (5). Layak (4); Memadai (3); Tidak Layak (2), dan Kurang layak (1). Penilaian kelayakan juga mencakup tiga poin: apakah perangkat yang dikembangkan cocok untuk aplikasi, apakah dapat dimodifikasi dari awal, atau tidak dapat digunakan.

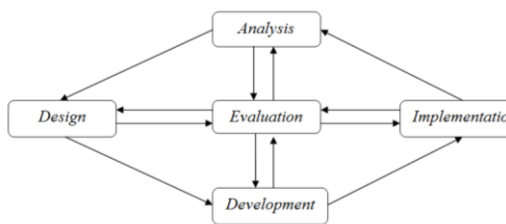
Pembagian lembar Penilaian adalah suatu metode untuk memperoleh data penilaian dari siswa

dan guru. Keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan terkait dengan tes pengetahuan, tes kemampuan pemecahan masalah, dan angket sikap matematis.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini data diperoleh melalui lembar verifikasi perangkat, lembar evaluasi peserta didik, lembar evaluasi guru, lembar pelaksanaan proses pembelajaran, lembar tes pengetahuan, lembar tes kemampuan pemecahan duduk perkara, serta angket perilaku siswa.

Berikut model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
(Widyaningsih & Ganing, 2021)

Penelitian ini dilakukan di SDN Pasarbatang 03 Kecamatan Brebes pada siswa kelas VI sebagai subjeknya dengan jumlah 15 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perhitungan menggunakan skala linkert (skala lima), dengan perhitungan sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor penilaian}} \times 100\%$$

Data ini digunakan untuk mengukur tanggapan validasi ahli media serta materi dan respon peserta didik terhadap pengembangan media game digital berbasis *worldwall* dalam materi operasi bilangan matematika yang tercantum dalam butir-butir pertanyaan sebagai tolak ukur dalam uji kelayakan media dan materi. Data yang diperoleh pada hasil penelitian kemudian diolah dan menghasilkan data deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini peneliti membahas terkait pengembangan media belajar yang dipergunakan dalam proses pengujian di lapangan yaitu game digital *worldwall* buat siswa kelas VI SD pada materi operasi saptu. Pengembangan ini dilakukan menggunakan model ADDIE sebagai berikut.

Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis Kebutuhan

Penelitian ini berawal dari pengamatan dan juga wawancara kepada guru kelas VI di salah satu SD Kecamatan Brebes pada pelajaran matematika operasi bilangan. Berdasarkan pengamatan dan wawancara, sebagian peserta didik merasa kesulitan dan cepat bosan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, terutama pelajaran matematika. Hal

ini disebabkan karena cara guru mengajar bersifat monoton yaitu menggunakan metode ceramah dan menulis di papan tulis dan di sekolah tersebut minim media yang di gunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut.

b. Analisis Kurikulum dan Materi

Silabus yang digunakan untuk mengembangkan media game digital berbasis *Worldwall* adalah silabus K13. Kurikulum ini memiliki kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-	3.10 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang melibatkan bilangan bulat.	3.2.1 Menganalisis operasi hitung penjumlahan pada bilangan bulat positif dan negative. 3.2.2 Menganalisis operasi hitung pengurangan pada bilangan bulat positif dan negative 3.2.3 Memecahkan soal operasi hitung penjumlahan pada

benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	bilangan bulat positif dan negative 3.2.4 Memecahkan soal operasi hitung pengurangan pada bilangan bulat positif dan negative.
--	--

Pemetaan yang dilakukan terhadap analisis kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator menjadi dasar perancangan materi dan kegiatan pada media *game* digital berbasis *Worldwall*.

Tahap Perencanaan (Design)

Dalam tahap perencanaan media pembelajaran ini dilakukan dengan cara mendesain media pembelajaran game digital berbasis *worldwall* untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif. Berikut ini merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat game digital berbasis *worldwall*:

- 1) Klik link game <https://wordwall.net/>
- 2) Klik Sign Up atau daftar lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.
- 3) Klik *Create Activity* lalu pilih salah satu template yang diinginkan.
- 4) Masukkan judul dan deskripsi permainan.

- 5) Ketikkan isi konten yang sesuai dengan tipe permainannya. Pada beberapa tipe, akan diperkenankan mengunggah gambar.
- 6) Klik Done jika telah usai.

Tahap Pengembangan (Development)

- a. Tahap pembuatan Media game digital berbasis *worldwall*

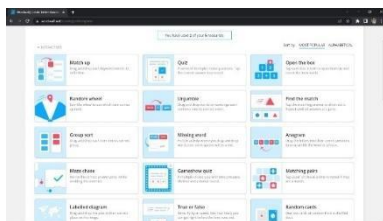
Berikut ini hasil dari pembuatan media game digital berbasis *worldwall* dalam materi operasi hitung bilangan



Gambar 2. Menu Utama

<https://worldwall.net/resource/37527018>

Setelah membuat game digital berbasis *worldwall*, guru dapat mengcopy link game yang telah dibuat untuk di share kepada siswa, agar siswa dapat membukanya dan memainkannya.



Gambar 3. Jenis Template Game

Setelah masuk ke dalam link yang diberikan, siswa dapat memilih jenis permainan yang ingin mereka mainkan.



Gambar 4. Tampilan Playing Game

Setelah memilih game yang akan di mainkan, game pun dapat dimainkan

- b. Tahap Validasi

Analisis validitas diperoleh dari hasil evaluasi validator. Analisis data keefektifan media game berbasis *worldwall* meliputi hasil uji ahli media, materi, dan tanggapan siswa. Masing-masing penilaian validasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Oleh Ahli Media

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Media	88,5 %	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		88,5 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian verifikator dari aspek media kor 4,5 diperoleh, dengan persentase 88,5% mengidentifikasi kriteria untuk kategori sangat layak. Dalam mengevaluasi media game digital berbasis *Worldwall*, ahli media juga memberikan beberapa saran untuk perbaikan, yakni:

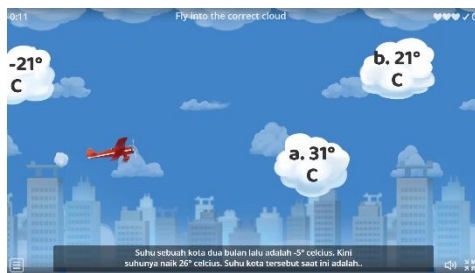
1. Simbol dalam media game harus lebih beragam
2. Gambar yang digunakan harus lebih menarik

3. Penulisan dalam aturan permainan hasus sesuai dengan kaidah penulisan

Tabel 3. Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Materi	97,5 %	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		97,5 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian validator pada aspek media diperoleh skor 4,85 dengan presentase 97,5% kriteria menunjukkan kategori sangat layak. Hasil dari validasi media game digital *worldwall* pada materi operasi hitung bilangan, berdasarkan kritik dari ahli media dan materi.



Gambar 5. Penambahan Gambar Menarik

Adanya gambar yang menarik, membuat siswa semakin asyik dalam belajar dengan menggunakan game digital *worldwall*.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini menjelaskan tentang mengujicobakan produk media game digital berbasis *worldwall* kepada para siswa. Media game digital berbasis *worldwall* ini diujicobakan kepada peserta didik kelas VI. Uji coba dilakukan kepada 15 peserta didik yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2022. Setelah

melakukan ujicoba, selanjutnya peserta didik mengisi lembar penilaian terhadap media game digital berbasis *worldwall*. Lembar tanggapan siswa untuk media permainan digital berbasis *Worldwall* dibuat untuk mengumpulkan tanggapan siswa dan menilai kualitas produk yang dikembangkan. Dibawah ini adalah hasil reaksi siswa terhadap pengembangan media bermain digital berbasis *worldwall* untuk memotivasi siswa sekolah dasar untuk belajar.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media Game digital berbasis *worldwall*

Rsp.	Jumlah Skor	Skor Kelayak-an	Presentase	Katagori
1	58	4,46	89,23 %	Sangat Efektivi-tas
2	57	4,38	87,69 %	Sangat Efektivi-tas
3	60	4,62	92,31 %	Sangat Efektivi-tas
4	60	4,62	92,31 %	Sangat Efektivi-tas
5	60	4,62	92,31 %	Sangat Efektivi-tas
6	64	4,92	98,46 %	Sangat Efektivi-tas
7	58	4,46	89,23 %	Sangat Efektivi-tas
8	57	4,38	87,69 %	Sangat Efektivi-tas
9	59	4,54	90,77 %	Sangat Efektivi-tas
10	64	4,92	98,46 %	Sangat Efektivi-tas

11	59	4,54	90,77 %	Sangat Efektivas
12	58	4,46	89,23 %	Sangat Efektivas
13	56	4,31	86,15 %	Sangat Efektivas
14	57	4,38	87,69 %	Sangat Efektivas
15	57	4,38	87,69 %	Sangat Efektivas
Jumlah	884	67,99	90,67%	

Berdasarkan hasil pada Tabel 4, nilai total siswa adalah 884 dan nilai rata-rata kelayakan adalah 5,54. Persentase skor hasil media memiliki nilai rata-rata 90,67, skor kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap keefektifan produk pengembangan media game digital berbasis *Worldwall* yang dihasilkan sangat efektif.

Pengamatan peneliti selama pengujian media siswa tertarik dengan media yang disajikan, karena media yang digunakan berwarna, memiliki gambar dan teks. Media permainan digital berbasis *Worldwall* ini memungkinkan siswa untuk belajar manipulasi angka melalui permainan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar para siswa di SDN Pasarbatang 03.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi ini sebagai tolak ukur keberhasilan serta

kelayakan pembuatan media game digital berbasis *worldwall* yang digunakan pada materi operasi bilangan serta efektifitas dalam memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi ahli media, materi dan respon siswa. media pembelajaran game digital untuk *worldwall* ini sudah dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki kelemahan diantaranya media ini hanya bisa digunakan saat terdapat alat elektronik saja. Selain memiliki kekurangan media ini juga banyak memiliki kelebihan diantaranya respon yang baik dari peserta didik ketika media ini diujikan, terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran, serta media ini juga dapat menumbuhkan motivasi belajar para siswa SDN Pasarbatang 03.

Pembahasan

Penggunaan media belajar game digital berbasis *worldwall* dalam pembelajaran matematika pada Sekolah Dasar Negeri Pasarbatang 03 Kecamatan Brebes masih sangat sedikit. berdasarkan hasil pengamatan peneliti guru pada sekolah tadi cenderung masih memakai cara lama yaitu dengan metode ceramah dalam menyebutkan materi pembelajaran pada ruang kelas. Hal ini

mengakibatkan para siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran proses mendapatkan ilmu mata pelajaran matematika. menggunakan demikian, peneliti membuat media game digital berbasis wordwall yang dirasa dapat memberikan motivasi belajar kepada para peserta didik pada pembelajaran matematika yang di akhirnya bisa meningkatkan yang akan terjadi belajar yang memuaskan di sekolah tersebut. dalam proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sinkron dengan prosedur yang telah dilakukan sang Dick and Carry, model dalam penelitian ADDIE menggunakan lima proses yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta evaluasi.

Termin pertama dalam pengembangan ini merupakan dengan melakukan analisis yang terdiri asal dua termin, yaitu termin kebutuhan dan proses kurikulum materi. pada tahap kebutuhan menyebutkan perihal perseteruan yang terjadi dalam pembelajaran matematika serta menentukan media yang cocok digunakan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. tahap ke 2, termin kurikulum pada materi, dalam pembuatan media ini menggunakan kurikulum K13, pada kurikulum K13

terdapat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta Indikator. Materi yang digunakan dalam media ini adalah operasi bilangan.

kedua perencanaan, dalam termin ini menjelaskan ihwal perencanaan media yang ingin dipergunakan yaitu media game digital berbasis wordwall wacana operasi saptu. berdasarkan (Handriyanti, 2009) Permainan edukatif ialah jenis media yang dipergunakan buat menyampaikan pedagogi melalui permainan menggunakan tujuan merangsang berpikir serta menaikkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Wordwall bisa dipergunakan buat menghasilkan media edukasi buat game edukasi seperti kuis, matchmaking, pairing, anagram, pengacakan istilah, pencarian kata, pengelompokan serta lainnya. Menariknya, perangkat lunak Wordwall jua bisa memberikan akses ke media yang didesain secara online yang dapat diunduh dan dicetak pada atas kertas. aplikasi Wordwall menunjukkan 18 template yang bisa anda akses secara perdeo.

Termin ketiga yaitu pengembangan media game digital berbasis wordwall. di termin ini bahan yang digunakan merupakan desain yang dipengaruhi di termin sebelumnya, yaitu membentuk game

edukasi yang sesuai menggunakan KI, KD serta Indikator yang digunakan. menghasilkan aturan permainan game digital berbasis *worldwall*. selesainya produk media pembelajaran berbasis tembok dunia dikembangkan sinkron planning, dilakukan proses validasi dan kelayakan produk yang dikembangkan ditentukan sang para ahli yaitu ahli media serta ahli materi. sinkron dengan (Wijayanti et al., 2015), penelitian ini mengalami termin validasi setelah produk difinalisasi, dengan melibatkan 2 orang pakar dari masing-masing bidang. Mencapai persentase 89,tiga% dianggap sangat layak sesuai penilaian profesional media secara keseluruhan dan perkiraan pakar materi menyampaikan persentase 98% yang dinyatakan sangat berharga.

Termin keempat yaitu mengimplementasikan media pembelajaran game digital berbasis *worldwall* dengan uji coba produk. Selain oleh pakar media serta ahli materi, media pembelajaran ini juga di ujikan kepada peserta didik buat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran game digital berbasis *worldwall*. sesuai akibat holistik media pembelajaran ini memperoleh presentase sebesar 90,67% dan dinyatakan sangat efektivitas. Hal ini sejalan dengan (Prensky, 2012) yang dimaksud menggunakan game

edukasi merupakan segala bentuk permainan (game) yang dirancang atau didesain buat tujuan pendidikan, tetapi umumnya disediakan dalam game edukasi buat hiburan.

Termin kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini menjelaskan tentang tolak ukur keberhasilan serta kelayakan pembuatan media game digital berbasis *worldwall* pada materi operasi bilangan. Dilihat dari hasil evaluasi ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa, media pembelajaran game digital berbasis dinding dunia ini dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, game edukasi adalah game yang tujuan utamanya adalah untuk mengajar, belajar, dan menghibur.

SIMPULAN

Mengembangkan media pembelajaran game digital berbasis materi *Worldwall* buat kelas VI matematika adalah media pembelajaran yang cocok. Yaitu evaluasi pakar media yang mencapai yang akan terjadi persentase 89,3 pada kategori sangat efektif serta penilaian pakar materi yang mencapai hasil persentase 98 dalam kategori sangat efektif dan media pembelajaran bagi peserta didik berdasarkan yang akan terjadi tes. akibat persentase homogen-rata 90,67. Hanya kategori

yang sangat efektif. dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game digital berbasis Worldwall bisa menaikkan motivasi belajar serta taraf keberhasilan belajar siswa menggunakan memakai bahan ajar manipulasi nomor.

PUSTAKA ACUAN

- Cintamulya, I. (2012). Peranan Pendidikan Dalam Mempersiapkan Sumber. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 90–101. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/89/87%0A>
- Dacholfany, M. I. (2017). Inisiasi Strategi Manajemen Lembaga Pendidikan Islam Dalam Meningkatkan Mutu Sumber Daya Manusia Islami Di Indonesia Dalam Menghadapi Era Globalisasi. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(01), 1–13. <https://doi.org/10.24127/att.v1i01.330>
- Handriyanti, E. (2009). *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Computer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika Dan Komputer.
- Inah, E. N. (2015). PERAN KOMUNIKASI DALAM INTERAKSI GURU DAN SISWA. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2).
- Lathifaturrohmah, B., & Yunikawati, N. A. (2022). SISWA MENGGUNAKAN ONLINE STUDENT RESPONSE SYSTEM: EKSPERIMEN INCREASING STUDENT ENGAGEMENT USING AN ONLINE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 89–111.
- Latifah, U. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(6), 1415–1424.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maulidiyah, I. (2022). EFEKTIVITAS APLIKASI TELEGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 75–88.
- Nugraha, M. F., Hendrwawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., & Dkk. (2020). PENGANTAR PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR (E. F. F. Khomaeny (ed.)). Edu Publisher.
- Pratiwi, S. A., Purnama, E. K., & Bramastia. (2022). INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI DAERAH 3T PADA MASA PANDEMI COVID-19. *07(02)*, 131–147.

- Prensky, M. (2012). *From Digital Native To Digital Wisdom*.
- Rianto, R., Atiq, A., & Haetami, M. (2011). Tingkat Pembelajaran Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Sepak Bola Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, 1–8.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/41636>
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional)*, 4(1), 1–8.
- Susanto, R., Agustina, N., Rozali, Y. A., & Rachbini, W. (2021). Profil kompetensi pedagogik: gender sebuah peran kunci. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(2), 189.
<https://doi.org/10.29210/164300>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Membenahi Pendidikan Nasional*. PT. Rineka Cipta.
- Tobing, P., & Hasanah, E. (2021). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas Dan Inovasi Pembelajaran Guru Pada Masa Covid-19. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 1–8.
<https://doi.org/10.36312/jime.v7i2.1789>
- Widyaningsih, N. P. A., & Ganing, I. N. (2021). Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 90.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32534>
- Wijayanti, S., Fadiawati, N., & Tania, L. (2015). Pengembangan e-Book Interaktif Kesetimbangan Kimia Berbasis Representasi Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 4(2), 481–492.