

PENGEMBANGAN PPT INTERAKTIF BERBASIS *EDU GAMES WORDWALL* PADA MATERI TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SDN PAKUNDEN 1

Vanessa Dhiar Destiana D¹, Erwin Putra Permana², Kharisma Eka Putri³

Email : vanessadhiar0905@gmail.com¹, erwinp@unpkediri.ac.id²,
kharismaputri@unpkediri.ac.id³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi di SDN Pakunden 1. Masalah dasar yang dihadapi adalah guru belum menggunakan sebuah alat bantu mengajar atau media pembelajaran dalam proses mengajar di kelas, guru hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dan cenderung menggunakan buku paket sebagai sarana dalam mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak juga terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang bertujuan 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan PPT interaktif berbasis edu games wordwall yang digunakan. 2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan PPT interaktif berbasis edu games wordwall yang digunakan. 3) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan PPT interaktif berbasis edu games wordwall yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), Dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SDN Pakunden 1. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Media pembelajaran PPT interaktif berbasis edu game wordwall mendapatkan nilai rata – rata 87% dari validasi ahli media dan ahli materi, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. (2) Media pembelajaran PPT interaktif berbasis edu game wordwall pada uji coba terbatas mendapatkan nilai rata – rata 91% dan pada uji coba luas mendapatkan nilai rata – rata 89%, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat praktis digunakan. Nilai tersebut diperoleh dari angket guru dan angket siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. (3) Media pembelajaran PPT interaktif berbasis edu game wordwall dinyatakan efektif, sebab hasil ketuntasan klasikal siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 100%.

Sejarah Artikel

Submitted: 1 Juni 2024

Accepted: 6 Juni 2024

Published: 7 Juni 2024

Kata Kunci

Pengembangan, PPT Interaktif, Wordwall, Tata Surya, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya perbaikan dalam sistem Pendidikan termasuk pada penyempurnaan kurikulum. Pendidikan merupakan salah satu hal yang wajib dilakukan. Tujuan Pendidikan sendiri adalah untuk menjadikan seseorang mempunyai kepribadian yang baik dan memiliki wawasan yang luas. (Dewantara dalam Sukiman, 2005)

Menurut Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003, n.d.) Pendidikan yang ada di sekolah dasar memuat beberapa mata pelajaran salah satunya IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang diperoleh melalui investigasi yang bersifat eksperimen dan eksplanasi teoritis atas fenomena – fenomena yang terjadi di alam sekitar. Fenomena – fenomena alam tersebut dipahami oleh para ilmuwan dalam bentuk konsepsi yang bersifat ilmiah (Andriyani & Kusmariyatni, 2019). Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Comunication Technology / AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Media dalam pendidikan merupakan instrumen yang sangat membantu dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, sebab dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan manfaat tersendiri terhadap peserta didik (Candra Dewi, N. M. L., & Negara, 2021). Oleh sebab itu, guru haruslah berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Guru membutuhkan model, metode, pendekatan dan strategi saat melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Pakunden 1 pada mata pelajaran IPA materi tata surya tahun ajaran 2022 – 2023 didapatkan kendala hasil belajar peserta didik, Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPA dapat dilihat dari nilai peserta didik yang masih rendah dibawah KKM. Dari 28 peserta didik hanya 13 siswa saja yang mencapai kriteria ketentuan minimum (KKM) dan sisanya 15 peserta didik baru mencapai nilai KKM setelah dilakukan remedial. Guru kelas VI membagikan penjelasan bahwa proses Pembelajaran IPA yang ada di SDN Pakunden 1 menggunakan media konvensional yaitu papan tulis.

Jadi, guru hanya menuliskan materi di papan tulis dan menjelaskan dengan metode ceramah lalu peserta didik menulis kembali dibuku tulisnya. Sumber belajar yang digunakan peserta didik hanya sebatas buku paket. Peserta didik membutuhkan media yang menarik, media yang dapat mengantarkan materi yang menarik sehingga bermakna serta terus diingat oleh peserta didik. Media yang selama ini digunakan belum sanggup menggugah semangat belajar peserta didik. Selama pelajaran IPA, guru mengantarkan materi dengan metode ceramah dengan hanya menggunakan media papan tulis.

Sedangkan, peserta didik terlihat asik bicara dengan teman sebangku. Peserta didik juga terlihat kurang bersemangat dalam mencermati materi yang di informasikan guru. Hasil wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik SDN Pakunden 1 menyatakan bahwa dalam proses belajar, mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit untuk memahami materi dan mengingat materi yang disampaikan guru. Dari uraian tersebut, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan.

Maka dari itu peneliti ingin memberikan solusi dalam permasalahan yang terjadi agar guru bisa menyampaikan modul dengan mudah dan dapat menambah semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan juga pada hasil belajar peserta didik. Media yang cocok digunakan yaitu PPT interaktif berbasis *edu games wordwall*. Saat ini Peserta didik cenderung memainkan *handphone* untuk bermain *game* maka dari itu peneliti ingin peserta didik bermain *game* yang memuat materi tata surya. *Wordwall* ialah aplikasi berbasis permainan web yang bisa digunakan selaku media pendidikan. Media *wordwall* terdiri dari sebagian berbagai tipe permainan yang bisa digunakan antara lain ialah kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Media ini sangat sesuai

digunakan dalam pembelajaran, dimana sekarang ini anak – anak tidak bisa lepas dari *handphone* dan menyukai bermain *game*.

Kajian Teori

Pada kajian teori ini peneliti membahas tentang pengertian pembelajaran, hasil belajar media pembelajaran, pengertian PPT interaktif, pengertian *wordwall*, cara penggunaan *wordwall*, kelebihan dan kekurangan *wordwall*, dan pembahasan materi IPA, sistem tata surya untuk jenjang sekolah dasar.

Pengertian Pembelajaran

Menurut Sanjaya (Suprihatiningrum, 2014) mengemukakan kata pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction* yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan – bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi fasilitator dalam belajar mengajar.

Pengertian Hasil Belajar

Menurut Jihad dalam (Afandi, 2013). Hasil belajar merupakan pencapaian wujud pergantian sikap yang cenderung menetap dari aspek kognitif, afektif, serta psikomotoris dari proses belajar yang dicoba dalam waktu tertentu. Teori tersebut cocok dengan statment yang dikemukakan Rusman (2015) hasil belajar merupakan beberapa pengalaman yang diperoleh partisipan didik yang mencakup ranah kognitif, afektif serta psikomotorik. Hasil belajar bisa dikenal lewat pengukuran. Peserta didik dirasa sukses dalam belajar apabila bisa menggapai tujuan- tujuan pendidikan.

Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Rifa'i, A., & Anni, 2016) faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah keadaan internal dan eksternal peserta didik. Keadaan internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya. Keadaan eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (rangsangan) yang dipelajari (direspon), suasana lingkungan, iklim, tempat belajar, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu informasi yang sudah dirancang dan dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga proses belajar mengajar bisa lebih efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memudahkan kegiatan pembelajaran serta berguna untuk memberikan penegasan materi kepada peserta didik (Kustandi, C., & Sutjipto, 2013).

Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai macam jenis media yang dapat digunakan guru dalam membantu menyapaikan materi pembelajaran kepada siswa. Semakin berkembangnya zaman yang semakin canggih maka media pembelajaran juga dapat terus berkembang menjadi lebih menarik. Menurut Munadi (Munadi, 2013) ada empat jenis media pembelajaran yaitu :

- 1) Media visual
- 2) Media audio visual

- 3) Media audio
- 4) Multimedia

Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut S.Gerlach dan P.ely (Jennah, 2009) adalah :

- 1) Bersifat Fiksatif, yaitu media ini memiliki kemampuan yang dapat menangkap, menyimpan dan dapat menampilkan kembali objek yang sudah lama ditampilkan. Dengan kemampuan ini suatu objek dapat difoto, digambar, direkam dan difilmkan selanjutnya hasilnya dapat ditampilkan kembali ketika diperlukan.
- 2) Bersifat Manipulatif, yaitu menampilkan kembali suatu objek yang sudah pernah ditampilkan dengan merubahnya sesuai kebutuhan misalnya merubah tempat, ukuran, kecepatan serta warna, sehingga dapat ditampilkan kembali diruang kelas.
- 3) Bersifat Distributif, yaitu dengan menggunakan media maka dapat menjangkau sasaran yang tepat misalnya media dapat menjangkau pendengar ataupun yang melihat dalam jumlah yang besar dalam satu kali penyajian secara bersama seperti radio, surat kabar serta televisi.
- 4)

Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai macam manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh para ahli, yaitu salah satunya menurut Kemp dan Dayton (Jennah, 2009)

- 1) Penyampaian menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran lebih menarik.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran dari yang lama menjadi lebih singkat
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- 6) Pembelajaran dapat disampaikan kapan saja
- 7) Sikap positif saat pembelajaran
- 8) Peran pembelajaran dapat menjadi lebih positif

Pengertian PPT (*Powerpoint*)

Menurut Daryanto multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi game. Pembelajaran menggunakan media *powerpoint* ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi *powerpoint* dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan (Daryanto, 2012).

Pengertian edu games wordwall

Menurut (Sun'iyah, 2020) *Wordwall* diperuntukan untuk menghasilkan aktivitas pendidikan interaktif yang bisa diakses tanpa terbatas waktu serta tempat, lewat fitur teknologi yang mempunyai jaringan internet, semacam: pc, tablet, *smartphone*, serta sebagainya. Bersumber pada penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan platform ataupun web website yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran

interaktif yang berbasis *edu games* (permainan).

Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Kelebihan dari *wordwall* :

- 1) *Wordwall* dapat menghasilkan media yang pembelajaran yang interaktif, menarik karena bersifat *games* (permainan).
- 2) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar.
- 3) Guru tidak perlu mengoreksi hasil peserta didik, karena hasil akan otomatis muncul setelah selesai mengerjakan.
- 4) *Wordwall* memudahkan dalam penambahan multimedia seperti music dan gambar.

Kekurangan dari aplikasi *wordwall* :

- 1) Dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama dan harus kreatif
1. Ilmu Pengetahuan Alam

Pengertian IPA

Menurut (Samatowa, 2016) Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen. Menurut (Trianto, 2011) secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Fisika merupakan salah satu cabang dari IPA, dan merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah - langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Muslich (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA SD/MI bertujuan agar murid:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan YME berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep - konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari - hari.
- 3) Peningkatan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 4) Memperoleh bakal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTS.
- 5) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Sistem Tata Surya

Tata Surya merupakan sebuah sistem yang terdiri dari Matahari, delapan planet, planet-kerdil, komet, asteroid dan benda-benda angkasa kecil lain. Matahari merupakan

pusat dari Tata Surya di mana anggota Tata Surya yang lain beredar mengelilingi Matahari. Adapun uraian materi pembelajaran Sistem Tata Surya pada pembelajaran IPA menurut Moch. Erewin Maulana dan Yamin W. Ono (Ono., 2008) adalah sebagai berikut.

- a) Matahari
- b) Planet
- c) Planet Kerdil
- d) Satelit
- f) Asteroid
- g) Komet

Kajian Peneliti Terdahulu

Guna kelengkapan penelitian ini, hingga peneliti merujuk sebagian penelitian terdahulu yang relevan, sesuai dan mendukung kebutuhan penelitian. Adapun hasil penelitian sebelumnya.

Penelitian Nur Linda Auliah, Asrul Asrul, Indri Anugrah Ramadhani dengan judul “Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar” hasil dari posttest (setelah di beri treatment) di kelas IV Memiliki nilai rata-rata 70. hasil ini menggunakan uji t dengan hasil yang di peroleh, $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $df=(n-1)$ yaitu $1,71088 > 49,585$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media animasi *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.

Penelitian Annisa Savira, Rudy Gunawan dengan judul “Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar” dari data yang diperoleh kelas kontrol nilai tertinggi ialah 80 dan nilai terendah ialah 50, sedangkan kelas eksperimen data nilai tertinggi yang diperoleh ialah 100 dan nilai terendah ialah 56. Hipotesis penelitian ini menggunakan Uji- t. Hasil yang diperoleh yaitu $0,05 > 0,093$ artinya terdapat pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV.

Berdasarkan hasil – hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa telah ada beberapa pembelajaran menggunakan media PPT interaktif dan *edu games* berbasis *wordwall* yang dikembangkan dan di uji dalam pembelajaran di lapangan. Media pembelajaran PPT interaktif *wordwall* dalam penelitian – penelitian tersebut sudah mencakup dalam pembelajaran IPA dan IPS. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan PPT interaktif dan *wordwall* dalam pembelajaran dapat dilakukan.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2016) Pada penelitian ini akan menghasilkan pengembangan suatu produk media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall*. Dalam metode R&D terdapat beberapa model pengembangan, salah satunya yaitu model pengembangan ADDIE, model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang mencakup analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Lokasi yang diambil pada uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu SDN Pakunden 1 Kediri Jawa Timur. Subjek dalam penelitian ini yaitu mengambil subjek siswa-siswi kelas VI SDN Pakunden 1 yang berjumlah 28 siswa dalam satu kelas.

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu memiliki tujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah valid, efektif dan praktis untuk digunakan. Validasi Model / Produk. Adapun dalam penelitian ini yang akan dilakukan validasi adalah angket media, angket materi, angket uji kepraktisan guru, dan angket respon siswa. Tahapan – Tahapan Analisis Data yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

HASIL STUDI PENDAHULUAN

Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada siswa kelas VI SDN Pakunden 1 pada materi tata surya, dapat diketahui bahwa pembelajaran belum maksimal dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran. Maka solusi dari permasalahan tersebut peneliti telah mengembangkan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall*. Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Peserta didik juga akan lebih semangat ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media yang dikembangkan juga terdapat video yang menarik, gambar animasi. Setelah mengamati dan memperhatikan materi yang disampaikan yang ada di PPT Interaktif, juga disediakan soal evaluasi berupa *game* (permainan). Validasi Model

Deskripsi Hasil Uji Validasi

a. Validasi Media Oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Desain <i>Layout</i> / Tata Letak	Ketepatan pemilihan background dengan materi				✓	
		Ketepatan proporsi layout					✓
2	Teks	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca				✓	
		Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca				✓	
		Ketepatan warna teks agar mudah dibaca				✓	
3	Gambar	Komposisi gambar				✓	
		Ukuran gambar				✓	
		Kualitas tampilan gambar					✓
		Kesesuaian gambar dengan materi				✓	
		Kemenarikan gambar bergerak				✓	
		Ketepatan game mencocokkan dan kuis					✓
		Ketepatan gambar dalam game mencocokkan dan kuis				✓	

4	Audio	Ketepatan pemilihan backsound				✓	
		Ketepatan sound effect dengan gambar bergerak				✓	
5	Penggunaan	Kesuaian dengan penggunan					✓
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				✓	
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media					✓
		Tampilan petunjuk penggunaan					✓
6	Navigasi	Ketepatan penggunaan tombol Navigasi				✓	
		Ketepatan kinerja				✓	
TOTAL SKOR			86				
SKOR MAKSIMAL			100				
PRESENTASE SKOR			86 %				

Validator memberikan saran dan revisi kecil terhadap media pembelajaran seperti menambahkan kompetensi dasar dan indikator, melengkapi judul, menambahkan LKPD dan menambahkan kesimpulan. Setelah menunjukkan perbaikan dan revisi kemudian validator media memberikan skor 86% yang artinya boleh digunakan tanpa revisi yang berarti media sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

b. Validasi Materi Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media PPT interaktif berbasis <i>edu games wordwall</i> dapat menjelaskan konsep materi					✓
2.	Media PPT interaktif berbasis <i>edu games wordwall</i> dapat menerapkan materi sistem tata surya				✓	
3.	Media PPT interaktif berbasis <i>edu games wordwall</i> mampu menjelaskan materi sistem tata surya					✓
4.	Media PPT interaktif berbasis <i>edu games wordwall</i> dapat menjelaskan karakteristik dari tata surya					✓
5.	Penggunaan tanda baca yang tepat				✓	
6.	Penggunaan bahasa pada materi mudah Dipahami				✓	

7.	Materi tata surya disusun secara sistematis pada media pembelajaran PPT interaktif berbasis <i>edu games wordwall</i>					✓
8.	Ketepatan soal dengan materi					✓
9.	Ketepatan soal mudah dipahami oleh siswa					✓
10.	Kalimat yang digunakan dapat menyampaikan materi dengan baik					✓
TOTAL SKOR		44				
SKOR MAKSIMAL		50				
PRESENTASE SKOR		88%				

Validator memberikan saran dan revisi kecil terhadap isi materi seperti materi tata surya & LKPD harus terstruktur. Setelah menunjukkan perbaikan kemudian validator materi memberikan skor 88% yang artinya boleh digunakan tanpa revisi yang berarti modul sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

Tahapan selanjutnya uji lapangan kelompok kecil atau uji terbatas di SDN Pakunden 1. Tahap terakhir yaitu uji lapangan kelompok besar atau uji luas di SDN Pakunden 1. Hasil angket respon guru, pretest dan posttest digunakan untuk pedoman penelitian hasil pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif berbasis *edu games wordwall*.

Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi yang dilakukan melalui beberapa tahapan untuk memperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kategori valid. Meskipun media pembelajaran layak untuk digunakan tetapi pada tahap validasi media dan materi, validator memberikan kritik dan saran perbaikan agar media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi lebih sempurna. Adapun bagian – bagian yang perlu diperbaiki dan disempurnakan oleh validasi media seperti menambahkan kompetensi dasar dan indikator, melengkapi judul, menambahkan LKPD dan menambahkan kesimpulan. Bagian – bagian yang perlu disempurnakan dari validasi materi yaitu materi tata surya & LKPD harus terstruktur.

1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

a. Kevalidan

Kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli media dengan presentase skor sebesar 86% dan validasi ahli materi dengan presentase skor sebesar 88% dengan perolehan rata – rata 87%. Sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak untuk digunakan.

b. Kepraktisan

Pada uji kepraktisan data diperoleh dari hasil angket uji kepraktisan guru dan angket uji kepraktisan siswa yang dilakukan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas angket kepraktisan yang sudah diisi oleh guru dan siswa akan dihitung berapa presentase yang diperoleh, kemudian dihitung rata – ratanya untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dikembangkan. Hasil angket uji kepraktisan respon guru mendapatkan

hasil presentase sebesar 88%. Hasil angket uji kepraktisan respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan hasil presentase sebesar 94%. Kemudian hasil presentase dari respon guru dan siswa dihitung rata – rata dan memperoleh hasil presentase sebesar 91%.

Pada uji coba luas, angket uji respon guru dan respon siswa akan dihitung berapa presentase yang diperoleh, kemudian hasil presentase tersebut dihitung rata – ratanya untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dikembangkan. Hasil angket respon guru pada uji coba luas mendapatkan presentase sebesar 88%. Hasil uji kepraktisan respon siswa pada uji coba luas mendapatkan presentase sebesar 90%. Kemudian hasil presentase uji kepraktisan angket respon guru dan angket respon siswa dihitung rata – rata memperoleh hasil presentase sebesar 89%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* sangat praktis untuk digunakan.





c. Keefektifan


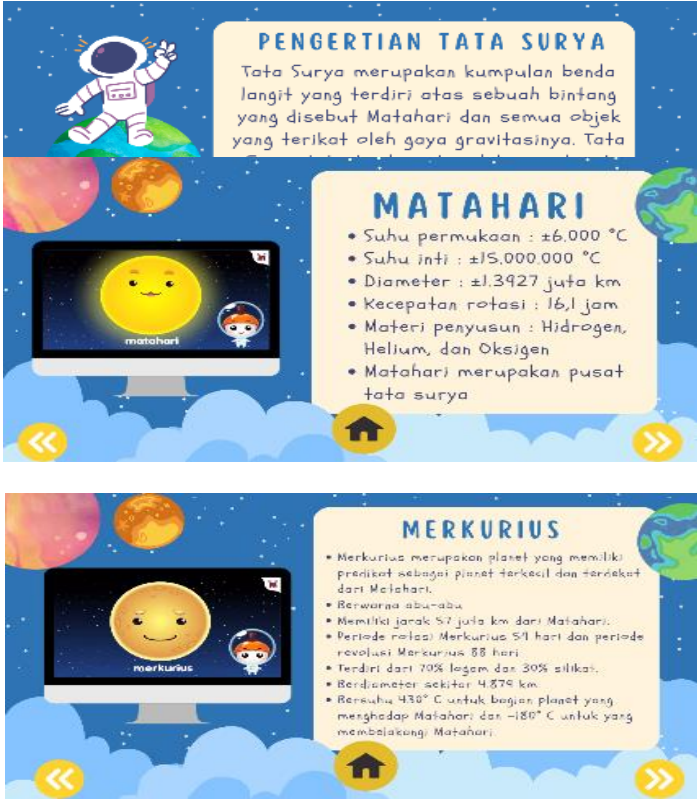

Data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik diperoleh untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall*. Pada uji keefektifan terbatas dilakukan oleh 8 peserta didik dengan hasil *pretest* mendapatkan nilai skor ketuntasan sebesar 50%, dan hasil *posttest* pada uji keefektifan terbatas mendapatkan nilai skor ketuntasan sebesar 100%.

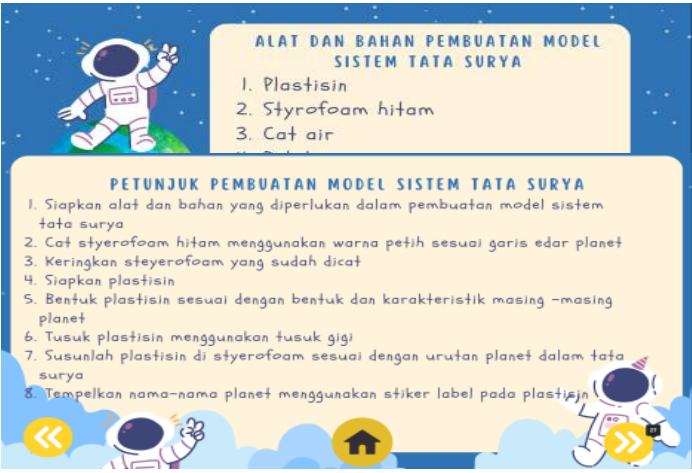


Pada uji coba keefektifan luas dilakukan oleh 20 peserta didik dengan hasil *pretest* mendapatkan skor ketuntasan sebesar 55%, dan hasil *posttest* pada uji keefektifan luas mendapatkan skor ketuntasan sebesar 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif karena rata – rata dari hasil *posttest* pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 100%.

Desain Akhir Model

No	Desain Awal Produk
1.	Halaman Cover Media 

<p>2</p>	<p>Kompetensi Dasar dan Indikator</p>  <p>KOMPETENSI DASAR 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya 4. 7 Membuat model sistem tata surya</p> <p>INDIKATOR 3.7. 1 Menjelaskan pengertian dari anggota tata surya 3.7.2 Menyebutkan karakteristik anggota tata Surya 4.7.1 Membuat model rangkaian sistem tata surya</p>
<p>3</p>	<p>Halaman Profil</p>  <p>DISUSUN OLEH Vanessa Dhiar Destiana D Universitas Nusantara PGRI Kediri</p>
<p>4</p>	<p>Halaman Menu</p>  <p>MENU TATA SURYA</p> <p>PETUNJUK MATERI SOAL EVALUASI</p>
<p>5</p>	<p>Halaman Petunjuk</p>  <p>PETUNJUK</p> <p>BACK, UNTUK MENUJU KE SLIDE SEBELUMNYA HOME, UNTUK MENUJU KE MENU UTAMA NEXT, UNTUK MENUJU KE SLIDE SEBELUMNYA</p>

<p>6</p>	<p>Halaman Petunjuk Materi</p> 
<p>7</p>	<p>Halaman Materi</p> 
<p>8</p>	<p>Video Animasi</p> 

<p>9</p>	<p>LKPD</p> 
<p>10</p>	<p>Link Soal</p> 
<p>11</p>	<p>Kesimpulan</p> 



Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

Spesifikasi produk penelitian pada pengembangan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang valid, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA. Spesifikasi model ini cocok untuk digunakan menjelaskan materi tata surya yaitu macam – macam nama planet dalam tata surya beserta karakteristik setiap planet.

2. Prinsip – Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh selama proses pengembangan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu game wordwall* dari desain awal sampai akhir ditemukan prinsip – prinsip, keunggulan, da kelemahan media sebagai berikut.

a. Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* digunakan untuk membantu pembelajaran tentang tata surya. Dengan media *edu games* tersebut dapat membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* diharapkan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Keunggulan Media Pembelajaran

- 1) Terdapat video animasi sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi.
- 2) Terdapat audio sehingga peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan media.
- 3) Media bisa digunakan peserta didik untuk belajar mandiri dirumah.
- 4) Penyajian media dikemas secara menarik dengan menggunakan animasi dan juga terdapat *game* yang didalamnya berisi soal.
- 5) Guru tidak perlu mengkoreksi hasil pekerjaan siswa karena hasil akan keluar setelah peserta didik selesai mengerjakan.

c. Kelemahan

- 1) Proses pembuatan media ini memerlukan keterampilan dalam mendesain layout, dibuat semenarik mungkin agar menumbuhkan semangat belajar siswa.
- 2) Dalam menuliskan isi media harus membutuhkan ide – ide kreatif yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

- 3) Dalam pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama karena membutuhkan ketelitian untuk mengatur tombol navigasi dan ketepatan kinerja.
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi
 - a. Faktor Pendukung Implementasi Model
 - 1) Peserta didik merasa senang dan dengan adanya media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dirasa lebih bisa memahami materi yang telah ada di media pembelajaran.
 - 2) Rasa ingin tahu peserta didik sangat tinggi terhadap cara penggunaan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall*.
 - 3) Antusias yang baik dari peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall*.
 - b. Faktor Penghambat Implementasi Model
 - 1) Proses pembuatan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* cukup lama dikarenakan harus memberi tampilan yang menarik minat siswa untuk belajar menggunakan media ini.
 - 2) Pemahaman guru terkait teknologi masih kurang.
 - 3) Keterbatasan jumlah *chromebook* di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang telah dilakukan di kelas VI SDN Pakunden 1 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

Media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan mendapatkan skor dari ahli media sebesar 86% dan dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 88%, selanjutnya dihitung rata – rata kevalidan mendapatkan skor sebesar 87%. Sehingga berdasarkan hasil tersebut keduanya telah dinyatakan sangat valid tanpa revisi serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* dikatakan sebagai media pembelajaran yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari angket uji respon kepraktisan guru dan angket uji kepraktisan siswa saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas, angket guru mendapatkan presentase sebesar 88% dan angket siswa memperoleh presentase sebesar 94%, hasil rata – rata dari presentase angket guru dan angket siswa pada uji coba terbatas sebesar 91%. Pada uji coba luas angket guru mendapatkan presentase sebesar 88% dan angket siswa mendapatkan presentase sebesar 90%, hasil rata – rata dari presentase angket guru dan angket siswa pada uji coba luas sebesar 89%. Kepraktisan pada media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* memenuhi kriteria sangat praktis. Media pembelajaran PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas hasil ketentuan klasikal pada *pretest* sebesar 50% dan *posttest* sebesar 100%. Pada uji coba luas, ketentuan klasikal pada *pretest* sebesar 55% dan *posttest* sebesar 100%. Kriteria menunjukkan klasifikasi sangat praktis.

SARAN

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Sebagai siswa yang memiliki tugas utama belajar seharusnya lebih bersemangat dalam belajar, memperhatikan saat guru menjelaskan, bertanya apabila kurang memahami materi dan teliti dalam mengerjakan setiap soal yang diberikan guru.

2. Bagi Guru

Ajak peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan pertanyaan secara acak. Dalam proses pembelajaran, agar tidak membosankan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar peserta didik aktif saat pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, guru sebaiknya diberikan pelatihan dalam hal membuat alat bantu belajar seperti media pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran akan bertambah menarik dan siswa akan lebih antusias untuk mengikutinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2013). Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 98–108. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.50>
- Amjadallah A, A., Khanifah, & Nuranisya, G. H. (2023). Implementasi Akuntansi Pesantren Sebagai Bentuk Transparansi Dan Akuntabilitas Pelaporan Keuangan Pondok Pesantren. *Jurnal Rekognisi Ekonomi Islam*, 2(01), 13–27. <https://doi.org/10.34001/jrei.v2i01.504>
- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 341. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19282>
- Arikunto, S. (2013). *Validitas. Dalam Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, D. W. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11–18.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130.
- Danny, S. T. (2015). *Teori Dan Pendekatan Belajar : Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pendidikan Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maret, V. N. (2016). *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*. 7(1), 7–10.
- Munadi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Ono., M. E. M. dan Y. W. (2008). *Modul Tata Surya*.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2016). *Psikologi Pendidikan (Revisi)*. UNNES PRESS.
- Sa'dun Akbar, M. P. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Indeks.
- Samriani Alik, S. A. M. R. I. A. N. I. (2014). *Pengaruh Sertifikasi Terhadap Peningkatan Profesionalisme Guru Di Sdn 93 Tombang Kabupaten Luwu (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo)*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukiman. (2005). *Pemberdayaan Masyarakat (Khususnya Keluarga) dalam Pendidikan Anak Usia Dini. ECCD-RC. Yogyakarta*.
- Sun'iyah, S. L. (2020). *Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf
- Suprihatiningrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : ArRuzz Media.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003.