

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

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI**



OLEH :

VANESSA DHIAR DESTIANA D

NPM : 2014060141

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

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

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI**



OLEH :

VANESSA DHIAR DESTIANA D

NPM : 2014060141

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh :

VANESSA DIHAR DESTIANA D

NPM : 2014060141

Judul :

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

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Penitia Ujian / Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri


Tanggal : 18 Juli 2024

Pembimbing I



Erwan Putera Permana, M.Pd
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0719109101

Skripsi oleh :

VANESSA DIIHAR DESTIANA D

NPM : 2014060141

Judul :

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

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

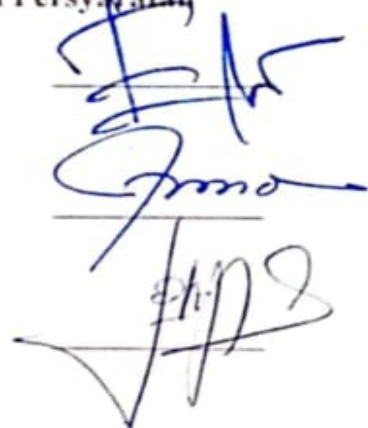
Tanggal : 18 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd

Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

Penguji II : Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Vanessa Dhiar Destiana D
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tgl Lahir : Nganjuk / 09 Agustus 2002
NPM : 2014060141
Fak / Jur / Prodi : FKIP / S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, Kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Vanessa Dhiar Destiana D
NPM. 2014060141

MOTTO

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dalam suatu urusan), Tetaplah bekeja keras (untuk urusan lain).

-QS. Al – Insyirah : 6-7-

“ Orang lain gak akan bisa paham struggle dan masa sulit kita yang mereka tahu hanya bagian success stories nya. Berjuanglah untuk diri sendiri, walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, Tetap berjuang ya!!”

Kupersembahkan Karya Ini Untuk :

Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Kolik dan Ibu Tri Susanti yang sangat saya banggakan karena tiada hentinya melangitkan doa baiknya serta memberikan dukungan dalam memperjuangkan masa depan dan kebahagiaan puterinya.

ABSTRAK

Vanessa Dhiar Destiana D : Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis *Edu games wordwall* Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Pakunden 1, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : PPT Interaktif, *Wordwall*, Tata Surya, Hasil Belajar

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.

Penelitian ini 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%.

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan rahmatNya penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul :

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

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus validator materi dalam penyusunan Skripsi ini
4. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan Skripsi ini.
5. Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan Skripsi ini.

6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator media dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Kedua orang tua saya Bapak Kolik dan Ibu Tri Susanti yang sangat saya cintai, Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Yang Maha Sempurna, tetapi usaha maksimal telah penulis lakukan dalam penulisan Skripsi ini. Penulis berharap, Skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan.

Kediri, 18 Juli 2024



Vanessa Dhiar Destiana D
NPM. 2014060141

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Pengertian Pembelajaran	12
2. Hasil Belajar	14
3. Media Pembelajaran	16
4. Pengertian PPT (<i>Powerpoint</i>).....	22
5. Pengertian <i>edu games wordwall</i>	22
6. Ilmu Pengetahuan Alam	25
7. Sistem Tata Surya.....	28
B. Kajian Peneliti Terdahulu.....	32

C. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN	38
A. Model Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan.....	40
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	40
2. <i>Design</i> (Perencanaan).....	41
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	42
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	42
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	42
1. Lokasi Penelitian	42
2. Subjek Penelitian	43
D. Uji Coba Model / Produk.....	43
1. Desain Uji Coba	43
2. Subjek Uji Coba	44
E. Validasi Model / Produk.....	45
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
1. Pengembangan Instrumen	46
2. Validasi Instrumen.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	51
1. Tahapan – Tahapan Analisis Data.....	51
BAB IV _DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Studi Pendahuluan	55
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	55
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	56
3. Desain Awal Produk	56
B. Pengajuan Validitas	60
1. Uji Validasi Ahli	60
2. Uji Coba Lapangan.....	64
C. Validasi Model	77
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	77

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	79
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	80
D. Pembahasan Hasil Penelitian	86
1. Spesifikasi Model.....	86
2. Prinsip – Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media.....	86
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	88
BAB V_ SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	89
A. Simpulan	89
B. Implikasi.....	90
C. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Validasi Angket Ahli Media.	47
Tabel 3.2 Validasi Angket Ahli Materi	48
Tabel 3.3 Angket Uji Kepraktisan Guru.....	49
Tabel 3.4 Angket Uji Kepraktisan Siswa	50
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan.	52
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan.	53
Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan Produk	54
Tabel 4.1 Desain Awal Media.....	57
Tabel 4.2 Validasi Angket Ahli Media.	61
Tabel 4.3 Validasi Angket Ahli Materi	63
Tabel 4.4 Angket Uji Kepraktisan Guru.....	65
Tabel 4.5 Angket Uji Kepraktisan Siswa	67
Tabel 4.6 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media	69
Tabel 4.7 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media.....	70
Tabel 4.8 Angket Uji Kepraktisan Guru.....	71
Tabel 4.9 Angket Uji Kepraktisan Siswa	73
Tabel 4.10 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media.	75
Tabel 4.11 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media.....	76
Tabel 4.12 Desain Akhir Produk.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Template <i>Wordwall</i>	23
Gambar 2.2 Opsi Memberikan Tautan.	24
Gambar 2.3 Susunan Planet Pada Tata Surya.....	29
Gambar 2.4 Alur Kerangka Berpikir.	37
Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE.	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	95
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi	97
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi	99
Lampiran 4 Lembar Validasi Media	102
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	105
Lampiran 6 Angket Kepraktisan Guru	129
Lampiran 7 Angket Kepraktisan Siswa.....	130
Lampiran 8 Soal <i>Pretest</i>	131
Lampiran 9 Hasil Postest / Evaluasi.....	133
Lampiran 10 Surat Pengangatar / Izin Penelitian	134
Lampiran 11 Lembar Wawancara Guru	135
Lampiran 12 Lembar Observasi Siswa	136
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian.....	137
Lampiran 14 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	138
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	139
Lampiran 16 Surat keterangan Bebas Plagiasi	145
Lampiran 17 Hasil Cek Plagiasi	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang dikarenakan dalam pendidikan dapat membentuk kepribadian seseorang untuk memenuhi kebutuhan di masa yang akan datang. Menurut Irwandi (2017), “Pendidikan merupakan suatu investasi penting dan memiliki peranan yang sangat strategis bagi terwujudnya sumber daya manusia yang lebih berkualitas”. Pendidikan dilaksanakan dalam keadaan sadar dan terencana serta mewujudkan kondisi belajar yang kondusif.

Pendidikan adalah upaya memajukan bertumbuhnya budi pekerti, nilai – nilai dalam kehidupan seperti nilai religi, pengetahuan, kebudayaan, serta teknologi dan keterampilan sehingga dapat menjadikan manusia yang bermartabat, berpengetahuan, serta berakhlak mulia. Hal ini juga selaras menurut dengan Traharti (2015), menyatakan bahwa “pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup. Pendidikan dapat diperoleh secara formal maupun non formal. Pendidikan secara formal bisa didapatkan melalui pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke jenjang tinggi. 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). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diterapkan pada peserta didik sekolah dasar merupakan pemberian pengetahuan dan keterampilan terhadap sains, dimana pesera didik dapat mempelajari mengenai makhluk hidup, proses kehidupan dan alam sekitarnya. Maka dari itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Hal ini akan terwujud apabila dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat karena adanya sebuah media yang dapat menambah kualitas pembelajaran sehingga membuat peserta didik dengan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru.

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). Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, 2013). Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik. Melalui pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Sebaliknya bagi peserta didik, penggunaan media dapat membuat peserta didik mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat pembelajaran.

Oleh sebab itu, guru haruslah berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Guru harus memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam belajar supaya sanggup mengingat serta menaruh data dengan kilat serta gampang diingat. Guru membutuhkan model, metode, pendekatan dan strategi saat melaksanakan pembelajaran. Guru juga harus menyediakan media pembelajaran yang berperan untuk menjembatani modul yang abstrak untuk peserta didik. Sama halnya dengan media komunikasi yang lain, media pembelajaran digunakan untuk penyampaian modul oleh guru kepada peserta didiknya, untuk itu kita selaku calon guru yang hendak mengantarkan sesuatu

modul dibutuhkan media pembelajaran yang tepat supaya apa yang di informasikan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik. Inovasi dari guru untuk meningkatkan media pembelajaran yang menarik juga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

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 di buku 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. Peran media dalam proses pembelajaran sangatlah penting, adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak juga pada kualitas hasil belajar peserta didik. Media Pembelajaran merupakan salah satu kunci yang sanggup menarik perhatian siswa, terlebih bila media tersebut adalah media berbasis *game* (permainan)

Bersumber pada latar belakang tersebut, peneliti memilih SDN Pakunden 1 dengan bersumber pada hasil observasi serta wawancara bersama guru kelas VI SDN Pakunden 1 proses pembelajaran khususnya tata surya masih belum maksimal sebab semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang, sehingga mempengaruhi pada hasil belajarnya. Saat pembelajaran peserta didik terlihat asik berbicara dengan teman sebangkunya, karena guru hanya mengantarkan modul menggunakan media konvensional yaitu papan tulis. 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*.

Oleh sebab itu dibutuhkan inovasi baru dari guru supaya hasil belajar siswa bisa bertambah. Perihal ini dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *edu game wordwall* untuk mendukung pendidikan. Sehingga peneliti mengangkat judul “Pengembangan PPT Interaktif Berbasis *Edu games wordwall* Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Pakunden 1”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul sebagai berikut

Pernyataan dari beberapa peserta didik kelas VI SDN Pakunden 1 dalam menjelaskan materi guru menggunakan metode ceramah sedangkan siswa terlihat asik berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga banyak peserta didik yang merasa bosan dan kurang semangat selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut peserta didik hanya memperhatikan penjelasan

guru yang hampir sama dengan buku paket yang peserta pun juga memiliki. Sehingga peserta kurang aktif, dimana guru selalu menanyakan pertanyaan terlebih dahulu untuk memancing peserta didik agar aktif.

Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar menarik minat belajar peserta didik. Guru bukan hanya sebagai pendidik, tetapi juga sebagai seorang yang harus bisa menambah semangat peserta didik, serta harus menciptakan suasana belajar yang menarik minat peserta didik untuk menerima materi yang disampaikan, Namun pada saat observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru masih cenderung dengan menggunakan media konvensional yaitu papan tulis dengan metode ceramah.

Semakin berkembangnya media pembelajaran guru dituntut untuk turut serta mengikuti proses tersebut sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi peserta didik saat ini. Terlebih lagi peserta didik saat ini lebih suka bermain *game* daripada belajar. Maka ketika proses pembelajaran bisa menggunakan media pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik sehingga tidak timbul rasa bosan. Media pembelajaran yang dapat menarik semangat peserta didik untuk menjadi aktif salah satunya adalah *game* (permainan) berbasis *wordwall*. Media *wordwall* sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran, Dimana sekarang ini anak-anak tidak bisa lepas dari *handphone* dan menyukai bermain *game*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi tata surya untuk kelas VI SDN Pakunden 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dikembangkan pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Pakunden 1?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dikembangkan pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Pakunden 1?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dikembangkan pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Pakunden 1?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang akan menjadi tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dikembangkan pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Pakunden 1.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dikembangkan pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Pakunden 1.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* yang dikembangkan pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Pakunden 1.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua dimensi, Yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu upaya mengembangkan media pembelajaran IPA. Serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pengembangan media dan ilmu pengetahuan khususnya Pendidikan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti.

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Mempermudah dalam pemahaman mengenai materi tata surya di kelas VI.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA khususnya materi tata surya di kelas VI.
- 3) Dengan penerapan media PPT interaktif berbasis *edu games wordwall* materi tata surya, bisa menarik perhatian siswa untuk semangat belajar serta aktif dalam pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat dijadikan sebagai modal dalam memilih variasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA.
- 2) Untuk menambah pengetahuan serta wawasan, sehingga meningkatkan keprofesional guru di sekolah dasar dalam proses mengajar.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Memberi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan Media pembelajaran.
- 2) Mendorong sekolah supaya lebih memperhatikan dan menyediakan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran, khususnya IPA dengan lebih baik.

d. Manfaat bagi peneliti

Memberikan wawasan pengetahuan serta sebagai pengalaman dalam persoalan yang ada dalam bidang pendidikan.

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 Rekoginisi 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.
- Irwandi, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. 2017. Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio' 13 : Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Imliah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2),221-221. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>
- 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.