PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *CONSTRUCT 2* BERBANTUAN *GAME WORDWALL* MATERI BATU TUA (BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA) KELAS IV SDN BURENGAN 5 KOTA KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD

OLEH:

NANING MUALIFAH
NPM: 2114060100

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

Skripsi Oleh

NANING MUALIFAH
NPM: 2114060100

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *CONSTRUCT 2* BERBANTUAN *GAME WORDWALL* MATERI BATU TUA (BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA) KELAS IV SDN BURENGAN 5 KOTA KEDIRI

Telah Disetujui Untuk Diajukan
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 16 Juli 2025

Pembimbing I,

Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0705069001

Pembimbing II,

Sutrisno Sahari, M.Pd.
NIDN. 0713037304

Skripsi Oleh

NANING MUALIFAH
NPM: 2114060100

Judul

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *CONSTRUCT 2* BERBANTUAN *GAME WORDWALL* MATERI BATU TUA (BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA) KELAS IV SDN BURENGAN 5 KOTA KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn. _____
2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. _____
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd. _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Naning Mualifah
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir	: Trenggalek, 9 Januari 2002
NPM	: 2114060100
Fak/Jur/Prodi	: FKIP/SI/PGSD

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 pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan

NANING MUALIFAH
NPM: 2114060100

MOTTO

"Keberhasilan dimulai dengan keberanian untuk mencoba"

(Walt Disney)

"Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia"

(Baskara Putra-Hindia)

"Orang lain tidak akan paham masa *struggle* dan masa sulit kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini"

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat yang luar biasa, kekuatan, dan kemudahan bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Semoga sholawat dan salam senantiasa terlimpah kepada Baginda Rasulullah (SAW).

Segala perjuangan yang sudah penulis lalui hingga titik ini penulis persembahkan teruntuk orang-orang yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi alasan penulis kuat sehingga bisa menyelesaikan Skripsi ini.

1. Pintu surga penulis Ibu Sumarti, beliau sangat berperan penting dalam proses penyusunan skripsi ini karena beliau selalu memberi semangat, dukungan, kasih sayang serta do'a yang selalu beliau berikan higga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. Semoga Ibu selalu diberikan kesehatan dan dipanjangkan umurnya aamin.
2. Cinta pertama penulis Bapak Sidiq (Alm), beliau yang dengan penuh kasih mengantar penulis bersekolah untuk pertama kalinya tetapi tidak bisa menemani sampai lulus di perguruan tinggi.
3. Kakak perempuan penulis Tiin Nurlaili dan kakak ipar penulis Adi Dharma Saputra, terima kasih atas semangat dan motivasi yang senantiasa diberikan. Dukungan yang tulus dari keduanya menjadi dorongan berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi dan menempuh perjalanan pendidikan hingga meraih gelar sarjana.
4. Bapak Sukirno, terima kasih atas kasih sayang dan perhatian yang Bapak curahkan kepada Ibu penulis disaat penulis berada jauh untuk menempuh pendidikan tinggi. Ketulusan Bapak dalam menjaga dan menyayangi Ibu menjadi sumber ketenangan dan kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini.
5. Keponakan tercinta Fathan Adi Pratama, terima kasih atas keceriaan yang senantiasa diberikan, serta semangat yang turut menguatkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi sumber kebahagiaan yang berarti disetiap langkah perjalanan penulis.

6. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya Diky Satra Mardani. Terimakasih motivasi untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang mengerti apa itu pengalaman, pendewasaan, sabar dan serta pendengar yang baik dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga untuk orang tua Diky yang sudah menyayangi penulis, penulis sangat senang. Terimakasih telah menjadi bagian menyenangkan dari pendewasaan ini. Semangat dan sukses untuk hari-hari berikutnya.
7. Terakhir, terimakasih kepada diri saya sendiri Naning Mualifah Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karna sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. *I wanna thank me for just being me at all times.*

ABSTRAK

Naning Mualifah Pengembangan Multimedia Interaktif *Construct 2* Berbantuan *Game Wordwall* Materi Batu Tua (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) Kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, *Wordwall*, BATU TUA, Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara peneliti di SDN Burengan 5 yang menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah serta metode pembelajaran yang masih berpusat pada penjelasan lisan dari guru tanpa didukung oleh media pembelajaran. Selain itu, karakteristik siswa yang masih berada pada tahap perkembangan cenderung senang bermain menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Constract 2* berbantuan game *Wordwall* materi BATU TUA bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Constract 2* berbantuan *game Wordwall* materi BATU TUA bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri. (3) Untuk mengetahui Keefektifan media pembelajaran *Constract* 2 berbantuan *game Wordwall* materi BATU TUA bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development.* Adapun langkah-langkah sesuai dengan prosedur model ADDIE yang memiliki tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Subjek penelitian ini yaitu validator materi, validator media, guru kelas IV, dan siswa kelas IV SDN Burengan 5 yang berjumlah 24 siswa. Dari total jumlah siswa tersebut, sebanyak 8 siswa sebagai tahap uji coba terbatas, sedangkan 16 siswa sebagai tahap uji coba luas. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan media "BATU TUA" materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya adalah sebagai berikut, (1) Dinyatakan sangat valid dengan presentase 98% pada validasi materi dan 91,6% pada validasi media. (2) Dinyatakan sangat praktis dengan presentase 80% dari hasil respon guru dan 91,25% respon siswa pada uji coba terbatas serta 92,5 pada uji coba luas. (3) Dinyatakan sangat efektif setelah dilakukan uji coba terbatas dengan hasil ketuntasan klaksikal 87,5% dan ketuntasan klaksikal 87,5%. Kesimpulan dalam penelitian media "BATU TUA" pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Construct 2* berbantuan *Game Wordwall* Materi BATU TUA (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri" ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Wahyudi, M.Sn. selaku dosen pembimbing 1.
5. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2.
6. Bapak dan Ibu dosen PGSD UN PGRI Kediri.
7. Ibu Lilis Khoirulina, S.Pd. kepala sekolah SDN Burengan 5.
8. Ibu Suci Ari, S.Pd. wali kelas 4 SDN Burengan 5.
9. Orang tua serta saudara yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan do'a.
10. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 16 Juli 2025
Mahasiswa

Naning Mualifah
NPM. 2114060100

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Pengembangan 7
F. Manfaat Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI **9**
A. Media Pembelajaran 9
B. Multimedia Interaktif 11
C. Karakteristik Siswa 14
D. Construct 2 14
E. Wordwall 17
F. Multimedia Interaktif BATU TUA 19
G. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. 20
H. Hasil Penelitian yang Relevan 25
I. Kerangka Berfikir 27

BAB III METODE PENGEMBANGAN **29**
A. Model Pengembangan 29
B. Prosedur Pengembangan 30
C. Desain pengembangan 34

D. Tempat dan Waktu Pengembangan 35
E. Teknik Pengumpulan Data 36
F. Instrumen Penelitian 38
G. Teknik Analisis Data 44
H. Uji Coba dan Validasi Model/Produk 49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 52
A. Data produk Hasil Pengembangan 52
B. Validasi Produk Multimedia "BATU TUA" 56
C. Uji Coba Produk 60
D. Analisis Data 70
E. Desain Akhir Media 72
F. Kajian Produk Akhir 74

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 77
A. Simpulan 77
B. Saran 78

DAFTAR PUSTAKA 79
LAMPIRAN 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Morfologi Akar 21
Gambar 2. 2 Batang Pohon 22
Gambar 2. 3 Daun 23
Gambar 2. 4 Bentuk Daun 23
Gambar 2. 5 Bunga 24
Gambar 2. 6 Buah 25
Gambar 2. 7 Bagan Kerangka Berpikir 28
Gambar 3. 1 Model ADDIE 30
Gambar 3. 2 Desain opening multimedia “BATU TUA” 31
Gambar 3. 3 Desain menu multimedia “BATU TUA” 32
Gambar 4. 1 Komentar dan Saran Ahli Materi 57
Gambar 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media 59
Gambar 4. 3 Komentar dan Saran Guru 66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran 20
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan 25
Tabel 3. 1 Desain Multimedia interaktif BATU TUA 34
Tabel 3. 2 Waktu Pengembangan 36
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara dengan Guru 37
Tabel 3. 4 Tabel Angket Validasi Ahli Materi 39
Tabel 3. 5 Tabel Angket Validasi Multimedia Interaktif 40
Tabel 3. 6 Tabel Angket Respon Guru 42
Tabel 3. 7 Tabel Angket Respon Siswa 43
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Soal 44
Tabel 3. 9 Kriteria Kevalidan Materi Dan Media 45
Tabel 3. 10 Kriteria Respon Guru dan Siswa 46
Tabel 3. 11 Kriteria keefektifan 48
Tabel 4. 1 Desain Awal Produk BATU TUA 55
Tabel 4. 2 Angket Validasi Ahli Materi 56
Tabel 4. 3 Angket Validasi Ahli Media 58
Tabel 4. 4 Angket Respon Siswa 61
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Terbatas 63
Tabel 4. 6 Angket Respon Guru 65
Tabel 4. 7 Angket Respon Siswa 67
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Luas 69
Tabel 4. 9 Desain Akhir Produk 73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul 86
Lampiran 2 : Berita Acara Bimbingan 88
Lampiran 3 : Angket Wawancara 90
Lampiran 4 : Pre Test 92
Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian 104
Lampiran 6 : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian 105
Lampiran 7 : Angket Validasi Ahli Materi 106
Lampiran 8 : Angket Validasi Ahli Media.....111
Lampiran 9 : Angket Respon Guru 116
Lampiran 10 : Angket Respon Siswa..... 120
Lampiran 11 : Perangkat Pembelajaran 122
Lampiran 12 : Post Test Uji Terbatas 145
Lampiran 13 : Post Test Uji Luas..... 146
Lampiran 14 : Surat Pemanfaatan Produk 147
Lampiran 15 : Surat Bebas Plagiasi 148
Lampiran 16 : Hasil Uji Plagiasi..... 149
Lampiran 17 : Dokumentasi..... 150
Lampiran 18 : Kartu Bimbingan Siakad 151
Lampiran 19 : Undangan Ujian Skripsi 152
Lampiran 20 : Lembar Berita Acara Ujian Skripsi 153
Lampiran 21 : Lembar Revisi Ujian Skripsi 154

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut pandangan ahli (Qariah et al., 2021), pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan potensi fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual individu. Pendidikan adalah pengalaman belajar yang terjadi di dalam lingkungan kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan berbagai aspek potensinya. Pendidikan membantu dalam pembentukan kemampuan fisik yang lebih baik. Selain itu, pendidikan juga meningkatkan kecerdasan intelektual dan emosional seseorang. Aspek sosial dan spiritual individu juga dapat berkembang dengan baik melalui proses pendidikan. Dengan demikian, pendidikan merupakan kunci untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki oleh seseorang.

Pendidikan tidak hanya terbatas pada peningkatan pengetahuan akademis, tetapi juga sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan intelektual dan emosional seseorang. Kecerdasan intelektual mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang baik. Sementara itu, kecerdasan emosional melibatkan kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi dengan sehat, serta berempati terhadap orang lain. 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.

Menurut pandangan ahli (Indra & Fitria, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah disiplin ilmu yang dikembangkan berdasarkan fenomena alam dan metode ilmiah. IPA mencakup studi tentang fenomena biologis dan non-biologis. Melalui IPA, siswa mempelajari berbagai proses alam yang terjadi di sekitar mereka. Pendidikan IPA di sekolah dasar memberikan dasar pengetahuan tentang dunia alam. Selain itu, IPA juga melatih siswa untuk menggunakan metode ilmiah dalam memahami fenomena alam. Oleh

karena itu, pendidikan IPA memainkan peran penting dalam membangun pemahaman ilmiah dan kritis pada individu. Melalui pembelajaran IPA, siswa mempelajari berbagai proses alam yang terjadi di sekitar mereka. Pendidikan IPA di sekolah dasar memberikan fondasi pengetahuan tentang dunia alami, seperti pengetahuan tentang tumbuhan, hewan, cuaca, dan berbagai fenomena fisik.

Di zaman digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Dampaknya sangat terasa di dunia pendidikan, di mana penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar semakin diakui dan diterima. Pendidikan di era digital memfokuskan pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk memperbaiki proses belajar mengajar, terutama di SDN Burengan 5. Pembelajaran digital yang melibatkan multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Teknologi ini juga memudahkan pemahaman konsep secara lebih efektif. Dengan menggunakan alat-alat digital, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Secara keseluruhan, integrasi teknologi dalam pendidikan membawa banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam menjalankan tugasnya, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswanya. Selain itu, guru juga perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menjadi aktif dan inovatif, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan peneliti pada 10 Oktober 2024 menemukan bahwa siswa kelas IV di SDN Burengan 5 masih kesulitan memahami materi IPA pada bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Ini terlihat dari hasil *pre test* bahwa dari total 24 siswa, 13 siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini dikarena kurangnya pemanfaatan sarana prasarana sebagai media pembelajaran interaktif dalam pelajaran IPA, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan, siswa sering mengalami

kesulitan dalam memahami pelajaran tersebut. Pembelajaran yang menggunakan metode ceramah seringkali tidak meninggalkan kesan yang mendalam bagi siswa. Siswa cenderung menghafal materi yang ditulis, namun beberapa hari kemudian mereka lupa dengan materi tersebut. Pembelajaran dengan metode ceramah tidak cukup mendukung kemampuan mereka dalam mengingat, sehingga hasil belajar yang dicapai masih rendah. Materi ini membutuhkan banyak visualisasi objek, gambar berwarna, dan materi penjelasan yang dapat membantu pemahaman siswa, namun hal ini belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru melalui media pembelajaran. Setiap siswa mempunyai persepsi yang berbeda-beda dalam menerima atau memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa pada materi tubuh tumbuhan dan fungsinya guru hanya menggunakan gambar bagian tubuh tumbuhan yang di print dengan kertas hvs dan buku siswa untuk menjelaskan fungsinya, siswa juga menyukai pembelajaran yang dipadukan dengan kegiatan bermain yang menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan fenomena permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif *contruct 2* berbantuan *game wordwall*. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mengenalkan bagian tubuh tumbuhan akan mempermudah siswa dalam memahami materi. Media ini akan memuat berbagai visualisasi bentuk, gambar berwarna, penjelasan, dan pertanyaan interaktif, yang lebih efektif dibandingkan metode seperti membaca buku dan mendengarkan penjelasan verbal. Platform media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah *Construct 2,* ini merupakan aplikasi untuk membuat game tetapi juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi supaya menarik. Menurut (Purwaningtiyas, 2023) *Construct 2* adalah perangkat lunak yang mampu menyampaikan pesan visual atau materi dengan jelas kepada siswa serta materi pembelajaran yang bersifat nyata, yang dapat diilustrasikan dengan lebih menarik

menggunakan berbagai gambar. Hal ini dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Construct 2* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara interaktif dan menarik, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan gambar dan elemen visual.

Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran *construct 2* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keefektifan yang dilakukan oleh (Purwaningtiyas, 2023) penelitian media pembelajaran *construct 2* ini penggunannya sudah efektif dalam pembelajaran dengan presentasi 90,3 %. Hal ini juga terbukti juga dari penelitian (Triana et al., 2021) Penelitian media pembelajaran *construct 2* ini dengan hasil uji keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* menggunakan uji N-Gain yaitu 78 dengan kategori "Tinggi". Dengan demikian media interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* dapat dikatakan layak, praktis dan efektif.

Selain menggunakan media pembelajaran *construct 2* dalam menyampaiakan materi diperlukan game dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu game yang digunakan merupakan game interaktif berbantuan web. Wordwall adalah platform yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran interaktif, termasuk game pembelelajaran kata-kata, kata ganti, kosa kata, dan banyak lagi. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *game Wordwall* khususnya dalam materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) untuk kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri menjadi salah satu solusi yang menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi tersebut. Pada materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) siswa akan belajar mengenai bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsi-fungsinya. Di dalam proses pembelajaran, penting bagi siswa untuk memahami dengan baik bagian tubuh tumbuhan dan fungsi-fungsinya.

Wordwall merupakan aplikasi berbantuan permainan yang bertujuan untuk melibatkan siswa dalam aktivitas seperti kuis, diskusi, dan survei. Penggunaannya sangat mudah karena siswa tidak memerlukan akun baru

dan dapat diakses langsung melalui web browser https://wordwall.net. Aplikasi ini juga tersedia di *Play Store*, memungkinkan penggunaan yang praktis di perangkat smartphone (Purnamasari et al., 2022).

Mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dengan media *contruct 2* berbantuan *game Wordwall* dapat meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam mempelajari materi IPA, khususnya bagian tubuh tumbuhan. *Wordwall* menawarkan cara yang seru dan menantang bagi siswa untuk menguji pengetahuan mereka tentang materi yang telah dipelajari. Dengan visualisasi interaktif yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Penggunaan gambar berwarna dan animasi dalam media interaktif juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Kegiatan yang melibatkan permainan edukatif seperti *Wordwall* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, interaksi antarsiswa dalam permainan ini dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan keterampilan sosial mereka. Kombinasi ini membuat pembelajaran IPA menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nurhamida & Putri, 2020) tentang penggunaan permainan *Wordwall* menunjukkan bahwa game ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat efektivitas mencapai 80%. Game ini juga dibuktikan juga oleh peneliti (Aeni et al., 2023) hasil uji coba produk yang mendapatkan penilaian dari pengguna dengan predikat sangat baik artinya produk sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berencana mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik menggunakan *Construct 2* berbantuan *game Wordwall* untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendorong keaktifan siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengambil judul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Construct 2* berbantuan *Game Wordwall* Materi BATU TUA (Bagian Tubuh

Tumbuhan dan Fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri" sebagai upaya mengatasi permasalahan yang dutemukan.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru belum menggunakan multimedia pembelajaran *construct 2* berbantuan *wordwall* dalam pelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan.
2. Siswa hanya menggunakan buku paket/lks saat proses belajar mengajar.
3. Siswa yang kesulitan memahami pembelajaran bagian tubuh tumbuhan
4. Guru terfokus dengan metode ceramah.
5. Sebanyak 54,16% dari 24 siswa belum mencapai KKTP

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Peneliti memfokuskan terkait penyediaan sarana prasarana pembelajaran IPA yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga perlu dikembangkan multimedia interaktif *contruct 2* berbantuan *game wordwall* materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *constract 2* berbantuan *game wordwall* materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *constract 2* berbantuan *game wordwall* materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *constract 2* berbantuan *game wordwall* materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *constract 2* berbantuan *game wordwall* materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *constract 2* berbantuan *game wordwall* materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *constract 2* berbantuan *game wordwall* materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini memberikan sejumlah manfaat, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

   Secara umum, penelitian ini berperan dalam meningkatkan pemahaman materi dan mendorong semangat belajar siswa kelas IV di SDN Burengan 5, melalui penyajian kuis interaktif yang menarik sebagai bagian dari media pembelajaran yang digunakan.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Sekolah

      Media interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung penerapan pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah.

   b. Bagi Guru

      Media pembelajaran “BATU TUA” ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana bantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan media ini juga diharapkan mampu mendorong guru untuk lebih termotivasi dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui media yang bersifat visual dan interaktif. Hal ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mempermudah pemahaman terhadap materi, khususnya pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(2), 28. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375

Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains)*, *9*(1), 59–66. https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654

Nurhamida, & Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN pada Materi Hak dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, *3*(4), 1249–1255. https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/55733

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 177–180.

Purwaningtiyas, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V SDN NGASEM 1. *Nucl. Phys.*, *13*(1), 104–116.

Qariah, N., Wibowo, D. cahyadi, & Parida, L. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas IV SDN 17 SP.2 C Paoh. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, *1*(2), 53–58. https://doi.org/10.57251/ped.v1i2.139

Triana, F., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Pada Materi Kerajaan Hindu Di Indonesia Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, *5*(69), 637.