

**PENGEMBANGAN MEDIA EDU GAMES BERBASIS ONLINE PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 NGROMBOT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RETNO PUSPITA WULANDARI

NPM : 2114060221

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

RETNO PUSPITA WULANDARI

NPM. 2114060221

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA EDU GAMES BERBASIS ONLINE PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 NGROMBOT**

Telah Disetujui untuk Dilanjutkan Kepada Panitia Ujian Skripsi/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 10 Juli 2025

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

NIDN. 0724077901



Dr. Ika Santia, M.Pd.

NIDN. 0702018801

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh :

RETNO PUSPITA WULANDARI

NPM : 2114060221

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA EDU GAMES BERBASIS ONLINE PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 NGROMBOT**

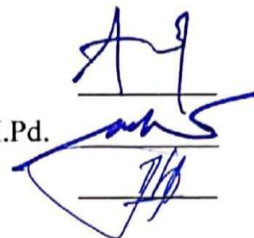
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP
UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|-------------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Dr. Wahid Ibnu Zaman, S.Pd, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Ika Santia, M.Pd. |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Retno Puspita Wulandari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 17 Juli 2003
NPM : 2114060221
Fak/Jur./Prodi. : FKIP / S1 PGSD

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

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan



Retno Puspita Wulandari

NPM: 2114060221

MOTTO

“Dan Bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar.”

(Q.S. Ar-Ruum:60)

“Rasakan setiap yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang dan bertahan sejauh ini”

(Retno Puspita Wulandari)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak memperoleh bimbingan, semangat dan bantuan material dari berbagai pihak, oleh karena itu sudah sepantasnya kesempatan ini penulis akan menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Imam Malik. Beliau memang tidak merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mewujudkan impian untuk penulis merasakan bangku perkuliahan. Terima kasih ayah telah menemani penulis.
2. Pintu surgaku, ibu Erna Tatik. Beliau sangat berperan penting dalam penyelesaian program studi penulis. Beliau juga tidak pernah merasakan bangku perkuliahan, tapi semangat, motivasi dan doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. Beliau menjadi penguat penulis ketika satu sayap kehidupannya hilang. Terima kasih telah menjadi tempatku untuk pulang.
3. Kepada Saudara-Saudaraku, Kakakku Cindi Kartikasari dan Adikku Nada Fajria Salsabilla. Terima kasih selalu memberikan semangat, dukungan serta doa kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai sarjana.
4. Kepada sahabatku, Finna Deshinta Patricia. Terimakasih atas segala motivasi, dukungan, waktu dan ilmu yang dijalani bersama dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan. Terimakasih telah bersedia menjadi saudara baru yang selalu jadi tempat keluh kesah penulis.
5. Kepada sahabat-sahabatku dari ukm-tk. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan, motivasi dan ilmu yang dijalani bersama pada akhir-akhir semester tua perkuliahan. Terimakasih selalu menjadi pendengar dan penasehat yang baik bagi penulis.
6. Terakhir, penulis ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah bertahan hingga saat ini. Disaat penulis kurang percaya terhadap dirinya sendiri, tapi mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar kendalinya. Penulis selalu ingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit. Tetap menjadi manusia yang selalu ingin berusaha dan tidak pernah lelah mencoba, sebab skripsi yang berhasil adalah skripsi yang selesai.

ABSTRAK

Retno Puspita Wulandari : Pengembangan Media *Edu Games* Berbasis Online Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot

Kata Kunci : *Edu Games*, Media Pembelajaran, dan Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Ngrombot terungkap bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi mengenai perubahan wujud benda, terjadi penurunan minat belajar siswa yang disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang monoton, terbatas pada penggunaan sumber belajar dari buku pelajaran sekolah dan terdapat respons siswa juga menurun ketika diminta menjawab pertanyaan seputar perubahan wujud benda.

Tujuan penelitian ini dan pengembangan ini yaitu (1) Untuk mengetahui kevalidan Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot. (2) Untuk mengetahui respon siswa pada Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot. (3) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (Research and Development) dengan model 4D terdiri dari 4 tahap utama: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Ngrombot yang berjumlah 20 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Berdasarkan hasil uji kevalidan diperoleh persentase penilaian sebesar 92% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Kedua nilai diakumulasikan menjadi 91% yang menunjukkan

kategori sangat valid. (2) Berdasarkan data angket respon siswa, diketahui skor respon sebesar 96% dari 5 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 98% dari 15 siswa pada uji coba kelompok besar. Kedua nilai diakumulasikan menjadi 97%. Yang menunjukkan kategori sangat layak. (3) Berdasarkan hasil belajar, diperoleh rata-rata nilai pretest 43,25, sedangkan rata-rata nilai posttest 90,25. Artinya nilai rata-rata posttest $90,25 > 43,25$ dibanding dengan nilai rata-rata pretest. analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara nilai rata-rata pretest dan posttest adalah signifikan secara statistik.

Dapat disimpulkan bahwa media *Edu Games* yang dikembangkan sangat valid dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, sangat layak dari hasil angket respon siswa dan media *Edu Games* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan yang berjudul ***“Pengembangan Media Edu Games Berbasis Online Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot”***

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan proposal skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan PGSD. Kami menyadari bahwa dalam proses penyusunan proposal ini, terdapat banyak pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan baik secara moral maupun material.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya 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.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberi pengarahan, masukan, dan motivasi kepada penulis.
5. Dr. Ika Santia, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
7. Ida Miardina, S.Pd.SD., selaku kepala sekolah SDN 1 Ngrombot yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
8. Nuria Iswati, S.Pd.. selaku guru kelas IV SDN 1 Ngrombot yang telah meluangkan waktunya,

9. Siswa siswi kelas IV SDN 1 Ngrombot, terimakasih atas kerja sama selama penelitian dilaksanakan.
10. Kedua orang tua serta Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan moral, materi, dan kasih sayang yang tidak terhitung.
11. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal skripsi ini.

Kami menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik saran sangat kami harapkan guna sebagai perbaikan dalam pembuatan proposal agar lebih baik kedepannya.

Kediri, 16 Juli 2025



Retno Puspita Wulandari

NPM: 2114060221

DAFTAR ISI

MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Game Edukasi Bebasis Wordwall.....	13
3. Wordwall.....	14
4. Hakikat IPA	20
5. Materi Perubahan Wujud Benda	21
6. Hasil Belajar.....	24
B. Penelitian Terdahulu	25
C. Kerangka Berfikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	32
D. Uji Coba Model/Produk	32

E. Validasi Model/Produk	33
F. Instrumen Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	44
A. Data Produk Hasil Pengembangan	44
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	44
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	45
3. Desain Awal.....	46
4. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli	49
B. Data Uji Coba	52
C. Analisis Data	57
D. Revisi Produk	59
E. Kajian Produk Akhir	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	65
A. Simpulan	65
B. Implikasi	66
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur <i>Wordwall</i>	16
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3.1 Tahapan Model 4D.....	30
Gambar 3.2 Rancangan Media <i>Edu Games</i>	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pre-Test	40
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Post-Test.....	40
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	42
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Uji Coba Respon Siswa.....	43
Tabel 4.1 Ahli Penelitian	47
Tabel 4.2 Desain Awal Media <i>Edu Games</i>	48
Tabel 4.3 Tabel Angket Validasi Materi.....	76
Tabel 4.4 Tabel Angket Validasi Media	77
Tabel 4.5 Tabel Uji Coba Kelompok Kecil	78
Tabel 4.6 Tabel Uji Coba Kelompok Besar	79
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58
Tabel 4.9 Hasil Uji Statistik <i>Paired Sample T-Test</i>	58
Tabel 4.10 Desain Akhir Media <i>Edu Games</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Materi.....	76
Lampiran 2. Angket Validasi Media.....	77
Lampiran 3. Penyajian Skor Respon Siswa Uji Kelompok Kecil.....	78
Lampiran 4. Penyajian Skor Respon Siswa Uji Kelompok Besar.....	79
Lampiran 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa.....	80
Lampiran 6. Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	81
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 8. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	84
Lampiran 9. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	85
Lampiran 10. Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	86
Lampiran 11. Lembar Permohonan Validasi Materi.....	88
Lampiran 12. Lembar Permohonan Validasi Media.....	89
Lampiran 13. Lembar Validasi Materi.....	90
Lampiran 14. Lembar Validasi Media.....	93
Lampiran 15. Perangkat pembelajaran.....	96
Lampiran 16. Lembar Angket Respon Guru.....	121
Lampiran 17. Lembar Angket Respon Siswa.....	123
Lampiran 18. Lembar Pretest Siswa.....	124
Lampiran 19. Lembar Post Test Siswa.....	128
Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	132
Lampiran 21. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	133
Lampiran 22. Hasil Uji Plagiasi.....	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia karena merupakan landasan pengetahuan manusia untuk kehidupan sehari-hari, karena tujuan pendidikan adalah untuk mengatasi persoalan-persoalan pada masa sekarang atau yang akan datang. Rendikha (2021) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, wajar jika pendidikan harus lebih diprioritaskan demi meningkatkan kualitas seseorang. Pendidikan merupakan salah satu tindakan yang bertujuan untuk memperluas basis pengetahuan, menanamkan emosi positif pada siswa. Harapan pembangunan dalam dunia pendidikan modern tidak hanya berfokus pada pengalaman belajar siswa, namun juga dimaksudkan untuk memberikan rasa senang dan nyaman pada saat pembelajaran berlangsung sehingga terhindar dari potensi terjadinya kebosanan. Oleh karena itu, pendidik memegang peranan penting dalam transformasi siswa. Untuk mewujudkan fungsi pendidikan tersebut diperlukan pengetahuan dalam berbagai bidang termasuk disiplin ilmu (Rendikha, 2021).

Tujuan pendidikan sains adalah memberikan pengalaman langsung dengan menggali dan memahami lingkungan alam secara ilmiah, peserta didik dapat meningkatkan potensi dirinya dan mengembangkan akhlak mulia. Dengan cara ini, ketika warga negara mempunyai kapasitas untuk

melakukan hal ini, dapat meningkatkan kecerdasan dan martabat negara. Oleh karena itu, potensi pribadi menjadi hal yang sangat penting, karena dengan itu guru dapat memfasilitasi proses perkembangan siswa secara lebih efektif melalui proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran dianggap efektif apabila terdapat hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Ketika merancang proses pembelajaran, guru harus mempertimbangkan sifat-sifat materi dan media atau metode pilihan untuk memastikan tujuan yang dimaksudkan tercapai atau terlampaui. Salah satu tujuan pembelajaran IPAS adalah peningkatan hasil belajar siswa. Akan tetapi di SDN 1 Ngrombot ini terhadap proses pembelajaran di kelas, terungkap bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan mengenai materi perubahan wujud benda, sehingga terjadi penurunan belajar siswa yang disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang monoton, terbatas pada penggunaan sumber belajar dari buku pelajaran sekolah

Kemudian, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada SDN 1 Ngrombot, diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar guru masih hanya menggunakan media buku cetak, LKS, dan proses belajar masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung bosan dan tidak tertarik untuk memperhatikan sehingga berakibat kurang mengertinya peserta didik mengenai pelajaran yang disampaikan. Setelah menganalisis dokumen hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS dengan fokus pada materi perubahan wujud benda, ternyata terungkap bahwa nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah 65,5. Angka tersebut

berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 75 untuk mata pelajaran IPAS. Rendahnya pencapaian nilai siswa dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman mereka terhadap materi perubahan wujud benda. **Hal ini dibuktikan dari 20 siswa kelas IV mendapat nilai di atas KKM hanya 10 siswa dengan nilai rata-rata 80, sedangkan 6 siswa memperoleh nilai KKM cukup dengan nilai rata-rata 75, dan 4 siswa memperoleh nilai di bawah KKM dengan nilai rata-rata 65.** Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut. Selain itu, pemilihan media mempunyai peranan penting, karena pada tingkat sekolah dasar, siswa mempunyai pola pikir yang sederhana untuk memahami materi yang kompleks sebagai bentuk masukan. Oleh karena itu, sebagai guru harus selalu berperan aktif dan kreatif untuk menyediakan media pembelajaran dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran mengarahkan peserta didik agar memperoleh kemudahan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat mempengaruhi efektifitas dalam proses pembelajaran menurut (Azrianti & Sukma, 2020). Penggunaan media pembelajaran saja tidak cukup, karena dibutuhkan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran juga diiringi dengan usaha guru di dalam kelas untuk memahami karakteristik peserta didik yang pada usianya memiliki rasa ingin tahu, berkeinginan tinggi, dan berkeinginan mencoba segala sesuatu yang ada disekitarnya. Adanya keragaman peserta didik yang

heterogen, guru berusaha menyeimbangkan hal tersebut dengan bantuan media pembelajaran yang tepat menurut (Handayani & Muhammadi, 2020).

Wordwall.net adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan banyak lagi. *Wordwall* adalah aplikasi menarik yang membantu siswa belajar dan membantu mereka belajar secara interaktif. Anda dapat mengaksesnya melalui situs web wordwall.net tanpa mengunduh aplikasi lain dari toko aplikasi. Penggunaan media *Wordwall* menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan kegembiraan. Ini akan mendorong siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi. Di lingkungan pembelajaran yang menyenangkan ini, diharapkan hasil belajar siswa akan terpengaruh secara positif (Azizah et al., 2023).

Berdasarkan hal ini, peneliti mencoba membuat game edukatif sebagai media pembelajaran. *Game* ini harus menarik bagi siswa dan melibatkan mereka saat menggunakannya. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik akan berdampak langsung pada proses pembelajaran. Di mana proses pembelajaran lebih menarik dan menghibur. Para siswa tidak akan bosan atau menganggap belajar itu menyenangkan. Siswa akan menikmati pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini tentu berdampak pada proses pembelajaran (Aryadi, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran *EDU GAMES* berbasis online pada materi Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot karena, seperti yang disebutkan sebelumnya, belum banyak penelitian yang dilakukan tentang penggunaan media pembelajaran, salah satunya adalah Wordwall.net.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah diberikan, kami dapat menentukan beberapa topik yang menjadi subjek penelitian ini. Pertama, tidak ada pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mengajarkan mata pelajaran IPA di SDN 1 Ngrombot yang menjadi kurangnya hasil belajar peserta didik. Kedua, siswa merasa bosan karena kecenderungan guru menggunakan panduan pembelajaran menggunakan buku LKS sebagai media dan sumber belajar bagi siswa. Diharapkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Ngrombot tentang materi Perubahan Wujud Benda dapat ditingkatkan melalui pengembangan media *EDU GAMES* yang berbasis online.

Hal ini, peneliti mencoba membuat *game edukatif* sebagai media pembelajaran. Game ini harus menarik bagi siswa dan melibatkan mereka saat menggunakannya. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik akan berdampak langsung pada proses pembelajaran. Di mana proses pembelajaran lebih menarik dan menghibur. Para siswa tidak akan bosan atau menganggap belajar itu menyenangkan. Siswa akan menikmati

pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini tentu berdampak pada proses pembelajaran (Aryadi, 2023).

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk membatasi pada pokok permasalahan penelitian, untuk memfokuskan masalah sehingga dapat dibahas secara mendalam. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan batasan masalah dalam penelitian ini untuk memperjelas arah obyek dalam penelitian. Pada penelitian ini hanya menekankan pada permasalahan Pengembangan Media *Edu Games* Berbasis Online Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni:

1. Bagaimana kevalidan Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot?
2. Bagaimana respon siswa pada Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa untuk Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang ada, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui kevalidan Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot.
2. Untuk mengetahui respon siswa pada Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Media *Edu Games* Berbasis Online pada Materi Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ngrombot.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan proposal ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini dimaksudkan untuk mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

3. BAB III METODE PENGEMBANGAN

Bab ini menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/ produk, dan instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryadi, G. F. (2023). Game Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(4).
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168–3175. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>
- Delvytra, I., & Hidayati, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23865–23873.
- Fahira, W., & Kemal, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Oleh Siswa Kelas X Smk Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 58–62.
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada

- Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology*, 6(2), 22–26.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448.
- Rendikha, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall Untuk Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 02 Pagar Alam. *Sriwijaya University*.
- Rusman, K. (n.d.). D., & Riyana, C.(2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 60–61.
- Saidah, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Saputra, M. W. (2024). Media Scrapbook Sebagai Sarana Pemahaman Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar. *JIPPSD*, 8, 1–11.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519.
- Sutrisno, S., Wardah, W., Panjaitan, M., Marlina, S., Manurung, A. K. R., Sinaga, M., Lasty, W. F., Lestari, E., Sari, W., & Abidin, Z. (2023). Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi. *Penerbit Tahta Media*.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49.
- Ulya, A. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D pada Materi Pelajaran Alat Panca Indra Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar. *Skripsi, UNNES*.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.