

**PENGEMBANGAN MEDIA *CROSSWORD* BERBASIS *WORDWALL*
PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI ORGAN PENCERNAAN
MANUSIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



OLEH :

SITI NURKHASANAH
NPM. 2014060077

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
UN PGRI KEDIRI
2024

Skripsi Oleh:

SITI NURKHASANA

NPM: 2014060077

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *CROSSWORD* BERBASIS *WORDWALL* PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA DI
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 02 Juli 2024

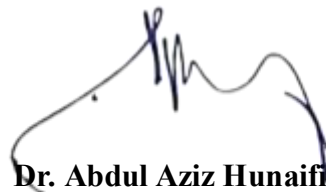
Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.

NIDN. 0704078402

Skripsi oleh:

SITI NURKHASANAH

NPM: 2014060077

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *CROSSWORD* BERBASIS *WORDWALL* PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA DI
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
2. Peguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Siti Nurkhasanah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl Lahir : Nganjuk/ 30 Juli 2001
NPM : 2014060077
Fakultas/Prodi : FKIP/ 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 sengaja dan tertulis diacau dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2024

Yang menyatakan,

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAL', and 'TEMPER'. The serial number '58246AJX019-43278' is visible at the bottom.

Siti Nurkhasanah
NPM: 2014060077

MOTTO

“Ketika merasa **lelah**, ingatlah **tujuanmu** dan **beristirahat**,
bukan menyerah”

“Untuk jadi lebih maju memang banyak **tantangan dan hambatan**.
Kecewa semenit dua menit boleh, **tetapi setelah itu harus bangkit lagi.**”

- Joko Widodo -

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya kepada saya, yang menjadi tempat bersandar saya untuk berdo'a agar selalu dimudahkan urusan saya.
2. Bapak saya Parno dan ibu saya Giati, yang senantiasa mendoakan saya dan memberikan saya dukungan moral serta materi untuk saya.
3. Saudara-saudara dan segenap keluarga besar yang telah mendoakan serta memberikan semangat agar saya segera menyelesaikan tugas akhir saya.
4. Bapak Bagus Amirul Mukmin dan Bapak Abdul Aziz Hunafi, yang telah membimbing, mendukung serta memberikan semangat kepada saya.
5. Seluruh dosen UNP Kediri yang telah memberikan bekal ilmu dalam menempuh gelar S1 saya.
6. Teman dekat serta teman-teman seperjuangan angkatan 2020 yang saling memberi semangat untuk meraih gelar sarjana bersama.

ABSTRAK

Siti Nurkhasanah: Pengembangan Media *Crossword* Berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Materi Organ Pencernaan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, UN PGRI KEDIRI, 2024

Kata Kunci: *crossword*, *wordwall*, organ pencernaan

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 3 Kedungombo, bahwa pemanfaatan teknologi masih kurang maksimal terutama pada penggunaan media yang jarang digunakan pada kegiatan pembelajaran membuat hasil belajar siswa rendah dan kurang menarik siswa untuk belajar dan aktif di kelas. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dan kesulitan guru dalam menentukan media yang cocok digunakan khususnya pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui kevalidan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar. 2) Mengetahui kepraktisan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar. 3) Mengetahui keefektifan *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini sebagai berikut. (1) Media *crossword* berbasis *wordwall* dinyatakan valid dengan memperoleh persentase 98% dari validator ahli media dan memperoleh persentase 90% dari validator ahli materi. (2) Media *crossword* berbasis *wordwall* dinyatakan praktis dengan memperoleh persentase 92,5% dari respon guru kelas dan memperoleh persentase 92% dari respon siswa. (3) Media *crossword* berbasis *wordwall* dinyatakan efektif dengan memperoleh nilai rata-rata siswa 90 poin dan persentase 90% dari hasil tes uji coba luas kepada 21 siswa kelas V SD Negeri 3 Kedungombo.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala rahmat, segala berkah beserta segala hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik, benar dan tepat waktu, program jenjang strata 1 (S1), Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Skripsi ini merupakan pertanggung jawaban penulis untuk menempuh strata 1 (S1). Tersusunnya Skripsi ini berkat usaha maksimal penulis dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

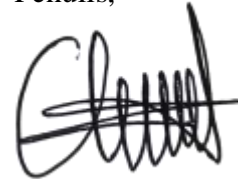
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberi arahan dan bimbingan;
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A., selaku Dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberi arahan dan bimbingan;
5. Muhammad Najibulloh Muzaki, S.Kom., M.CS., selaku Validator media;
6. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku Validator materi;
7. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan;
8. Suharji, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 3 Kedungombo yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian;
9. Edy Wahyudianto, S.Pd. SD., selaku Guru kelas v yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian di kelas v;
10. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberi do'a, motivasi, arahan dan dukungan moral dan materi;

11. Teman-teman semua yang selalu memberi semangat dorongan dalam mengerjakan skripsi;
12. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan. Dengan demikian, diharapkan Skripsi/Tugas Akhir dapat bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 16 Juli 2024

Penulis,



Siti Nurkhasanah
NPM: 2014060077

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Hakikat Media Pembelajaran	11
B. Hakikat Media <i>Crossword</i> berbasis <i>Wordwall</i>	13
C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	16
D. Hakikat Organ Pencernaan Manusia	18
E. Penelitian Yang Relevan	23
F. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	26
A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	30

D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Instrumen Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Studi Pendahuluan	42
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	42
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	44
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Produk	44
B. Pengujian Model Terbatas.....	45
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	45
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	51
C. Pengujian Model Perluasan.....	52
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	52
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	54
D. Validasi Model	55
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	55
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	56
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media	57
4. Desain Akhir Media	59
E. Pembahasan Hasil Penelitian	62
1. Spesifikasi Media	62
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media	62
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Interpretasi.....	63
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	65
A. Simpulan.....	65
B. Implikasi	66
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Media.....	13
Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	18
Tabel 3. 1 Kriteria Instrumen Penelitian	32
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Wawancara Kinerja Guru	33
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa	33
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	34
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	34
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru Kelas	35
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Siswa	35
Tabel 3. 8 Keterangan Jawaban.....	35
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	36
Tabel 3. 10 Kriteria Kevalidan	39
Tabel 3. 11 Kriteria Kepraktisan	40
Tabel 3. 12 Kriteria Keefektifan.....	41
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Angket Ahli Materi	46
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Angket Ahli Media	47
Tabel 4. 3 Hasil Kepraktisan Guru Kelas	48
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Siswa.....	49
Tabel 4. 5 Hasil Nilai Siswa Kelas V Uji Coba Terbatas	51
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Siswa Kelas V Uji Coba Luas	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Organ Pencernaan Manusia	19
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Media <i>Crossword</i> Berbasis <i>Wordwall</i>	25
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	27
Gambar 4. 1 Desain Awal Media	45
Gambar 4. 2 Desain Akhir Media	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan	72
Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul	74
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Kelas V	76
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Siswa	78
Lampiran 5 Angket Validasi Media	79
Lampiran 6 Angket Validasi Materi	82
Lampiran 7 Angket Kepraktisan Guru	85
Lampiran 8 Angket Kepraktisan Siswa	88
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	93
Lampiran 11 Surat Keterangan Pemanfaatan Media	94
Lampiran 12 Modul Ajar	95
Lampiran 13 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa.....	110
Lampiran 14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Post-Test</i>	123
Lampiran 15 Dokumentasi.....	124
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	126
Lampiran 17 Hasil Uji Plagiasi	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Pengertian pendidikan menurut Rahman et al. (2022): “Pendidikan merupakan segala bentuk usaha yang dilakukan secara sadar dan berkala untuk membangun lingkungan belajar dan aktivitas yang memungkinkan siswa agar mampu aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya”. Dalam mengembangkan potensi diperlukan banyak usaha seperti membentuk lingkungan belajar yang nyaman, memberikan fasilitas belajar yang memadai, dan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik siswa untuk belajar dan memahami pengetahuan yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan teknologi ini memberikan banyak ide dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk memaksimalkan pengetahuan, strategi, model, dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masih belum optimal karena beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran, waktu yang diperlukan dalam pemilihan dan pengembangan

media pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan khususnya penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA tidak hanya melibatkan pengetahuan tentang alam dan fenomena yang terjadi di alam, tetapi juga proses mencapai pemahaman, serta dapat mendorong siswa untuk mencari pengalaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun beberapa hal yang dapat digunakan guru untuk menjadikan pembelajaran IPA lebih menarik dan tidak monoton yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu disesuaikan dengan situasi belajar siswa serta dirancang memberikan pemahaman bermakna bagi siswa. Menurut Aufa et al. (2023) bahwa guru juga perlu mempelajari metode pembelajaran berbeda yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Khususnya dalam pembelajaran IPA, ketika mempelajari konsep-konsep ilmiah, guru hendaknya merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap berbagai peristiwa yang terjadi disekitarnya dalam kaitannya dengan lingkungan alam, dan menggali potensi siswa untuk menerapkan ilmu dalam kehidupan.

Penggunaan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran membantu siswa memperoleh pemahaman yang efektif dan bermakna. Media dapat menjadikan ilmu yang diajarkan guru lebih berkesan dan melekat dalam ingatan, serta mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, media dapat membantu guru menjelaskan materi yang sulit dan kompleks serta memberikan gambaran kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang belum diketahui. Pengertian teknologi dalam

pendidikan merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan segala ilmu yang dimiliki seorang guru kepada siswanya.

Melalui angket kebutuhan siswa ditemukan bahwa guru masih belum memanfaatkan media berbasis teknologi khususnya pada pembelajaran IPA sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang memenuhi standar (Kriteria Ketuntasan Minimal) KKM. Dari hasil angket keseluruhan siswa, diperoleh 71,5% siswa menganggap materi organ pencernaan sulit untuk dipelajari, dan hasil yang sama didapatkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa menyukai media pembelajaran berbasis game di mana terdapat fitur gambar, animasi, suara, *game* serta dapat dikerjakan di mana saja dan kapan saja yang menunjukkan rata-rata persentase 70% dari hasil angket kebutuhan siswa. Didapatkan hasil angket, 85% siswa menyetujui bahwa media pembelajaran yang menarik minat dan dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pelajaran sangat dibutuhkan.

Masalah lain ditemukan ketika peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V, diperoleh bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya-jawab, dan penugasan. Pendekatan pembelajaran yang digunakan masih pasif dan pembelajaran belum dua arah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru memanfaatkan dan dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pemogramannya membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, guru menemukan banyak

kesulitan dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman lebih maksimal kepada siswa.

Pada beberapa materi khususnya mata pelajaran IPA, guru sering mengulangi pembelajaran di kelas dikarenakan siswa-siswa belum memahami materi. Guru mengetahui tingkat pemahaman siswa masih kurang maksimal dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dilakukan melalui ulangan harian dan penilaian tengah semester (PAS). Didapatkan beberapa siswa masih belum maksimal memahami fungsi organ pencernaan manusia, enzim-enzim dalam organ pencernaan dan urutan organ pencernaan manusia. Didukung hasil *pretest* yang dilakukan oleh peneliti kepada 21 siswa kelas V, yang mendapatkan rata-rata nilai 67,78%. Dari hasil *pretest* ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum secara maksimal dapat memberikan pemahaman lebih mendalam terkait materi khususnya pada mata pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dan wawancara tersebut peneliti berusaha untuk mengembangkan media yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *crossword* berbasis *wordwall*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *crossword* berbasis *wordwall* ini dikarenakan kelebihan yang dimiliki media yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat lebih menarik minat siswa untuk belajar serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, dikarenakan media mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik dan animasi gambar dalam kesatuan yang mendukung, serta mampu digunakan sebagai suatu

cara guru mengevaluasi hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, media *crossword* berbasis *wordwall* dapat digunakan sebagai sarana yang mendukung dan memperkuat penyampaian materi IPA dalam kegiatan pembelajaran.

Crossword (teka-teki silang) adalah strategi belajar suatu model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword* sangat bermanfaat untuk mengasah otak siswa, cara bermainnya adalah dengan mengisi jawaban pada kotak-kotak yang disediakan hingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan pertanyaan. Perbedaan media *crossword* yang dikembangkan oleh peneliti terletak pada pembuatan media memanfaatkan aplikasi *wordwall*. Dengan menggunakan aplikasi *wordwall* ini, memberikan tampilan yang berisi animasi dan audio yang menarik dan mudah untuk dioperasikan oleh siswa secara mandiri. Selain itu, aplikasi ini memudahkan guru untuk membuat media *crossword* dan tidak memakan waktu lama.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai platform pembelajaran yang menyediakan sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk melihat skor, setelah menyelesaikan kuis yang disajikan dalam bentuk permainan. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital, yang menawarkan berbagai jenis kuis dengan elemen visual seperti warna, gambar bergerak, dan suara yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Didukung oleh Nisa & Susanto (2022) *wordwall*

memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada peserta didik.

Wordwall menyediakan banyak *template* seperti kuis, permainan mencocokkan, mencari kata, pengurutan grub, roda acak, *crossword*, *gameshow*, dsb yang bisa diakses dan digunakan secara gratis. Aplikasi *wordwall* ini dapat menunjukkan secara otomatis hasil jawaban siswa serta dapat dibagikan melalui link diakses tanpa mengunduh aplikasi. Selain itu, media dapat diakses dimana saja tanpa mendownload aplikasi asalkan memiliki koneksi internet. Sesuai dengan pendapat Nadia et al. (2022) media *wordwall* dapat digunakan kapan saja, tidak harus di sekolah, karena dapat mengakses *wordwall* kapan saja selama siswa memiliki koneksi internet.

Kelebihan media *crossword* berbasis *wordwall* yang dikembangkan oleh peneliti adalah tampilan yang lebih menarik yang berisi animasi, audio dan materi. Media *crossword* berbasis *wordwall* memberikan bantuan kepada siswa agar tidak merasa jenuh dan membantu menunjang pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan sesuai perkembangan teknologi. Selain itu, media *crossword* sangat mudah dan tidak menyita banyak waktu guru untuk membuatnya. Penggunaannya juga sangat mudah dilakukan oleh siswa.

Cara menggunakan media *crossword* berbasis *wordwall* adalah sebelum siswa mengisi jawaban pada kolom yang tersedia, guru terlebih dahulu memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Setelah memberikan materi pembelajaran, guru memberikan aturan dalam menggunakan media *crossword*

berbasis *wordwall* dan membagi kelompok. Media *crossword* berbasis *wordwall* dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa, karena berisi permainan yang menyenangkan. Dengan adanya penggunaan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran diharapkan mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya yang membutuhkan penyelesaiannya, yaitu:

1. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih kurang maksimal.
2. Penggunaan media berbasis teknologi yang masih jarang digunakan oleh guru.
3. Siswa menganggap mata pelajaran IPA materi organ pencernaan cukup sulit untuk dipahamai siswa.
4. Keterbatasan dan kesulitan guru dalam menentukan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini dibatasi dengan hanya memfokuskan pada pengembangan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Terdapat tujuan – tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar.

2. Mengetahui kepraktisan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar.
3. Mengetahui keefektifan *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini akan berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Sementara secara praktis, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, dalam meningkatkan kinerja khususnya guru dan siswa, Berikut merupakan manfaat pengembangan.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan masukan dalam penerapan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia, sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan. Karena media *crossword* berbasis *wordwall* tidak membosankan, yang memiliki *game*, gambar, audio dan fleksibel untuk digunakan.

2. Manfaat Praktis

Praktis dalam pengembangan media *crossword* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia memberikan gambaran secara jelas terkait materi, mengatasi kendala ruang dan waktu kegiatan pembelajaran, dan media membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi Guru dan Siswa

Hasil penelitian ini bagi guru memberikan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan melalui pengembangan media berbasis teknologi. Bagi siswa penelitian ini meningkatkan minat belajar dan menarik siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu sebagai rujukan, sumber informasi, dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya agar lebih dikembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.