



---

## **Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi *Digital Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara**

**Siti Nor Kholisoh**

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus

**Vega Ariyanti**

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus

**Dewi Setyani**

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus

**Dany Miftaf M. Nur**

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus

Alamat: Jl. Conge Ngembalrejo Bae Kudus Jawa Tengah

Korespondensi penulis: [norkholisoh@ms.iainkudus.ac.id](mailto:norkholisoh@ms.iainkudus.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to develop educational game-based learning media using Wordwall for the subject of social and cultural change and globalization for 9C grade students. The research objectives include: 1) Describing the development procedure of educational game-based learning media using Wordwall in teaching social and cultural change and globalization at MTs Tsamrotul Huda 9C grade, 2) Assessing the feasibility of this learning media, and 3) Measuring the effectiveness of this learning media in teaching the related material. This study adopts the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of media validation showed a feasibility percentage of 89.3%, while material validation achieved 88%. The media trial was conducted with 9C grade students using a questionnaire, resulting in a feasibility level of 83.5%. Based on validation and trial results, the Wordwall educational game-based learning media is deemed feasible and effective for use in teaching the subject of social and cultural change and globalization at MTs Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. This abstract provides a general overview of the study and the content of the article.*

**Keywords:** *Learning media, educational games, socio-cultural changes and globalization*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall pada materi perubahan sosial budaya dan globalisasi untuk siswa kelas 9C. Tujuan penelitian meliputi: 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall pada pembelajaran perubahan sosial budaya dan globalisasi di MTs Tsamrotul Huda kelas 9C, 2) Menilai kelayakan media pembelajaran ini, dan 3) Mengukur efektivitas media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran materi terkait. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 89,3%, sementara validasi materi mendapatkan persentase 88%. Uji coba media dilakukan pada siswa kelas 9C melalui angket, menghasilkan tingkat kelayakan sebesar 83,5%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi perubahan sosial budaya dan globalisasi di MTs Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. Abstrak ini memberikan gambaran umum tentang penelitian dan isi artikel.

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran, Game edukasi, perubahan sosial budaya dan globalisasi*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk karakter sebuah bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan akan lahir generasi yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman. Pada era globalisasi seperti saat ini, tuntutan terhadap kemampuan siswa semakin tinggi (Sagala, 2007). Siswa tidak hanya diharapkan mampu memahami ilmu secara teori, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi signifikan dalam mendukung tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelajaran ini dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dalam pembelajaran IPS, siswa mempelajari tentang masyarakat, lingkungan, sejarah, dan budaya. Materi-materi yang diajarkan dalam IPS bertujuan membekali siswa dengan wawasan yang luas. Dengan wawasan tersebut, siswa dapat lebih memahami dinamika kehidupan sosial. Selain itu, mereka juga dapat mengembangkan empati terhadap lingkungan sekitar (Tung, 2015). Melalui IPS, diharapkan siswa mampu membangun sikap kritis terhadap berbagai fenomena sosial. Dengan demikian, pendidikan IPS tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membentuk karakter siswa. Karakter yang terbentuk dari pembelajaran IPS dapat menjadi fondasi penting untuk menciptakan generasi yang cerdas dan bermoral (Ronny & Mahendra, 2023).

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan dalam dirinya melalui proses latihan atau pengalaman. Kegiatan ini dapat menghasilkan transformasi dalam berbagai aspek, termasuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Proses ini sangat penting bagi individu karena membantu mereka menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan. Selain itu, belajar juga memungkinkan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Bahrudin and E. N. Wahyuni, 2010):6. pembelajaran tidak hanya terbatas pada aktivitas individu semata. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan berbagai pihak. Dalam proses ini, pendidik dan peserta didik berperan aktif untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, sumber belajar juga menjadi elemen penting dalam pembelajaran. Semua komponen ini terintegrasi dalam suatu lingkungan pendidikan yang kondusif. Dengan demikian, pembelajaran menciptakan suasana yang mendukung proses transfer ilmu dan pengembangan potensi individu secara maksimal.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi teknologi ini membawa perubahan signifikan dalam cara pendidikan dilaksanakan. Pendidikan masa kini semakin mengintegrasikan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif. Tujuannya adalah untuk mendukung kelancaran proses belajar-mengajar di berbagai jenjang pendidikan (Lestari & Kurnia, 2023). penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya sekadar untuk mempermudah akses informasi, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang kini semakin populer adalah *game* edukasi digital. Media ini dirancang khusus untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi digital memiliki berbagai keunggulan, seperti mampu menggabungkan elemen hiburan dengan pendidikan (Sanjaya, 2014). Hal ini membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, *game* edukasi sering kali memberikan tantangan yang dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan *problem-solving* siswa. Penggunaan teknologi ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan integrasi teknologi yang tepat, diharapkan pendidikan dapat menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

## KAJIAN TEORITIS

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Aprila *et al.* (2023), media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Media berbasis teknologi, seperti game edukasi digital, memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena sifatnya yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif.

### 2. Game Edukasi Digital

Game edukasi digital merupakan permainan berbasis teknologi yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Menurut Prensky (2001), game edukasi memiliki elemen-elemen seperti tantangan, hadiah, dan interaktivitas yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Platform Wordwall adalah salah satu aplikasi digital yang mendukung pembuatan game edukasi. Dengan fitur-fitur seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata, Wordwall memungkinkan guru untuk mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

## METODE PENELITIAN

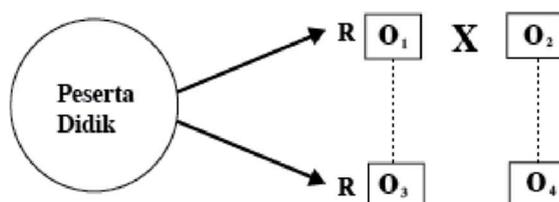
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan cara penelitian yang diterapkan untuk menciptakan produk khusus dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, Alfabeta, 2013):297. Dalam buku Sugiyono, metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk menciptakan produk baru yang efektif dalam mengatasi masalah tertentu. Metode ini tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut berfungsi dengan baik dan sesuai untuk digunakan di lapangan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS yang memanfaatkan game edukasi digital berbasis platform *Wordwall*.

Penelitian ini menggunakan Model Pengembangan ADDIE yang dirancang oleh Borg dan Gall. Model ini dipilih karena tahapan-tahapannya yang sistematis, disertai evaluasi dan revisi pada setiap langkah untuk menjamin validitas produk yang dihasilkan. Dalam pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi, penelitian ini mengikuti lima tahapan utama dalam siklus ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2014: 764.).

Langkah-langkah penelitian mencakup mengumpulkan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan guna memahami keperluan bahan ajar yang relevan untuk siswa. Saat merencanakan, materi pembelajaran dinilai secara teliti guna memastikan pencapaian kompetensi inti dasar yang diinginkan. Produk yang telah dikembangkan adalah game edukasi digital yang dilengkapi dengan beragam fitur interaktif seperti kuis dan teka-teki untuk menarik minat belajar siswa.

Tahap validasi dikerjakan oleh para ahli media serta materi untuk memeriksa mutu produk, yang kemudian diikuti dengan perbaikan berdasarkan tes coba pertama. Selanjutnya, uji

lapangan dilaksanakan pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol, guna menilai seberapa efektifnya media tersebut. Instrumen yang dipakai termasuk kuesioner, wawancara, serta tes guna mengumpulkan data baik kuantitatif maupun kualitatif. Berikut adalah gambaran desain eksperimen pretest-posttest (Sugiyono, 2014) : 785.



**Gambar 1. Kerangka Penelitian**  
**Sumber: Dirancang Peneliti, 2024**

Data dianalisis dengan menggunakan metode uji T untuk membandingkan hasil pembelajaran sebelum dan setelah penggunaan media. Apabila hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi digital *Wordwall* efektif sebagai opsi pengganti dalam pembelajaran IPS. Berikut ini adalah rumus yang biasa digunakan oleh Sugiyono untuk Uji T pada sampel berpasangan/related (Sugiyono, 2013): 308.

$$t = \frac{|x_1 - x_2|}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} = 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)$$

Untuk menganalisis hasil respons dari pemeriksa tersebut, kita dapat menggunakan rumus berikut.:(Suharsimi Arikunto, 2003): 89.

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$  : Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_1$  : Jumlah jawaban tertinggi

Panduan untuk memberikan makna dan membuat keputusan dalam merevisi kevalidan media pembelajaran yang digunakan memiliki kualifikasi penilaian sebagai berikut:

**Tabel 1. Kualitas Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi
60% - 80%	Valid	Tidak revisi
40% - 60%	Cukup valid	Perlu revisi
20% - 40%	Tidak valid	Revisi

**Sumber: Dirancang Peneliti, 2024**

Berdasarkan kriteria yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran dianggap valid jika mencapai skor antara 60 hingga 100 dari total aspek yang dinilai oleh para ahli media, materi, bahasa, dan guru IPS di MTs Tsamrotul Huda Kecapi Jepara pada kelas 9C. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang akan dikembangkan harus memenuhi standar kevalidan. Oleh karena itu, revisi akan dilakukan pada media pembelajaran berbasis game edukasi digital *Wordwall* jika belum memenuhi kriteria valid.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan produk pengembangan media pembelajaran, dilakukan perbandingan hasil uji coba dengan nilai kritis 0,05 sebagai berikut:

$H_0$  : Ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital *Wordwall* dengan kelas yang tidak menggunakannya.

$H_1$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital *Wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Perbandingan hasil uji coba ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran tersebut memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan platform *Wordwall* dengan materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *media game* edukasi menggunakan *Wordwall* mengacu pada materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut dalam mendukung pembelajaran IPS kelas 9C di MTs. Validitas media pembelajaran ini dinilai melalui uji validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan tanggapan dari siswa.

Tahap analisis diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan sekolah untuk merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Proses analisis dilakukan

melalui observasi terhadap aktivitas pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih sangat terbatas, sehingga transfer pengetahuan IPS, khususnya pada materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi, belum berjalan secara optimal. Berdasarkan temuan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa game edukasi berbasis Wordwall untuk siswa kelas 9C MTs (Isnawati & Hadi, 2021).

Peneliti juga menganalisis kebutuhan di lapangan dengan mengumpulkan informasi tentang referensi materi dan silabus yang akan digunakan dalam game edukasi Wordwall. Dari analisis yang telah dilakukan, diputuskan bahwa materi yang akan dipergunakan adalah materi bersejarah. Dalam menyusun materi soal, peneliti menggunakan buku panduan guru dan siswa sebagai panduan dalam pembelajaran.

Setelah menyelesaikan analisis lapangan dan materi, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti mulai merumuskan konsep dan konten yang akan digunakan dalam produk. Perancangan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis sebelumnya dengan tujuan menciptakan desain yang menarik, inovatif, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran bagi siswa dan guru. Selanjutnya, peneliti menyusun *flowchart* dan *storyboard* sebagai panduan yang lebih terperinci. Menurut Wibawanto, *flowchart* adalah diagram yang menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menggambarkan langkah-langkah proses secara mendetail dan menghubungkan instruksi dalam sebuah program (Muhayat et al., 2017). Dalam alur *flowchart*, media pembelajaran diawali dengan kotak yang digunakan untuk mencatat identitas siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Setelah itu, ditampilkan judul yang menunjukkan topik materi yang digunakan dalam game edukasi. Proses ini diakhiri dengan evaluasi berupa kuis yang terdiri dari 20 pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari.

Setelah menyelesaikan evaluasi, siswa dapat melihat hasil kerja mereka melalui menu hasil kuis yang secara otomatis muncul setelah kuis berakhir. Menu ini menyediakan dua pilihan: *show answer*, yang memungkinkan siswa untuk meninjau jawaban yang telah mereka kerjakan, dan *start again*, yang memberikan kesempatan untuk mengulang permainan. Jika merasa sudah cukup, siswa dapat keluar dari aplikasi dengan menekan tombol kembali pada ponsel mereka. Menurut Soenyoto, *storyboard* adalah materi visual yang mengubah teks menjadi rangkaian gambar untuk menggambarkan alur atau narasi secara lebih jelas (Rahayu et al., 2024). *Storyboard* adalah gambaran visual yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk menyusun urutan alur secara terstruktur. Tujuannya adalah untuk membantu peneliti merancang dan mengembangkan ide-ide untuk media yang akan dikembangkan.

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan, yang merupakan implementasi dari desain yang telah disusun sebelumnya. Dalam proses ini, peneliti melalui tiga tahapan penting, yaitu tahap pengaturan, tahap pengembangan, dan tahap uji ahli (Prabowo & Zoelangga, 2019). Pada fase pengaturan, peneliti melakukan penyesuaian terhadap jadwal pengerjaan dengan mempertimbangkan waktu yang tersedia. Peneliti memberikan waktu selama 24 jam untuk mengumpulkan hasil penelitian. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan ketika diberikan kesempatan.

Kemudian, dalam proses pengembangan media pembelajaran game edukasi Wordwall, aspek-aspek Dalam desain, elemen-elemen seperti kebutuhan materi, soal evaluasi, dan lainnya disusun dengan teliti.

**Tabel 1**  
**Tampilan Media Wordwall**

No	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan nama sebagai identitas siswa
2.		Tampilan judul
3.		Tampilan dalam membuka evaluasi
4.		Tampilan evaluasi
5.		Tampilan hasil kuis

**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara**

No	Tampilan	Keterangan
6.		Tampilan <i>show answer</i>
7.		Tampilan <i>start again</i>

Sumber: Dirancang Peneliti, 2024

Setelah proses pengembangan selesai, peneliti melakukan validasi media dan materi dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Ibu Khalimatus Sa'diyah, seorang guru IPS di MTs Tsamrotul Huda, memberikan bantuan dalam proses validasi ini. Validasi dilakukan berdasarkan instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti, yang mencakup lima belas pernyataan untuk dievaluasi dalam validasi media dan materi. Hasil uji validasi media menunjukkan total skor sebesar 68 dari skor maksimum 75, dengan persentase nilai yang diperoleh sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$PSP = 90,6\%$$

Hasil uji validasi ahli materi selanjutnya menunjukkan skor total 67 dari skor maksimum yang bisa dicapai, yaitu 75. Presentase nilai adalah sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$PSP = 89,3\%$$

Berdasarkan evaluasi dari ahli media dan ahli materi, disimpulkan bahwa media dan materi yang dirancang dalam wordwall oleh peneliti telah terbukti valid.

Langkah berikutnya setelah tahap pengembangan selesai adalah implementasi. Fase ini merupakan waktu di mana peneliti menguji game edukasi *Wordwall* yang telah dikembangkan kepada para siswa. Pada tanggal 19 Oktober 2024, media pembelajaran game edukasi *Wordwall* yang telah dibuat akan diterapkan kepada siswa kelas 9C di MTs Tsamrotul Huda Kecapi Jepara selama satu hari. Uji coba media dilakukan di kelas dengan memberikan tautan kepada siswa yang membawa ponsel dan menawarkan pinjaman ponsel dari peneliti kepada siswa yang tidak membawa. Sebelumnya, peneliti telah menunjukkan cara menggunakan media pembelajaran

tersebut dengan memberikan contoh melalui evaluasi yang dilakukan dalam permainan edukasi *Wordwall* yang telah mereka kembangkan.

Setelah menyelesaikan uji coba media pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa yang terdiri dari 15 pernyataan sebagai wujud memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran. Ruang lingkup evaluasi media pembelajaran mencakup beberapa aspek yang berbeda. Mulai dari materi yang disajikan, kemudahan aksesibilitas media, hingga keefektifan dalam memotivasi pembelajar. Selain itu, elemen gambar, audio, dan animasi juga menjadi pertimbangan penting dalam penilaian tersebut. Terdapat juga kriteria terkait navigasi, penggunaan teks, warna, serta tampilan yang menyertai petunjuk penggunaan dan judul. Dalam penilaian, terdapat pilihan alternatif dengan skor masing-masing, yaitu sangat baik dengan skor 5, baik dengan skor 4, cukup dengan skor 3, kurang dengan skor 2, dan sangat kurang dengan skor 1. Siswa diminta untuk memilih jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda centang pada jawaban yang dipilih. Respon siswa akan dihitung menggunakan rumus PSA untuk menentukan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran game edukasi *Wordwall* yang telah dikembangkan dan diuji. Berikut adalah nilai dari setiap aspek yang diperoleh berdasarkan respon siswa:

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{815}{975} \times 100\%$$

$$PSP = 83,5\%$$

Hasil perhitungan respon siswa terhadap tingkat kelayakan media pembelajaran menunjukkan skor sebesar 83,5%, yang menurut tabel kriteria termasuk dalam kategori sangat layak dan efektif digunakan oleh siswa kelas 9.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 23 siswa kelas 9C di MTs Tsamrotul Huda Kecapi Jepara, hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi *Wordwall*, media ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan game edukasi *Wordwall* untuk mempelajari dan memahami materi perubahan sosial budaya dan globalisasi. Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih tertarik dalam mempelajari materi tersebut, mengingat pembelajaran IPS sebelumnya dianggap membosankan karena kurangnya inovasi dalam penggunaan media. Game edukatif *Wordwall* memberikan alternatif yang menyegarkan dalam pembelajaran.

Ketika diuji coba oleh siswa, mayoritas siswa merasa bahwa media pembelajaran game edukasi *Wordwall* sangat berguna dalam proses pembelajaran, terutama untuk memahami materi tentang peninggalan sejarah Indonesia. Menurut pandangan Ryan Dellos, pembelajaran dengan dasar permainan merupakan sebuah sarana yang mendukung siswa dalam menyelesaikan tantangan (Meitriani et al., 2023). Berdasarkan pandangan mayoritas siswa, mereka merasa media pembelajaran yang digunakan tidak membosankan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, di mana mereka secara aktif membantu satu sama lain ketika menghadapi kesulitan. Respon siswa sesuai dengan pandangan Kemp dan Dayton, yaitu jika siswa menunjukkan keaktifan dan perhatian saat belajar, itu menandakan minat belajar siswa bertambah dengan terjadi perubahan dalam perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Meitriani et al., 2023).

Media game edukasi *Wordwall* telah dikembangkan secara komprehensif untuk memudahkan siswa dalam penggunaannya serta memikat perhatian mereka saat belajar tentang materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi. Sesuai dengan perkataan yang ada dalam kuisioner poin 2, 12, dan 13 mengenai kemudahan di sajian, bimbingan, dan cara penggunaannya. Di samping mempermudah penggunaan, peneliti juga menciptakan media se-menarik mungkin dengan menyertakan gambar, animasi, suara, dan warna di dalamnya. (Todi, 2023) Diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran audio visual mampu membuat siswa lebih tertarik dan antusias terhadap materi yang akan disampaikan. Sebaliknya, apabila hanya menggunakan kaedah ceramah, siswa mungkin menjadi kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Maka, penulis memutuskan untuk memanfaatkan fitur suara dan gambar di aplikasi *Wordwall*. Diinginkan agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipresentasikan. Penulis juga menggunakan fitur animasi untuk membuat gambar-gambar yang digunakan oleh peneliti menjadi lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami materi dengan cepat. Dalam urusan warna, peneliti memilih kombinasi warna biru serta kuning yang diyakini memiliki makna psikologis yang mampu merangsang pemikiran siswa, memberi semangat dan keceriaan, serta menumbuhkan suasana optimis yang nantinya dapat meningkatkan fokus belajar. Ini cocok dengan penilaian validator yang memberikan penilaian yang sangat baik terhadap penggunaan animasi, gambar, dan suara. Peneliti sukses dalam menggunakan warna yang tepat dalam game edukasi *Wordwall*.

Piaget Slameto menjelaskan bahwa terdapat tiga tahapan perkembangan mental anak (Indriyani, 2019). Tahap pertama adalah berpikir intuitif, dimulai dari usia 4 tahun ke atas. Tahap berikutnya adalah beroperasi secara konkret, dimulai dari usia 7 tahun ke atas. Tahap terakhir adalah beroperasi secara mandiri, dimulai dari usia 11 tahun ke atas. Dengan adanya tahapan, penting untuk menyesuaikan proses belajar dengan tahap perkembangan anak. Biasanya anak-anak sekolah dasar berada di tahap di mana mereka bisa berpikir dan berhubungan dengan objek secara langsung, seperti hal-hal yang bisa diraba atau diukur dengan indra fisik. Dengan demikian, media pembelajaran yang dipilih untuk menciptakan lingkungan belajar harus jelas agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh para siswa. Menurut Arindiono dan Ramadhani, media pembelajaran yang diperlukan oleh murid di tingkat sekolah dasar adalah media yang memiliki gambar, suara, teks, yang dapat dikendalikan sebaik mungkin sesuai kebutuhan murid (Syahrizal et al., 2023).

Dalam penggunaan media pembelajaran, media berfungsi utama sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Hasan *et al.* (2021) Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting, di antaranya: 1) sebagai sumber belajar secara teknis, 2) memberikan pengetahuan untuk memahami kata-kata baru oleh siswa, 3) memiliki fungsi manipulatif berdasarkan kemampuan merekam dan menyimpan informasi, serta 4) berperan dalam aspek psikologis siswa, seperti atensi, afeksi, kognisi, dan motivasi.

Pada fungsi pertama, media berfungsi sebagai sumber belajar yang bersifat teknis, di mana ia bertindak sebagai fasilitator, penghubung, dan penyampai materi dari guru kepada siswa. Game edukasi *Wordwall* dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang menarik melalui permainan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, media ini juga mengurangi penggunaan kata-kata yang berlebihan dan membatasi materi bacaan hitam-putih dalam proses belajar mengajar.

Fungsi kedua adalah untuk memperkaya kosakata siswa dalam materi pembelajaran. Media pembelajaran game edukasi *Wordwall* mengandung beberapa kata dalam bahasa asing yang perlu dipahami oleh siswa, dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana mereka dapat memahami kata-kata dan bahasa asing tersebut. Hal ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa yang sedang dipelajari. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat satu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami bahasa yang digunakan karena keterbatasan pemahaman bahasa asing. Peneliti kemudian menjelaskan bahasa yang kompleks agar siswa dapat memahami maksud dari bahasa asing tersebut. Temuan ini sesuai dengan pernyataan dalam pertanyaan nomor 3 pada kuesioner yang menyatakan bahwa bahasa yang digunakan sebaiknya mudah dipahami oleh siswa.

Fungsi ketiga bersifat manipulatif dan berfokus pada kemampuan dasar untuk merekam dan menyimpan peristiwa. Dengan dukungan teknologi, proses perekaman menjadi lebih efisien, memungkinkan manipulasi rekaman, seperti memotong durasi dan menyoroti kejadian-kejadian penting. Penggunaan media game edukasi *Wordwall* yang dilengkapi dengan gambar, suara, warna, dan animasi dapat membantu siswa mengingat dan merekam informasi selama pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat materi. Selain itu, melalui alat pembelajaran berbentuk permainan edukatif seperti *Wordwall*, siswa dapat lebih mudah memahami peristiwa yang dipelajari.

Fungsi ketiga adalah fungsi manipulatif yang berlandaskan pada kemampuan dasar untuk merekam dan menyimpan peristiwa. Dengan bantuan teknologi, proses perekaman dapat dimanipulasi, seperti mempersingkat durasi dan hanya menampilkan kejadian-kejadian penting. Media game edukasi *Wordwall*, yang dilengkapi dengan gambar, suara, warna, dan animasi, dapat membantu siswa untuk merekam dan menyimpan informasi selama proses pembelajaran. Penggunaan media game edukasi *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang baru, yang memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi. Selain itu, media ini juga membantu siswa dalam memahami peristiwa yang dipelajari.

Fungsi keempat adalah untuk meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi yang diajarkan selama proses belajar mengajar. Fungsi ini berkaitan dengan kemampuan untuk menarik perhatian siswa, membantu mereka fokus selama pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi *Wordwall* yang menyajikan berbagai gambar, animasi, dan suara. Kemampuan siswa untuk merespons dan berinteraksi dengan game edukasi *Wordwall* menunjukkan aspek afektif yang kuat, yang terlihat dari seberapa aktif mereka dalam menjawab pertanyaan yang diajukan melalui media tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi *Wordwall*, fungsi kognitif siswa dapat ditingkatkan, membantu mereka mengingat informasi yang disampaikan oleh guru dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan temuan dalam kuisisioner, yang menyatakan bahwa materi yang disajikan mudah dipahami. Dengan adanya motivasi, siswa akan merasa lebih terdorong untuk belajar melalui game edukasi *Wordwall*, yang pada gilirannya dapat meningkatkan sikap dan motivasi mereka. Ini sesuai dengan pernyataan dalam kuisisioner yang menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan pada pengembangan media pembelajaran game edukasi wordwall dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi Wordwall untuk materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS kelas 9C di MTs Tsamrotul Huda Kecapi Jepara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall valid berdasarkan uji validasi ahli media (90,6%) dan ahli materi (89,3%). Implementasi media pada 23 siswa menghasilkan respon positif, dengan tingkat kelayakan mencapai 83,5%. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mempermudah pemahaman materi.

Fitur Wordwall seperti gambar, animasi, suara, dan warna dirancang untuk menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mendukung berbagai aspek pembelajaran, termasuk kognitif, afektif, dan motivasi. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi inovatif seperti Wordwall dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar. Media ini cocok untuk digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Aprila, D., Andriani, W., & Ananto, R. P. (2023). Financial Management of Nagari Owned Enterprises (BUMNAG) and Its Impact on Community Welfare. *Jurnal Akuntansi Bisnis*, 16(2), 210–225. <https://doi.org/10.30813/jab.v16i2.4461>
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.
- Bahrudin, & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *Prosiding Adaptivia*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Suardika Putra, I. P. (2023). Penerapan Game Based

- Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lampuhyang*, 14(1), 180–194. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39–48.
- Prabowo, R., & Zoelangga, M. I. (2019). Pengembangan Produk Power Charger Portable dengan Menggunakan Metode Quality Function Deployment (QFD). *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 8(1), 55–62. <https://doi.org/10.26593/jrsi.v8i1.3187.55-62>
- Rahayu, M. S., Pohan, A. H., Khadijah, K., Sanwasih, M., & NA, C. (2024). Profile-based video design for motion graphics: a case study of the multimedia engineering technology study program at Boash Indonesia Digital Polytechnic. *Priviet Social Sciences Journal*, 4(7), 13–23. <https://doi.org/10.55942/pssj.v4i7.325>
- Ronny, P., & Mahendra, A. (2023). Peran Pendidikan IPS dalam Pendidikan Multikultural. *Journal on Education*, 05(02), 4468–4475.
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif, cet ke-9*.
- Syahrizal, M., Arifin, S., Priindini, D., Puspa, N. D., & Siregar, T. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Google Slide pada Sekolah Swasta Alwashliyah Medan. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 4(1), 0–4. <https://doi.org/10.47065/jrespro.v4i1.3951>
- Todi, S. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Muatan Lokal Aksara Kagangan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Rejang Lebong. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Tung, K. Y. (2015). *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar*. PT Indeks.