

**PENGEMBANGAN DESAIN *GAME* PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN PLATFORM *WORDWALL* PADA
TEMA 3 MAKANAN SEHAT KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
WISRY DONA ERNITA
17004042

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN DESAIN *GAME* PEMBELAJARAN MENGUNAKAN PLATFORM *WORDWALL* PADA TEMA 3 MAKANAN SEHAT KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : Wisry Dona Ermita
NIM/BP : 17004042/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Februari 2023

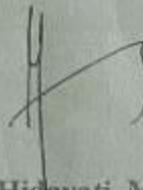
Disetujui Oleh :
Pembimbing



Novrianti M.Pd

NIP. 19801101 200801 2 014

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, M.Pd.

NIP. 198301262008122002

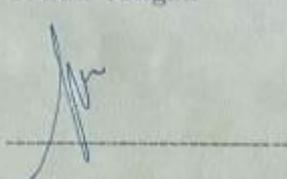
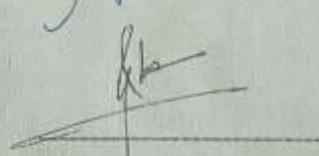
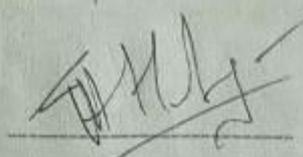
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Desain *Game* Pembelajaran Menggunakan
Platform *Wordwall* pada Tema 3 Makanan Sehat Kelas V SD
Nama : Wisry Dona Ernita
NIM/BP : 17004042/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Februari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Novrianti, M.Pd. NIP. 19801101 200801 2 014	
Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D NIP. 195805171985032001	
Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T NIP. 198405232008121003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wisry Dona Ernita
NIM/BP : 17004042/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Desain *Game* Pembelajaran Menggunakan Platform *Wordwall* pada Tema 3 “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar”

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan

Padang, 17 Februari 2023



Wisry Dona Ernita

NIM 17004042

ABSTRAK

Wisry Dona Ernita (17004042) : Pengembangan Desain *Game* Pembelajaran Menggunakan Platform *Wordwall* pada Tema 3 Makanan Sehat Kelas V Sekolah Dasar

Kondisi pembelajaran saat ini yang semakin maju siswa membutuhkan media pembelajaran yang mendukung yaitu media pembelajaran yang *fleksibel* bisa diakses siswa tanpa harus di dalam kelas. Namun penggunaan media pembelajaran masih kurang dan terbatas terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *game* pembelajaran. *Game* pembelajaran menggunakan *Wordwall* dapat membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang praktis dapat diakses siswa di luar kelas. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui kelayakan dan kepraktisan *game* pembelajaran tersebut.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ASSURE* yang memiliki 6 tahap pengembangan yaitu *analyze learner, state objectives, select instructional method, utilize media and materials, require learner participation, evaluate and revise*.

Hasil uji validitas media *game* pembelajaran oleh ahli media I dikategorikan “Sangat Valid” dengan nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 4, mendapatkan jumlah keseluruhan poin 53 dengan rata-rata 4,81. Sedangkan data penilaian validitas media oleh ahli media II juga dikategorikan “Sangat Valid” dengan nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 4, jumlah keseluruhan poin 54 dengan rata-rata 4,90. Serta hasil uji praktikalitas *game* pembelajaran ini masuk kategori “Sangat Praktis” dengan memperoleh jumlah skor sebanyak 963 dari skor maksimal 1.000, rata-rata skor 4,8. Pengembangan *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran.

Kata kunci : *Game* pembelajaran, *Wordwall*, *ASSURE*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran ALLAH SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Desain *Game* Pembelajaran *Wordwall* pada Tema 3 “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Novrianti, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, membantu, serta memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. selaku dosen penguji I pada skripsi ini yang telah memberikan saran dan arahan kepada peneliti mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian komprehensif, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T.,M.Pd.T. selaku dosen penguji II sekaligus validator I pada skripsi ini yang telah memberikan saran dan arahan kepada peneliti mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian komprehensif, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T. selaku validator ahli media II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap *game* pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen serta staf Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
6. Yang paling berharga bagi penulis yaitu kedua orang tua penulis Papa Jamuhur dan Mama Ermani yang selalu ada buat penulis dalam situasi dan kondisi apapun serta tujuan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan doa-doa mereka yang selalu menyertai penulis.
7. Abang penulis yaitu Ahmad Dalil Jamuhur dan Zen Matra Jamuhur yang selalu mendukung penulis untuk setiap hal baik yang penulis lakukan serta keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Atas bantuan yang diberikan semoga dibalas oleh ALLAH SWT, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti sendiri, lembaga penelitian dan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Peneliti telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun peneliti menyadari baik isi maupun penulisan masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Robbal 'Alamin.*

Padang, Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Spesifikasi Produk.....	6
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Pentingnya Pengembangan	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Pembelajaran Berbasis Komputer Model <i>Game</i>	21
3. <i>Wordwall</i>	23
4. Pembelajaran Tematik	24

B. Evaluasi Kelayakan Produk	27
1. Uji Kelayakan	27
2. Praktikalitas.....	28
C. Kajian Penelitian yang Relevan	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Coba Produk	37
E. Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Pengembangan.....	43
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	50
C. Pembahasan.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. <i>Range</i> Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor	39
Tabel 2. Penilaian Produk untuk Ahli Media.....	39
Tabel 3. Instrumen untuk Angket Siswa	40
Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I.....	51
Tabel 5. Revisi Media dari Ahli Media Tahap I	53
Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	55
Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas	57

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. <i>Dale Cone Experience</i> 1969.....	16
Gambar 2. Langkah-langkah model <i>ASSURE</i>	33
Gambar 3. Tampilan awal <i>game</i> pembelajaran dengan <i>Wordwall</i>	44
Gambar 4. Tampilan <i>game</i> pembelajaran	45
Gambar 5. Tampilan <i>game</i> pembelajaran saat dimainkan	46
Gambar 6. Tampilan selesai memainkan <i>game</i> pembelajaran	46
Gambar 7. Tampilan saat mengisi nama pemain	47
Gambar 8. Tampilan papan peringkat.....	47
Gambar 9. Tampilan tampilkan jawaban	47
Gambar 10. Tampilan mulai lagi	48
Gambar 11. Tampilan papan peringkat yang tersimpan	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Uji Validitas Media Tahap I	66
Lampiran 2. Uji Validitas Media Tahap II	72
Lampiran 3. Uji Praktikalitas Media	78
Lampiran 4. Tabel Hasil Uji Praktikalitas Media	81
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	82
Lampiran 6. Dokumentasi	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan kita sebagai manusia, pendidikan bukan saja tentang ilmu pengetahuan tetapi pendidikan juga tentang bagaimana membentuk watak dan perilaku manusia ke arah yang lebih baik lagi. Pendidikan akan memberikan dampak terhadap kehidupan manusia seperti kemajuan dalam berfikir maupun dalam bertindak. Sejak kita lahir kita telah banyak belajar dan berproses dari yang awalnya tidak mengetahui menjadi orang yang berguna di masa depan dan saat ini.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satu peran guru adalah sebagai fasilitator yang berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa saat proses pembelajaran. Guru perlu mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Perkembangan teknologi mengubah banyak aspek dalam kehidupan manusia salah satunya dari sektor pendidikan, teknologi mempermudah seseorang mengerjakan pekerjaannya begitupun dalam dunia pendidikan teknologi membantu siswa maupun guru dalam proses belajar mengajar. Teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran apalagi pada saat sekarang ini, semua pembelajaran dari sekolah menggunakan teknologi tidak

terkecuali sekolah dasar, salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif baik itu berupa *game* pembelajaran atau *game edukatif*.

Media pembelajaran berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar, bagi guru media pembelajaran memudahkan guru dalam hal menyampaikan materi karena guru bisa menghadirkan contoh nyata dari materi yang dibahas dan membuat guru tidak harus bicara panjang lebar menyampaikan materi. Dengan menggunakan media pembelajaran guru hanya menyampaikan materi yang terkait dengan media lalu menyuruh siswa memperhatikan media pembelajaran kemudian keikutsertaan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Bagi siswa belajar menggunakan media sangat menarik dan tidak membuat bosan karena media pembelajaran bisa membantu siswa lebih mudah memahami materi tanpa harus mendengarkan penjelasan yang panjang dari gurunya dan dapat merangsang daya imajinasi siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan gurunya, yang pasti ini sangat menarik perhatian siswa dalam kelas.

(Wahid, 2018) Pada dasarnya media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajar, seperti dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Secara umum manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci yaitu : (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan (6) Media pembelajaran memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 2 Desember 2021 ditemukan bahwa (1) Proses pembelajaran di kelas V SDN 03 Alai Timur Padang masih belum berjalan normal akibat pandemi yang terjadi sebelumnya, sehingga proses belajar mengajar di sekolah belum optimal sebagaimana mestinya. Dengan kondisi pembelajaran seperti ini menurut penulis siswa membutuhkan media pembelajaran yang mendukung yaitu media pembelajaran yang *fleksibel* bisa diakses siswa tanpa harus di dalam kelas. (2) Penggunaan media pembelajaran masih kurang dan terbatas terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *game* pembelajaran belum pernah digunakan atau dikembangkan sebelumnya.

Untuk mendukung pendapat penulis yang dipaparkan di atas maka dilakukan observasi kedua pada tanggal 15 Agustus 2022, sistem pembelajaran di SDN 03 Alai sudah kembali normal, namun untuk media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terutama kelas V masih minim terutama media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suci Hartati tahun 2020 dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* pembelajaran pada

pembelajaran tematik kelas V SD muatan IPA dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Selanjutnya menurut hasil penelitian oleh Hanifah Nur Azizah tahun 2018 bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dan dinilai sangat efektif.

Dengan ini penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *game* pembelajaran yang dapat memberikan solusi dari masalah seperti yang telah penulis paparkan di atas, yaitu *game* pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa kelas V SD. Oleh karena itu penulis akan mengangkat penelitian ini dengan judul **“PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PLATFORM *WORDWALL* PADA TEMA 3 “MAKANAN SEHAT” KELAS V SEKOLAH DASAR”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dan terbatas salah satunya media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *game* pembelajaran.
2. Media pembelajaran berupa *game* pembelajaran pada Tema 3 “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar belum pernah digunakan atau dikembangkan.

3. Proses pembelajaran di sekolah belum optimal sebagaimana mestinya.

C. Batasan Masalah

Dari sejumlah masalah yang telah dipaparkan di atas, agar penelitian ini lebih terfokus dan mencapai target yang diharapkan, maka pembatasan masalah adalah pengembangan *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 tentang Makanan Sehat kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media yang layak pada pengembangan *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah pembelajaran yang akan penulis teliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 kelas V sekolah dasar.
2. Menghasilkan *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 kelas V sekolah dasar yang valid sesuai dengan kelayakan media pembelajaran.
3. Mendeskripsikan praktikalitas *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 kelas V sekolah dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Melalui penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk yang mendukung proses pembelajaran yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 kelas V sekolah dasar yang mana diharapkan media pembelajaran yang berkualitas, praktis dan sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran yang seharusnya serta dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah :

1. Tema dan jenis *game* pembelajaran yang dihasilkan berupa: *game* tantangan pesawat terbang yaitu dengan menggunakan sentuhan atau *keyboard* untuk terbang ke jawaban yang benar dan hindari

jawaban yang salah; kuis serangkaian pertanyaan pilihan ganda dan klik jawaban yang benar untuk melanjutkan permainan; pengejaran dalam labirin yaitu lari ke zona jawaban yang benar sambil menghindari musuh; pencocokan kata ada dua yaitu permainan pencocokan dan menemukan kecocokan; membuka kotak yaitu klik setiap kotak secara giliran untuk membukanya dan mengungkapkan benda di dalamnya; selanjutnya kuis *gameshow* yaitu kuis pilihan ganda dengan tekanan, waktu, jumlah nyawa dan babak bonus; memecahkan balon yaitu memecahkan balon untuk menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang cocok; kartu lampu kilat menguji diri menggunakan kartu dengan perintah di bagian depan dan jawaban di bagian belakang.

2. Durasi *game* untuk setiap permainan bisa diatur oleh pengembang atau guru yang menggunakan, tidak hanya durasi pengembang atau guru juga bisa mengatur nyawa, kecepatan, acak urutan pertanyaan, akhir permainan apakah akan ditampilkan jawaban yang benar atau tidak, papan peringkat dll.
3. Penggunaan *game* dapat digunakan semua kalangan tetapi disini pengembang fokus untuk digunakan siswa kelas V sekolah dasar, penggunaannya dengan cara membagikan link yang bisa diklik dan diisi nama siswa yang menggunakannya.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media berbasis *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* yang

digunakan untuk membuat *game* untuk pembelajaran yang menyenangkan. Dengan *Wordwall* berbagai macam *games* dapat dibuat mulai dari *Match up*, *Group sort*, *Random cards*, *Unjumble*, *Gameshow quiz*, *True or false*, *Flip tiles*, *Wordseacrh*, *Anagram*, *Missing word*, *Open the box*, *Quiz*, *Random wheel*, *Find the match*, *Matching pairs*, *Labelled diagram*, *Maze chase*, *Airplane*.

5. Hal yang paling menarik dari *Wordwall* adalah *games* yang dibuat dapat dimainkan secara *offline* dengan fasilitas *printable* yang disediakan, *Wordwall* juga mendukung *share games* ke berbagai *platform* sosial media dan *embedded code*.
6. *Wordwall* mudah digunakan karena bisa tanpa aplikasi hanya dengan menggunakan *website* saja.
7. Tidak memiliki aplikasi pendukung lain karena tinggal dibuka di *google* atau *chrome*.
8. Untuk penggunaannya bisa di *android* tipe apapun selagi android tersebut memiliki *google* atau *chrome*.
9. Untuk akun pengguna baru diberi 5 slot untuk *game* aktivitas yang dibuat.
10. Tersedia 18 tipe *game* gratis.
11. Ganti tipe *game* dengan sekali klik.
12. Hasilnya juga bisa diunduh PDF dan dicetak.

G. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta mempersiapkan diri sebagai tenaga pendidik yang mampu memproduksi dan memanfaatkan media pembelajaran yang cocok sesuai materi pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik minat siswa.
- b. Sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan dan mendapatkan gelar sarjana pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan efektif.
- b. Sebagai masukan terhadap guru dalam pemanfaatan media yang cocok dengan materi pembelajaran. Sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3. Bagi Siswa

- a. Sebagai sumber belajar yang mendukung siswa dalam pembelajaran.

- b. Sebagai alat bantu pembelajaran yang memudahkan siswa memahami pembelajaran.
- c. Sebagai daya tarik siswa dalam pembelajaran di kelas.

H. Pentingnya Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan supaya ada inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.
2. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan supaya dapat memecahkan masalah pendidikan di sekolah dasar, khususnya di kelas V.
3. Upaya untuk menyediakan media pembelajaran yang layak dan menarik bagi siswa.
4. Bagi guru sebagai salah satu acuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan cocok dengan materi pelajaran serta dapat menarik minat siswa dan membuat siswa jadi aktif di kelas. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis *game* edukatif atau *game* interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* atau bisa juga menggunakan *web wordwall.net*.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan *game* pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada Tema 3 kelas V sekolah dasar yaitu pelaksanaan pembelajaran yang tidak didukung media pembelajaran, media pembelajaran kurang efektif dan efisien dikarenakan siswa kurang dalam

memvisualisasikan sehingga pembelajaran hanya berfokus pada guru saja. Serta kurangnya melibatkan pengalaman dan aktifitas siswa dalam pembelajaran di kelas.

Keterbatasan pengembangan bagi peneliti adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *game*, yang mana *game* adalah hal umum yang digunakan orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sehingga *game* menjadi hal candu bagi sebagian orang terutama anak-anak. Dengan hal ini sedikit agak sulit untuk mengenalkan *game edukatif* pada siswa yang terbiasa memainkan *game* sebagai hiburan, sedangkan di sini peneliti membuat *game* yang isinya tentang pembelajaran, dan menjadi tantangan bagi peneliti supaya *game* yang dihasilkan bisa membuat minat siswa secara keseluruhan terhadap *game edukatif* tersebut. Serta keterbatasan waktu untuk mengembangkan *game edukatif*, selain itu juga keterbatasan dari segi aplikasi yang peneliti gunakan dalam pengembangan desain *game* pembelajaran ini terbatas hanya pada beberapa desain kecuali jika kita mengaktifkan model berbayar maka bisa menggunakan semua desain yang tersedia.