

**PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* MENGGUNAKAN  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)  
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**Skripsi**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**NANA MEISAH PUTRI**

**NIM 19129043**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

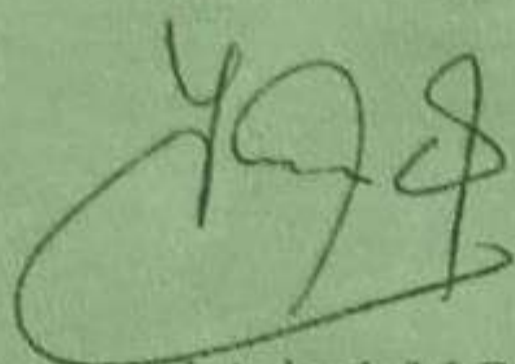
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* MENGGUNAKAN  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA  
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR

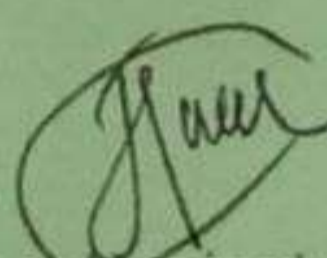
Nama : Nana Meisah Putri  
NIM/BP : 19129043/2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Padang, 5 Mei 2023  
Disetujui,  
Pembimbing



Dra. Yeti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202 198803 2 001



Dra. Hamimah, M.Pd.  
NIP. 19621128 198803 2 001

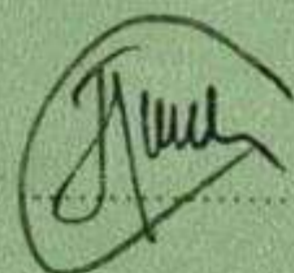
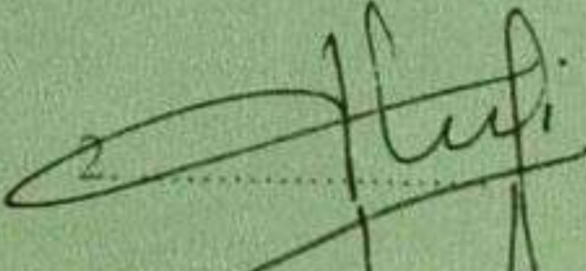
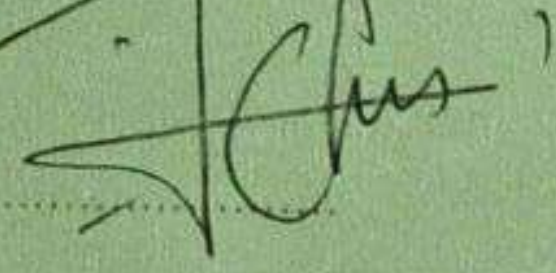
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar  
Nama : Nana Meisah Putri  
NIM : 19129043  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Mei 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Hamimah, M.Pd.	1. 
2. Anggota	Drs. Muhammadiyah, M.Si., Ph.D.	2. 
3. Anggota	Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D.	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nana Meisah Putri  
NIM : 19129043  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

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

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

Padang, 05 Mei 2023  
Saya yang menyatakan,



Nana Meisah Putri  
NIM. 19129043

## ABSTRAK

**Nana Meisah Putri. 2023. Pengembangan Media *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan IT yang tersedia di sekolah belum maksimal digunakan oleh guru. Kurang dikembangkannya media inovatif, dan menyenangkan bagi peserta didik serta kurang dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru perlu meningkatkan kemampuan mengolah media pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik tidak bosan. Juga kurang dikembangkannya model PBL untuk penggunaan media pembelajaran terutama berbasis teknologi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan respon peserta didik. Lalu, pada efektivitas dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik. Subjek uji coba produk di SDN 07 Belakang Tangsi Kota Padang dan subjek penelitian produk di SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang.

Hasil penelitian media memperoleh tingkat kevalidan 90% dari aspek materi dengan kategori sangat valid, 88,75 dari aspek media dengan kategori sangat valid dan 82,5% dari aspek bahasa dengan kategori valid. Berdasarkan hasil respon guru dan hasil respon peserta didik di sekolah uji coba diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media sangat praktis dengan presentase kepraktisan dari respon guru di sekolah uji coba adalah 95%, dan presentase kepraktisan dari respon peserta didik adalah 95%. Presentase respon guru di sekolah penelitian adalah 97,5% dan presentase respon peserta didik 96%. Hasil efektivitas media menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan presentase peningkatan hasil belajar peserta didik dari 83,8% menjadi 96% dengan tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media *wordwall* menggunakan model PBL pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** media, *wordwall*, problem based learning, ilmu pengetahuan alam dan sosial

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti ucapkan kepada nabi besar yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi umat muslim dan yang telah menghantarkan umat manusia sampai ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku kepala departemen dan sekretaris departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd,Ph.D selaku koordinator UPP 1 Air Tawar Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, seluruh bapak/ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hamimah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, Ph.D. dan Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D selaku tim dosen penguji I dan II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku validator ahli materi, Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media, dan juga Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan koreksi, masukan, dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diujicobakan.
6. Ibu Fatimah, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Megawati, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang. Juga kepada Ibu Desvita, S.Pd selaku kepala sekolah dan ibu Nur'aini, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN 07 Belakang Tangsi Kota Padang. Telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk dan penelitian media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

7. Para guru serta peserta didik SDN 36 Gunung Sarik dan SDN 07 Belakang Tangis yang telah membantu selama penelitian berlangsung, memberikan informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Orang tua hebat yang saya sayangi Bapak Aditiawarman dan Ibu Martinis yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan semangat. Atas doa, dukungan dan semangat yang kalian berikan, Alhamdulillah Nana bisa sampai pada tahap ini.
9. Adik tersayang Bagus Prabowo, keponakan tersayang Keisha Queensanada dan Khafa Dwisanada, yang sudah membuat saya bersemangat dan pulih dari kesulitan yang saya alami.
10. Sahabat terbaik saya, Ima Amelia Fitri yang sudah membantu peneliti selama proses penelitian, Reski Yesma Aulia, Survia Astri, Nober Luther yang sudah menjadi motivasi dan selalu ada saat susah maupun senang, selalu mengingatkan saya akan tugas perkuliahan hingga penulisan skripsi. Teristimewa kepada, Alm. Wahyuni, Auliya Einsrizkianne Edray, dan Indah Putri Rahma Zul yang selalu ada sedari Maba SNMPTN hingga saat proses penyelesaian skripsi.
11. VDMI UNP saya selaku grantess dan penerima beasiswa selama masa perkuliahan sangat berterima kasih sudah membantu biaya perkuliahan saya selama menjadi mahasiswa UNP. Kesulitan ekonomi selama perkuliahan berkurang karena dibantu secara materi. Menjadi grantees VDMI UNP menjadi kebanggaan saya dan terima kasih PIC VDMI UNP.



12. Orang-orang baik di sekitar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih atas bantuannya.
13. Teman-teman PGSD angkatan 2019 terkhusus 19 AT 02 yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan proses penelitian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwasannya skripsi ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia biasa tentu tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, untuk itu peneliti memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi yang telah peneliti susun dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kemajuan pendidikan. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Mei 2023

Peneliti

Nana Meisah Putri

NIM. 19129043

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vix</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Pengembangan .....	10
D. Spesifikasi Produk .....	10
E. Manfaat Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
G. Defenisi Istilah.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	16
1. Media .....	16
2. Wordwall .....	22
3. Model Problem Based Learning (PBL) .....	30
4. Kurikulum Merdeka.....	42
5. Pembelajaran IPAS SD.....	50
B. Penelitian yang Relevan .....	55
C. Kerangka Berpikir .....	62
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Jenis Penulisan.....	65
B. Model Pengembangan .....	66
C. Prosedur Pengembangan .....	68
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	69

2. <i>Design</i> (Desain) .....	69
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	70
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	71
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	72
D. Uji Coba Produk.....	72
1. Subjek Uji Coba.....	73
2. Jenis Data.....	73
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	74
4. Teknik Analisis Data .....	76
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran .....	80
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	80
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	85
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	88
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	98
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	104
B. Analisi Data.....	104
C. Revisi Produk .....	110
D. Pembahasan .....	114
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	126
B. Saran .....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>129</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>133</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Skala Penilaian Angket Validitas.....	76
Tabel 2	Kategori Kevalidan Media Pembelajaran .....	77
Tabel 3	Skala Penilaian Angket Guru.....	77
Tabel 4	Skala Penilaian Angket Peserta Didik .....	78
Tabel 5	Kategori Kepratisan Media Pembelajaran .....	78
Tabel 6	Daftar dosen validator.....	88
Tabel 7	Hasil validasi materi sebelum dan sesudah revisi.....	89
Tabel 8	Hasil validasi media sebelum dan sesudah revisi .....	91
Tabel 9	Hasil validasi media sebelum dan sesudah revisi .....	93
Tabel 10	Perhitungan lembar praktikalitas respon guru di sekolah uji coba .....	94
Tabel 11	Hasil praktikalitas peserta didik di sekolah uji coba.....	95
Tabel 12	Hasil efektivitas media pembelajaran .....	97
Tabel 13	Perhitungan lembar praktikalitas respon guru di sekolah penelitian .....	99
Tabel 14	Hasil praktikalitas peserta didik di sekolah penelitian.....	100
Tabel 15	Hasil efektivitas media pembelajaran .....	103
Tabel 16	Komentar dan saran validator .....	110
Tabel 17	Revisi pada media berdasarkan saran validator .....	111

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Tampilan Awal <i>Wordwall</i> .....	24
Gambar 2. 2	Tampilan data yang harus di isi.....	24
Gambar 2. 3	Menu utama wordwall.....	25
Gambar 2. 4	Template permainan.....	25
Gambar 2. 5	Pembuatan Game.....	26
Gambar 2. 6	Tampilan materi pembelajaran.....	26
Gambar 2. 7	Masuk melalui link yang guru berikan.....	27
Gambar 2. 8	Petunjuk soal .....	27
Gambar 2. 9	Pilihan soal .....	28
Gambar 2. 10	Otomatisasi jawaban benar dan salah.....	28
Gambar 2. 11	Menampilkan jawaban benar diakhir media .....	28
Gambar 3. 1	Tampilan pembuka media pembelajaran.....	85
Gambar 3. 2	Tampilan alur tujuan pembelajaran.....	86
Gambar 3. 3	Video pembelajaran.....	86
Gambar 3. 4	Materi pembelajaran.....	86
Gambar 3. 5	LKPD .....	87
Gambar 3. 6	Soal evaluasi.....	88

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berpikir.....	64
Bagan 2	Metode Penelitian berdasarkan kerangka ADDIE.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Observasi.....	134
Lampiran 2	Surat Balasan Observasi .....	136
Lampiran 3	Pedoman Wawancara Guru .....	138
Lampiran 4	Dokumentasi obervasi dan wawancara dengan Guru.....	144
Lampiran 5	Lembar Observasi.....	146
Lampiran 6	Cover ACC Seminar Proposal.....	164
Lampiran 7	Cover ACC Penelitian .....	165
Lampiran 8	Surat Penelitian.....	166
Lampiran 9	Surat Balasan Penelitian .....	168
Lampiran 10	Modul Ajar .....	170
Lampiran 11	Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik.....	201
Lampiran 12	Hasil Produk Media Pembelajaran .....	216
Lampiran 13	LKPD dan Kunci Jawaban LKPD .....	217
Lampiran 14	Pengerjaan LKDP oleh Peserta Didik .....	232
Lampiran 15	Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	240
Lampiran 16	Lembar Soal Evaluasi .....	244
Lampiran 17	Surat Validasi .....	258
Lampiran 18	Hasil Validasi Materi.....	261
Lampiran 19	Hasil Validasi Media .....	266
Lampiran 20	Hasil Validasi Bahasa.....	271
Lampiran 21	Hasil Praktikalitas Guru dan Peserta Didik.....	276
Lampiran 22	Dokumentasi.....	292

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Tujuan pembelajaran menjadi harapan tercapainya penguasaan materi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik. Penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik dapat tercapai saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran di mulai. Adanya tujuan pembelajaran memudahkan guru untuk mengkomunikasikan kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menguasai pembelajaran yang dicapai pada tujuan pembelajaran (Pamungkas, 2021). Tujuan pembelajaran ini dirumuskan oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran di kelas dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik hingga terimplementasi dengan baik.

Tujuan pembelajaran yang terimplementasikan dengan baik membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran bermakna dapat melalui ketertarikan saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Ketertarikan peserta didik dengan media pembelajaran dikarenakan adanya kemudahan penerimaan dan pemahaman oleh peserta didik. Penerimaan terlihat dari sikap peserta didik saat menggunakan media dengan antusias. Peserta didik juga lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran mengarahkan peserta didik agar memperoleh kemudahan dalam proses



pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media dapat memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik (Azrianti & Sukma, 2020).

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar peserta didik dalam belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Karena media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan media pembelajaran diharapkan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan guru adalah metode tatap muka (ceramah) yang menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan bosan, sehingga menyebabkan semangat dan motivasi peserta didik menurun. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai seorang guru maka harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai dengan baik (Pamungkas et al., 2021).

Media yang digunakan oleh guru kepada peserta didik haruslah media yang sudah valid sesuai dengan ketercapaian indikator kevalidan

dari media pembelajaran yang nantinya divalidkan oleh validator materi, bahasa dan media. Setelah media valid, kepraktisan media pembelajaran penting untuk diperhatikan oleh guru. Kepraktisan media pembelajaran disesuaikan dengan respon guru dan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran guru lihat pada hasil pembelajaran dari peserta didik hingga media yang tepat digunakan oleh guru nantinya valid, praktis dan efektif untuk digunakan oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran oleh peserta didik diiringin 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 (Handayani & Muhammadi, 2020). Pentingnya media pembelajaran terlihat di sini. Bahwa media pembelajaran berguna untuk memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik untuk melangsungkan proses pembelajaran yang kondusif dan media pembelajaran mampu memberikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media guru dituntut untuk dapat membawa peserta didik ke dalam situasi nyata agar terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dengan pemanfaatan teknologi. (Hamimah dan Latif, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terlihat pada penggunaan media pembelajaran. Teknologi berkembang dalam lingkungan peserta didik secara cepat dan peserta didik menjadi pengguna teknologi tersebut. Terbiasanya peserta didik menggunakan teknologi menjadikan peserta didik senang dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan teknologi yang ada, dibutuhkan beberapa media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta bersifat efektif dan efisien. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu bentuk dari penyesuaian di perkembangan teknologi (Hamimah, 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi saja tidak cukup, karena dibutuhkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat terhadap penggunaan media mampu mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih luas dengan memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik. Peserta didik yang senang dengan penggunaan media pembelajaran akan merasa antusias dalam setiap proses pembelajaran. Namun, dari beberapa peserta didik ada yang belum mengerti petunjuk pembelajaran yang dijelaskan pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model yang tepat untuk peserta didik dalam memaknai pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang mana di dalamnya peserta didik berlatih untuk berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah.

Model pembelajaran yang terintegrasi dengan media pembelajaran dan teknologi yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. PBL menyajikan masalah yang telah terjadi kemudian peserta didik diminta untuk menemukan informasi melalui sumber belajar lainnya dengan melibatkan kemampuan berpikir dan keterampilan lainnya baik secara individual maupun kolaborasi. Sehingga setiap peserta didik terlibat aktif dalam menemukan informasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 36 Gunung Sarik Kota Padang, pada 07-09 September 2022, diperoleh hasil bahwa: (1) sekolah memiliki ketersediaan labor komputer, dan proyektor yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan kurang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran; (2) guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar, alat peraga dan kurang menggunakan media pembelajaran berbasis IT; (3) guru memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran dan kurang maksimal diajarkan kepada peserta didik; (4) proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab; (5) belum rampungnya kurikulum merdeka membingungkan guru dalam proses pembelajaran dan penilaian dalam setiap materi pembelajaran, sehingga guru membuat secara mandiri; (6) tidak semua

proses pembelajaran menggunakan model PBL, (7) belum pernah digunakannya media pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi di SD Negeri 07 Belakang Tangsi Kota Padang, pada 19-21 September 2022, diperoleh hasil bahwa: (1) sekolah memiliki proyektor yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan kurang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran; (2) guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar, alat peraga dan jarang menggunakan media pembelajaran berbasis IT; (3) guru memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran dan kurang maksimal diajarkan kepada peserta didik; (4) proses pembelajaran menggunakan model saintifik; (5) belum rampungnya kurikulum merdeka membingungkan guru dalam proses pembelajaran dan penilaian dalam setiap materi pembelajaran, sehingga guru membuat secara mandiri; (6) tidak semua proses pembelajaran menggunakan model PBL, (7) belum pernah digunakannya media pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan IT yang tersedia di sekolah kurang maksimal digunakan oleh guru. Kurang dikembangkannya media pembelajaran pada peserta didik serta kurang dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru perlu meningkatkan kemampuan mengolah media pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik tidak bosan.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti jabarkan tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang cocok digunakan yakni *wordwall* menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) yang dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik dengan banyaknya bentuk proses pembelajaran serta *template* yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih asik.

Media pembelajaran *wordwall* ini merupakan media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Menurut Sari & yarza, (2021) Kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic*. Ada banyak fitur edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya peserta didik tidak perlu mendownload aplikasi, peserta didik hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu media *wordwall* dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan peserta didik yang terkendala jaringan. Media *wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada saat pandemi atau pembelajaran daring. *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk bersaing sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Hal ini sejalan dengan penulisan yang pernah dilakukan oleh Efida Dwi Rochmada dan Supriyatno (2022) berjudul “Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media pembelajaran game

edukasi wordwall dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah siswa kelas IV SD.

Kemudian, berdasarkan penulisan yang dilakukan oleh Umi Latifah dan Maryam Isnaini Damayanti (2020) berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform *Wordwall.Net* untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform *wordwall.net* untuk kelas II sekolah dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan sebagai alat evaluasi.

Kemudian, penulisan yang dilakukan oleh Ditania Oktariyanti, Aren Frima, dan Riduan Febriandi (2021) tentang pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi *wordwall* tema indahnya kebersamaan pada siswa sekolah dasar. Disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 58 Lubuk linggau valid dan praktis untuk digunakan.

Penulisan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat disimpulkan dengan hasil yang efektif, efisien dan valid untuk digunakannya media pembelajaran *wordwall* di kelas permata pelajaran tertentu. Di sini peneliti sendiri mengembangkan media *wordwall* ke dalam website dan bisa diakses oleh peserta didik di manapun dan kapan pun, digunakannya model *problem based learning* dalam media *wordwall*, belum digunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya suatu media agar pembelajaran tetap berjalan dengan efektif meski pun dalam pembelajaran daring maupun luring. Dalam kelas keaktifan peserta didik perlu dipertahankan, pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu hal yang signifikan. Hal tersebut dapat membangkitkan antusiasme, minat dan keinginan yang berbeda, membangkitkan motivasi dan mempunyai stimulus dalam melaksanakan kegiatan belajar (Mujahidin et al., 2021). Bahkan dapat membawa perubahan psikologis terhadap peserta didik. Dapat diketahui bahwa pengembangan media *wordwall* praktis, valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan yang peneliti dapatkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk melihat bagaimana “Pengembangan Media *Wordwall* Menggunakan *Model Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penulisan pengembangan ini adalah

1. Bagaimana pengembangan media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang efektif?



3. Bagaimana pengembangan media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan produk media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan produk media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang efektif.
3. Untuk menghasilkan produk media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

### D. Spesifikasi Produk

Produk yang peneliti hasilkan berupa media pembelajaran yaitu media *Wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran sebagai hasil produk dikemas dalam bentuk *website* dengan petunjuk penggunaan dalam mengoperasikan *website wordwall*.
2. Bentuk produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang menggunakan program media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).
3. Media pembelajaran ini memuat mata pelajaran IPAS di kelas IV,S BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya, topik A: keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku dan topik B: kekayaan budaya di Indonesia.
4. Penggunaan metode ADDIE dalam penelitian yang peneliti kembangkan.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penulisan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman serta dapat dijadikan bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon guru yang mampu memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Bagi guru

Sebagai referensi atau acuan untuk mengembangkan media yang baru sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran

### 3. Bagi kepala sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilakukan yaitu media pembelajaran yang dikembangkan menjadi media, sehingga dapat diuji validitas, praktilitas dan efektivitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya materi, media dan bahasa yang menggunakan *mmedia wordwall* pada pembelajaran IPAS yang dikembangkan dengan cara memvalidkan media pembelajaran menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran IPAS dengan ahlinya. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran IPAS praktis dan mudah digunakan dengan cara melihat respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Dan juga uji efektivitasnya untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan, dengan hasil evaluasi peserta didik selama proses pembelajaran dari pertemuan pertama hingga pada pertemuan kedua.

Berdasarkan asumsi tersebut maka peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran menggunakan media *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan pada pembelajaran IPAS di kelas IV BAB 6 Indonesiaku Kaya

Budaya materi pembelajaran memuat topik A: keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku dan topik B: kekayaan budaya di Indonesia.

Keterbatasan dalam penulisan pengembangan ini adalah pada penerapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) didasarkan pada pertimbangan waktu, biaya, sehingga hanya dikembangkan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD, seperti berikut ini :

1. Produk pengembangan media *wordwall* untuk melihat kelayakan yang terbatas pada kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk, hal lainnya dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya
2. Uji coba produk pengembangan media *wordwall* yang peneliti lakukan hanya pada pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)
3. Pembatasan penulisan pengembangan dalam skala kecil hanya pada peserta didik kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPAS BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya, materi pembelajaran memuat topik A: keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku dan topik B: kekayaan budaya di Indonesia.
4. Produk ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti komputer, laptop, handphone, jaringan internet dan proyektor.

### G. Defenisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Penulisan pengembangan

Penulisan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, serta menguji kevalidan, kepraktisan serta keefektifan produk tersebut.

2. Media

Media merupakan semua perangkat lunak (*software*) dan atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

3. Kurikulum merdeka

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

4. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu

sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

5. Model *Problem Based Learning* (PBL)

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

6. *Wordwall*

*Wordwall* adalah *website* aplikasi untuk membuat game berbasis media pembelajaran yang dapat disajikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan peserta didik.