PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL* BERBASIS MASALAH PADA MATA PELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL PBL DI KELAS 4 SDN 50 KURANJI

SKRIPSI

Oleh :
BEUTY AFRIMUS AGUS
NPM. 2110013411191

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa	: Beuty Afrimus Agus
NPM	: 2110013411191
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	:Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Di Kelas 4 SDN 50 Kuranji

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Program Studi
Dr. Yetty Morelent, M.Hum	Dr. Wirnita Eska, S. Pd., M. M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jum'at** tanggal **Sembilan Belas** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi :

Nama Mahasiswa	: Beuty Afrimus Agus
NPM	: 2110013411191
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Di Kelas 4 SDN 50 Kuranji.

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom	:
2. Dr. Daswarman, S.T.,M. Pd.	:
3. Dr. Erwinsyah Satria, M.Si., M. Pd.	:

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita Eska, S. Pd., M. M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: Beuty Afrimus Agus
NPM	: 2110013411191
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Di Kelas 4 SDN 50 Kuranji.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh *Model Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Educaplay* Terhadap Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan." adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti kententuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 11 September 2025

Saya yang menyatakan,

Beuty Afrimus Agus

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL* BERBASIS MASALAH PADA MATA PELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL PBL DI KELAS 4 SDN 50 KURANJI

Beuty Afrimus Agus[1], Karmila Suryani[2]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , [2]Program Studi PTIK
Fakultas Keguran dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: beutyafrimus542@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan metode konvensional seperti ceramah dengan berbantuan media buku bahan ajar guru dan buku siswa, diperoleh informasi dari wali kelas hanya 10 dari 21 peserta didik yang dapat dikatakan aktif didalam proses pembelajaran yang membuat proses belajar mengajar tidak tercapai secara optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan media digital *Wordwall* berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 SDN 50 Kuranji, kota Padang yang valid dan praktis. Metode yang digunakan Pada penelitian ini Adalah metode penelitian 4D. Penelitian dilakukan untuk menguji validitas dan praktikalitas Media *Game* edukasi *Wordwall* Berbasis masalah. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Validasi dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa dengan memberikan lembar validasi beserta media *game* edukasi *wordwall* berbasis masalah. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *game* edukasi *wordwall* berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 SDN 50 kuranji, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah media *game* edukasi *wordwall* berbasis masalah yang dinyatakan valid oleh validator ahli materi dengan persentase 73,07% (valid), ahli Bahasa dengan persentase 89,53% (sangat valid) dan ahli media sebesar 90% (sangat valid). Dinyatakan praktis oleh guru sebesar 91,87% dan dinyatakan praktis oleh siswa sebesar 95,47% dengan persentase sangat praktis.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, PBL, IPAS, Media Pembelejaran

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada allah SWT sang maha segalanya, atas segala curahan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang beerjudul **"Pengembangan Game Edukasi Wordwall Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN 50 Kuranji"** ini dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta. Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dr. Karmila Suryani S.Kom., M.Kom selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
2. Bapak, Dr. Daswarman S.T.,M.Pd, selaku dosen penguji 1 dan bapak Dr. Ewinsyah Satria M.Si.,M.Pd, selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi.
3. Bapak Dr. Ewinsyah Satria M.Si.,M.Pd, selaku validator ahli materi, Bapak Rio Rinaldi S.Pd., M.Pd, selaku validator ahli Bahasa dan Bapak

Ashabul Khairi, S.T., M.Kom, selaku validator ahli desain yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi.

4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
6. Ibu Idriani S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 50 Kuranji Kota Padang yang telah mengizinkan dan memfasilitasi penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Ibu Yulma syafdrina S.Pd, selaku wali kelas 4 SDN 50 Kuranji Kota Padang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
8. Cinta pertamaku, papa Agusfir dan pintu surga ku mama Musnida. Terimakasih atas segala rasa tulus kasih dan pengorbanan yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun beliau mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi hingga akhir. Semoga papa dan mama sehat panjang umur dan bahagia selalu.
9. Abang tersayang Micco Musfirgo Agus, kakak tercinta Mimi Rahmaniah dan adik ku tersayang Nurul Aini Agus yang selalu ada untuk penulis memberikan dukungan, motivasi, uluran tangan, bantuan dan semangat hingga penulis sampai dititik ini.

10. Serta sahabat dan teman-teman ku, terimakasih atas segala bentuk dukungannya, selalu menyemangati dan meyakinkan penulis untuk menyelesaikan skripsi.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, 11 September 2025

(Beuty Afrimus Agus)

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAAN PEMBIMBING ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAAN UJIAN SKRIPSI ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 4
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 7
H. Kebaharuan dan Orisinalitas 9
I. Definisi Operasional 9
BAB II LANDASAN TEORITIS **12**
A. Kajian Teori 12
1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran 13
2. Tinjauan Tentang *Game* Edukasi 14
3. Tinjauan Tentang *Game* Edukasi *Wordwall* 16
4. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran 20

5. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) ... 23
6. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum SD ... 28
B. Penelitian Relevan ... 32
C. Kerangka Berpikir ... 36
BAB III METODE PENELITIAN ... 38
A. Jenis Penelitian ... 38
B. Prosedur Penelitian ... 38
C. Subjek Penelitian ... 46
D. Instrumen Penelitian ... 47
E. Teknik Pengumpulan Data ... 53
F. Teknik Analisis Data ... 53
G. Jadwal Penelitian ... 56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ... 57
A. Hasil Penelitian ... 57
7. Analisis Kebutuhan ... 57
8. Analisis Peserta Didik ... 58
9. Validasi Desain ... 73
B. Pembahasan ... 74
1. Hasil Analisis Data Uji Validitas ... 74
2. Hasil Analilis Data Uji Praktikalitas ... 76
3. Tingkat Kepraktisan Media Game Edukasi Digital Wordwall ... 78
C. Keterbatasan Dalam Penelitian ... 79
BAB V PENUTUP ... 80
A. Kesimpulan ... 80
B. Saran ... 81
DAFTAR PUSTAKA ... 82

DAFTAR TABEL

Halaman

Table 1 *Story board*..... 42
Table 2 Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi 48
Table 3 Kisi – kisi Instrumen Ahli Bahasa 49
Table 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media 50
Table 5 Instrumen Angket Respon Guru 51
Table 6 Instrumen Angket Respon Siswa 52
Table 7 Kriteria Nilai Uji Validasi..... 54
Table 8Persentase Penilaian Praktikalitas 55
Table 9 Jadwal penelitian..... 56
Table 10 Revisi dan Perbaikan yang Dilakukan 74
Table 11 Hasil Validasi Ahli..... 75
Table 12 Hasil Praktikalitas Media *Game* edukasi *Wordwall* oleh Guru 76
Table 13 Hasil Praktikalitas Media Game Edukasi Wordwall oleh Siswa 77
Table 14 Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa..... 78
Table 15 Hasil Analisis validasi Ahli Materi..... 103
Table 16 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa 107

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Flowchart model 4-D 39
Gambar 2. Halaman Profile Penulis..... 59
Gambar 3. Pembagian Nama Kelompok dengan *Spin the wheel*..... 60
Gambar 4. Tampilam Game Tugas 1 61
Gambar 5. Halaman *Game* Tugas 1 61
Gambar 6. Papan Skor Tugas 1..... 62
Gambar 7. Papan Peringkat Tugas 1 63
Gambar 8. Tampilan Awal Tugas 2 64
Gambar 9. Tampilan *Game* Pada Tugas 2 64
Gambar 10. Tampilan Skor Tugas 2 65
Gambar 11. Halaman Papan Peringkat Tugas 2..... 66
Gambar 12. Halaman Tampilkan Jawaban Tugas 2..... 66
Gambar 13. Tampilan Awal Tugas 3 67
Gambar 14. Tampilan Game Pada Tugas 3 67
Gambar 15. Tampilan Skor Tugas 3 68
Gambar 16. Tampilan Peringkat Pada tugas 3 69
Gambar 17. Tampilan Jawaban Tugas 3 69
Gambar 18. Tampilan Awal Tugas 4 70
Gambar 19. Tampilan Game Pada Tugas 4 70
Gambar 20. Tampilan Skor Tugas 4 71
Gambar 21. Tampilan Peringkat Tugas 4 72
Gambar 22. Tampilan Jawaban Tugas 3 72
Gambar 23. Kerangka Berfikir..... 37

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Modul Ajar kurikulum merdeka 88
Lampiran 2. Bahan Bacaan Guru dan Siswa..... 94
Lampiran 3. Media Digital Wordwall 100
Lampiran 4. Lembar Validasi yang Udah di Validasi Oleh Ahli Materi 101
Lampiran 5. Lembar Validitas yang Sudah di Validasi oleh Ahli Bahasa..... 105
Lampiran 6. Lembar Validitas yang Sudah di Validasi oleh Ahli Media 109
Lampiran 7. Lembar Praktikalitas yang sudah di ceklis oleh guru 114
Lampiran 8. Lampiran Praktikalitas oleh Peserta Didik 118
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian 127
Lampiran 10 Surat Penelitian dari Kampus 130
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang 131
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah 132

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap kepribadian manusia dalam tingkah laku dan tindakannya. Pendidikan berperan dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, yang pada akhirnya dapat menghasilkan siswa yang beretika, mandiri, dan tangguh (Pakpahan & Habibah, 2021).

Pendidikan merupakan landasan bagi pengembangan sumber daya manusia yang unggul. Salah satu tantangan terbesar dalam dunia pendidikan saat ini adalah menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan mengembangkan keterampilan. Keterampilan seperti media untuk berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sangat penting bagi peserta didik sejak usia muda. Berdasarkan temuan penelitian terkini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada peserta didik(Manjarara et al., 2024). Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik dituntut untuk memahami konsep-konsep dasar tentang lingkungan, teknologi, dan kehidupan sosial di sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 12 Februari 2025 di SDN 50 Kuranji, tentang media

pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya buku pembelajaran, wali kelas mengakui bahwa hanya 10 dari 21 peserta didik yang dapat dikatakan perperan aktif didalam proses pembelajaran yang membuat proses belajar mengajar tidak tercapai secara optimal hal ini didukung dengan pengakuan oleh peserta didik pada saat observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik pada kelas 4 didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan media interaktif berupa *game* edukasi. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Sebagaimana dinyatakan oleh (Rikawati & Sitinjak, 2020), metode ceramah yang masih sering digunakan oleh tenaga pendidik cenderung membuat siswa pasif dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti *game* edukasi merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Game edukasi memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Menurut (Manjarara et al., 2024), game edukasi berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Lebih lanjut, pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Word Wall* didasari oleh pentingnya inovasi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, guru dapat lebih mudah

menyampaikan materi pelajaran dan siswa pun akan lebih termotivasi untuk belajar. Disamping itu, pengembangan *game* edukasi *Word Wall* berbasis PBL ini juga bertujuan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan karakter bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (RAMBE et al., 2025) yang menyatakan bahwa inovasi dalam pembelajaran dapat mendorong terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik.

Adapun alasan pemilihan siswa kelas 4 SD sebagai subjek penelitian ini adalah karena pada usia tersebut, peserta didik sudah mulai mampu berpikir logis dan abstrak, sehingga mereka lebih siap untuk mengikuti materi pembelajaran berbasis masalah. Menurut Piaget dalam teori perkembangan kognitifnya, anak-anak pada rentang usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yang mana mereka mulai mampu memahami konsep-konsep abstrak dan logis (John W. Santrock, 2024) . Untuk itu, penggunaan *game* edukasi berbasis PBL pada siswa kelas 4 SD diharapkan dapat memberikan hasil yang optimal.

Penelitian ini juga mengkaji tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan *game* edukasi *Word Wall* berbasis PBL yang dikembangkan. Dengan demikian, hasil penelitian ini bertujuan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan mengembangkan *game* edukasi berbasis *wordwall* terintegrasi dangan model

pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 50 Kuranji untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis melalui *game* edukasi *wordwall*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, dengan mengacu pada media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, maka peneliti dapat mendefinisikan beberapa masalah sebagai berikiut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dimana proses pembelajaran IPAS masih didominasi dengan metode konvensional seperti ceramah sehingga pembelajaran monoton.
2. Kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Minimnya inovasi dalam media yang di gunakan sehingga kurang menarik bagi peserta didik
4. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang melibatkan teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah perlu adanya pembatasan masalah untuk memfokuskan pada objek penelitian. Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan *game* edukasi *word wall* pada mata pelajaran IPAS materi bentuk dan fungsi panca indra kelas 4 SD yang berorentasi pada pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL).

D. Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan *game* edukasi *wordwall* berbasis PBL pada mata Pelajaran IPAS untuk kelas 4 SDN 50 Kuranji yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu, menghasilkan *game* edukasi *wordwall* berbasis PBL pada mata Pelajaran IPAS untuk kelas 4 SDN 50 Kuranji yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini akan menambah wawasan dan kontribusi ilmiah dalam bidang pengembangan teknologi pendidikan, khususnya mengenai penggunaan game edukasi berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya mengenai inovasi dalam pembelajaran berbasis game edukasi dan inovasi teknologi digital di bidang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Pendidik

      Penelitian ini memberi para pendidik pilihan baru untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih

interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *game* edukasi berbasis PBL, guru dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS, serta dapat dengan mudah mengadaptasi metode ini dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini memberi kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan *game* edukasi berbasis PBL dapat membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mendalam, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Sekolah dapat mengadopsi *game* edukasi berbasis PBL ini sebagai bagian dari pendekatan inovatif dalam mengajar IPA, yang dapat menghasilkan peningkatan prestasi akademik siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam mengembangkan dan menerapkan game edukasi berbasis

teknologi dalam konteks pendidikan, serta memperluas pemahaman penulis mengenai penerapan *Problem-Based Learning* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dasar, dengan mengkaji penerapan game edukasi berbasis PBL dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi akademisi dan pengembang pendidikan dalam mengembangkan materi dan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan inovatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap berkembangnya literatur mengenai penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan *game* edukasi *Word Wall* berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS kelas 4 SD dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Game* ini didesain dengan bentuk visual yang menyenangkan dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD kelas IV.
2. *Game* edukasi mencakup materi-materi IPAS yang sesuai dengan kurikulum, seperti ekosistem, makhluk hidup, perubahan bentuk benda, dan materi lainnya.

3. *Game* edukasi mengintegrasikan *Problem-Based Learning* (PBL) dengan memberikan tantangan atau masalah nyata yang harus diselesaikan oleh peserta didik melalui permainan, dengan umpan balik yang membimbing siswa dalam menemukan solusi.
4. Terdapat umpan balik berupa evaluasi terhadap kinerja peserta didik, serta rekomendasi untuk perbaikan.
5. *Game* ini merujuk peserta didik untuk berinteraksi langsung dalam pembelajaran dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah bersama teman-temannya.
6. *Game* ini dapat diakses dimanapun dengan media digital *smartphone*, *computer, laptop* dan media digital lainnya

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

1. Kebaharuan

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan berupa media pembelajaran digital *WordWall* yang mana digital *WordWall* ini dibuat menggunakan aplikasi berbasis web, memang sudah banyak penelitian digital *WordWall* sebelumya. Namun belum ada yang membahas materi bentuk dan fungsi panca indra yang disandingkan dengan model PBL.

2. Orisinalitas

Penelitian tentang produk digital *WordWall* benar-benar hasil karya peneliti dan belum pernah di terbitkan di manapun.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian dan supaya dapat lebih dipahami maksud dari judul skripsi ini, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan terhadap kata-kata dalam judul skripsi ini, antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses kegiatan mengaplikasikan teori atau kaidah ilmu pengetahuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, atau kegunaan suatu produk yang telah ada dan atau menghasilkan yang baru. Fokus mengembangan pada menelitian ini, merupakan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan media digital *WordWall* untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, mengembangakan dan menyusun berbagai jenis media atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Proses pengembangannya melibatkan tahap-tahap analis, perencanaan, pengembangan, uji coba, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga membantu pencapaian tujuan Pendidikan lebih optimal.

4. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang terdiri dari dua bidang, yaitu IPA dan IPS.

5. Game Edukasi Wordwall

Digital *Wordwall* merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format digital yang didalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi yang membuat

pengguna lebih interaktif dengan media. Aplikasi berbasis web (atau platform online) ini dapat memungkinkan pengguna, terutama guru dan pendidik, untuk membuat dan mengelola aktivitas belajar interaktif yang menarik.

6. Model Problem based learning (PBL)

Model problem based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan (Tsamarah & Handayani, 2022) bahwa “problem based learning artinya menciptakan suasana belajar yang mengarah kepada permasalah sehari-hari”.