

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran IPAS *game* edukasi *wordwall* berbasis PBL pada materi bentuk dan fungsi panca indra Kelas 4 SD dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Uji validitas pada pengembangan *game* edukasi *wordwall* berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS materi bentuk dan fungsi panca indra untuk kelas 4 SD yang di uji oleh 3 orang validator, yaitu validator ahli materi dengan persentase 73,07 % tingkat validitas dapat di interpretasikan valid, ahli Bahasa dengan persentase 89,53% tingkat validitas dapat di interpretasikan sangat valid dan ahli media dengan persentase 90% tingkat validitas dapat di interpretasikan sangat valid.
2. Uji praktikalitas pada pengembangan *game* edukasi *wordwall* berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS materi bentuk dan fungsi panca indra untuk kelas 4 SD yang diisi oleh guru dan peserta didik. Hasil praktikalitas media oleh guru adalah 91,87% dengan persentase sangat praktis dan hasil praktikali media oleh peserta didik adalah 95,93% dengan persentase sangat praktis

B. Saran

Adapun saran dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik mampu memahami pembelajaran menggunakan media *game edukasi digital wordwall*.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan media *game edukasi digital wordwall* dalam pembelajaran IPAS ini sebagai media yang dapat digunakan.
3. Bagi sekolah disarankan untuk lebih menggunakan media digital dalam pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran yang menarik dan efektif.
4. Peneliti selanjutnya menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media *digital wordwall* dengan materi yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. H., & Yanto, E. S. (2024). Implementing Interactive Word Wall-Assisted General Vocabulary Learning for EFL Secondary Students: A Classroom Action Research. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 436–448. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10466810>
- Barab, S. A., Scott, B., Siyahhan, S., Goldstone, R., Ingram-Goble, A., Zuiker, S. J., & Warren, S. (2009). Transformational Play as a Curricular Scaffold: Using Videogames to Support Science Education. *Journal of Science Education and Technology*, 18(4), 305–320. <https://doi.org/10.1007/s10956-009-9171-5>
- Buku Panduan Penulisan Skripsi FKIP Universitas Bung Hatta*. (2022).
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021). Application of the Educational Game to Enhance Student Learning. *Frontiers in Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>
- Claudia Wengsti, C., & Rahmadani, A. F. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK KELAS XI DI MAN KOTA SOLOK*.
- Connolly et al. (2024). *The Guardian Foundation call on the government to embed news and media literacy into the curriculum* | *The Guardian Foundation* | *The Guardian*. https://www.theguardian.com/guardian-foundation/2024/dec/02/the-guardian-foundation-call-on-the-government-to-embed-news-and-media-literacy-into-the-curriculum?utm_source=chatgpt.com

Febriyaningsih, A., Huda, C., Rahayu, S., & Nuvitalia, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12917–12924. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I4.13784>

Harlen, W. (2020). The Teaching of Science in Primary Schools. *The Teaching of Science in Primary Schools*. <https://doi.org/10.4324/9781315850962>

Hattie, J., & Yates, G. C. R. (2020). *Visible Learning and the Science of How We Learn*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315885025>

Hmelo-Silver, C.E. (2004). Problem based learning: What and how learners learn? *Educational Psychology Review*, 16, 235-266. (n.d.). Retrieved August 3, 2025, from https://www.sciepub.com/reference/129331?utm_source=chatgpt.com

Ilahi, L. W. (2022). *EFL STUDENTS' PERCEPTION OF WORDWALL.NET USED AS MEDIA FOR LEARNING ENGLISH GRAMMAR*.

John W. Santrock. (2024, May 8). *Child Development (John W. Santrock) - Flipbook by IPGM Kampus Kota Bharu | FlipHTML5*. https://fliphtml5.com/qlxvd/wapb/Child_Development_%28John_W._Santrock%29/?utm_source=chatgpt.com

Khan et al. (2021). *Perancangan Game Role-Playing sebagai Sarana Edukasi Sejarah Menggunakan Metode Game Development Life Cycle | Computer*

Science (CO-SCIENCE). <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science/article/view/2032>

Kusumaningrum, D., & Vidayanti, L. N. (2025). *Implementation of Interactive Learning Media Wordwall to Improve the Activeness and Cognitive Learning Outcomes of Grade IV Students of SDN Pamotan V in the Science Subject* (Vol. 3, Issue 1). <https://journal.institercom-edu.org/index.php/asian>

LARSEN–FREEMAN, D. (2019). On Language Learner Agency: A Complex Dynamic Systems Theory Perspective. *The Modern Language Journal*, 103(S1), 61–79. <https://doi.org/10.1111/modl.12536>

Manjarara, Y. E., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (n.d.). *DALAM PEMBELAJARAN DIKELAS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DI SD INPRES 3 BIROBULI*.

Manjarara, Y. E., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). *DALAM PEMBELAJARAN DIKELAS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DI SD INPRES 3 BIROBULI*.

Pakpahan, P. L., & Habibah, U. (2021). Manajemen Program Pengembangan Kurikulum PAI dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.19>

RAMBE, M. K., BUNGA, S., ALVIONITA, I., & HASIBUAN, D. (2025). *INOVASI PEMBELAJARAN UNTUK PENJAMIN MUTU PENDIDIKAN*

- DI SEKOLAH. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 439–450.
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4376>
- Richard E. Mayer. (2019). *A. Multimedia Pembelajaran - Multimedia Pembelajaran Richard E. Mayer mendefinisikan “multimedia” - Studocu.*
https://www.studocu.id/id/document/universitas-pgri-semarang/tpp-teknologi-pangan/a-multimedia-pembelajaran/52882982?utm_source=chatgpt.com
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Sistyarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D. (2017). *Analisis Validitas terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP/MTS Analysis of The Validity of the Development of Problem Based Handout on Environmental Content Chapters Class VII SMP/MTS*. 14(1).
- Sun, L. ;, Chen, X. ;, Ruokamo, H., & Sun, L. (2021). Digital Game-based Pedagogical Activities in Primary Education: A Review of Ten Years’ Studies. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 16(2), 78–92. <https://research.ulapland.fi/fi/publications/digital-game-based-pedagogical-activities-in-primary-education-a->
- Tria Lestari, Andi Ali Kisai, & Nurkholis. (2023). Implementasi Model Project Based Learning Pada Hasil Belajar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 100–112.
<https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2954>

Tsamarah, M., & Handayani, K. D. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 3D MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK DI SMKN 7 SURABAYA. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 8(2).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/49123>

Wijaya. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi - Hengki Wijaya* - Google Buku.
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5AFiDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=\(Wijaya,+2018+:+52\)+teknik+analisa+data&ots=2_tYhcU25c&sig=X1Nknd-hbcyH9ocC0QypoQ6fuPQ&redir_esc=y#v=onepage&q=\(Wijaya%2C%202018%20%3A%2052\)%20teknik%20analisa%20data&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5AFiDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=(Wijaya,+2018+:+52)+teknik+analisa+data&ots=2_tYhcU25c&sig=X1Nknd-hbcyH9ocC0QypoQ6fuPQ&redir_esc=y#v=onepage&q=(Wijaya%2C%202018%20%3A%2052)%20teknik%20analisa%20data&f=false)

Zagoto, H., & Harefa, D. (2023). ANALISIS PERAN GURU PADA PROSES PEMBELAJARAN. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 85–98.
<https://doi.org/10.57094/JPKN.V4I1.992>