

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Darmorejo 01

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Reasearch dan Development*) yang menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa pada materi makan dan dimakan pelajaran IPAS dikelas V. Penelitian dan pengembangan adalah pembuatan produk baru atau penyempurnakan produk yang telah ada (Munwaroh, 2015). Peneliti memilih model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini. tahapan pengembangan model ADDIE terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE dimulai dari tahapan *analysis* yang diperoleh hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti. Peneliti menemukan permasalahan didalam proses pembelajaran ialah kurangnya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung, salah satunya pada pembelajaran IPAS kelas V terkait dengan materi makan dan dimakan di bab harmoni dalam ekosistem. Menurut (Fitriyah & Wardani, 2022) Kurikulum merdeka merupakan pengimplementasian kurikulum setelah pandemi dan akan diimplentasikan seutuhnya di lembaga pendidikan. Mata pelajaran IPA dan IPS dari kurikulum sebelumnya telah diperbaharui pada kurikulum meredeka menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Prasasti Pinkan, 2018). Kendala yang dialami

siswa yaitu sedikitnya pemahaman mengenai konsep materi yang akan dipelajari. Penyampaian materi dalam pembelajaran khususnya materi makan dan dimakan dikelas V masih menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media. Menurut (Prasasti & Rahayu, 2023) pembelajaran IPAS hendaknya membantu siswa belajar melalui upaya memecahkan permasalahan sehari-hari. Siswa dapat menekankan proses pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Pinkan, 2015) bahwa pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang dilakukan siswa untuk menganalisis permasalahan dan membuat prediksi mengenai suatu permasalahan. Pada pelaksanaan kurikulum merdeka di SDN Darmorejo 01 penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum sepenuhnya dilaksanakan disekolah tersebut.

Menurut (Yulianti et al., 2023) perlu adanya inovasi guna menyediakan materi pembelajaran digital yang dapat diakses dan digunakan siswa untuk menyelesaikan tugas dimana saja. Media pembelajaran harus disiapkan secara lebih menarik dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Hal tersebut juga dikemukakan (Meilina et al., 2024) bahwa sarana yang perlu diikuti siswa harus mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Artinya memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan sumber belajar yang mungkin menawarkan kesempatan pendidikan jangka panjang kepada siswa yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Pembelajaran permainan digital sudah lama ditemukan namun belum dikembangkan sebagai media pendidikan karena dianggap hanya merugikan siswa (Safitri et al., 2022). Oleh

karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu belajar siswa.

Tujuan penggunaan media pembelajaran ini untuk melengkapi proses belajar, untuk menarik perhatian saja, namun untuk menciptakan kondisi menyenangkan agar mudah dalam belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Choirunisa; Prasasti ; Setyo, 2023). Siswa akan mampu berpartisipasi aktif dan memanfaatkan seluruh potensi yang dimilikinya melalui berbagai strategi dan media pembelajaran, tentunya media yang digunakan dalam proses tersebut, guna mencapai tujuan pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan (Puspitarini & Hanif Muhammad, 2019) bahwa apabila media pembelajaran digunakan secara efektif hal ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pada saat proses pembelajaran dengan lebih cepat dan efektif.

Berdasarkan temuan analisis, dapat dikatakan bahwa diperlukan bahan pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan dapat menarik minat siswa. Media pembelajaran ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan permainan. Pengembangan produk media sebagai solusi dari permasalahan dikelas V pada materi makan dan dimakan. Seperti halnya yang dikemukakan (Nenohai et al., 2022) bahwa siswa terlibat dalam pembelajaran dengan lebih aktif menerima materi pembelajaran dan dapat membantu guru mengukur tingkat pemahaman siswa.

Informasi dan hasil analisis kebutuhan menjadi panduan untuk memulai perjalanan produk dengan tujuan menghasilkan produk media berskala besar. Penelitian yang sedang dilakukan para peneliti adalah penyusunan instrumen.

Flowchart ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami proses pembuatan media. Pengembangan media pembelajaran ini dibuat melalui *website*. Setelah mendapatkan template peneliti mulai menulis soal-soal serta jawaban. *Wordwall* dipilih karena dapat diakses secara gratis melalui laptop maupun handphone. Banyak sekali fitur permainan edukatif yang disediakan, selain mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasinya (Hidayaty et al., 2022)

Penyajian materi makan dan dimakan pertama kali dilihat yaitu materi yang diringkas oleh peneliti agar memudahkan siswa dalam memahami. Peneliti menjelaskan mengenai rantai makanan, jaring-jaring makanan, hingga piramida makanan dan contoh soal terkait dengan materi yang telah dijelaskan. *Wordwall* ini untuk menguji pemahaman siswa terkait dengan materi makan dan dimakan yang telah dijelaskan. Menurut (Jannah, 2022) *.net* tidak hanya mempengaruhi efeknya pada proses belajar siswa tetapi juga keterlibatan siswa dengan aplikasi tersebut.

Pada tahap implementasi media pembelajaran diujicobakan pada siswa. Sebelum diujicobakan, media pembelajaran divalidasi terlebih dulu oleh para ahli. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Hasil penelitian dari ahli materi memperoleh 93,3% memenuhi kriteria sangat layak. Ahli media memberikan penilaian 90% memenuhi kriteria sangat layak. Sedangkan ahli bahasa memperoleh 97,7% memenuhi kriteria sangat layak. Presentase keseluruhan kelayakan media hasil penilaian validator ahli mendapatkan 93,7% memenuhi kriteria sangat layak. Hasil validasi ini

menunjukkan bahwa media yang digunakan peneliti dapat diandalkan dan dapat digunakan. Uji lapangan dilakukan setelah validasi ahli selesai.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada materi makan dan dimakan kelas V SDN Darmorejo 01. Pelaksanaan ujicoba lapangan ini dilakukan pada tanggal 18 Mei 2024. Guru dan siswa kelas V diberikan lembar angket respon setelah penggunaan media pembelajaran guna memperoleh respon pengguna kerkait dengan kelayakan media.

Hasil penilaian angket repon siswa didapatkan presentase 90,8% yang masuk kriteria sangat layak. Sedangkan angket respon guru diperoleh presentase 88% dengan kriteria sangat layak. Siswa juga memberikan komentar bahwa media ini sangat menyenangkan dan menarik perhatian mereka, sehingga dapat membantu memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Siswa juga menginginkan adanya media seperti ini kembali saat kegiatan pembelajaran. Guru kelas V melihat bahwa media dibuat oleh peneliti sangat menarik untuk kelas V. Pada saat media digunakan siswa terlihat sangat aktif dan antusias pada saat memilih soal dan menjawab karena diberi waktu menjawab.

B. Kelayakan Media Pembelajaran *Wordwall*

Kelayakan media pembelajaran ini dinilai dari kevalidannya. Kevalidan media pembelajaran berdasarkan hasil ahli. Tiga ahli validasi yang terlibat dalam proses validasi adalah sebagai berikut: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu dilihat dari angket respon siswa dan guru kelas V SDN Darmorejo 01.

1. Penilaian validasi ahli

a. Penilaian validasi materi

Validasi produk ini dilakukan oleh seorang dosen di Universitas PGRI Madiun bidang pendidikan sains. Bahan sampel diberikan dengan dua kriteria validasi yaitu kesesuaian materi dan keakuratan materi. Kriteria penilaian yang digunakan ahli materi 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup, 2 kurang, dan 1 sangat kurang.

Pada lembar validasi ahli materi terdapat aspek kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari ahli validasi materi berupa komentar dan saran serta kesimpulan kelayakan materi. Data kuantitatif memperkuat data kualitatif dari hasil penilaian ahli validasi media yang didapatkan presentase 93,3% memenuhi kriteria sangat layak.

b. Penilaian validasi media

Validator oleh ahli media ini dilakukan oleh seorang dosen Universitas PGRI Madiun di bidang teknologi pendidikan. Ahli media diberi lembar angket berisi tiga aspek materi validasi sebagai berikut: kesesuaian tulisan, kesesuaian gambar dan video, serta kesesuaian pengguna. Kriteria penilaian yang diterapkan ahli materi antara lain 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup, 2 kurang, 1 sangat kurang.

Pada lembar validasi ahli media terdapat aspek kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari ahli validasi materi berupa komentar dan saran serta kesimpulan kelayakan media. Data kuantitatif memperkuat data kualitatif dari hasil penilaian ahli validasi media yang didapatkan

presentase 90% dengan kriteria sangat layak.

c. Penilaian validasi bahasa

Penilaian validasi oleh ahli materi ini dilakukan oleh seorang dosen Universitas PGRI Madiun dalam bidang bahasa. Lembar validasi materi dengan tiga bagian yaitu kesesuaian kalimat, kesesuaian bahasa, dan dialogis dan interaktif. Kriteria penilaian ahli materi 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup, 2 kurang, 1 sangat kurang.

Lembar validasi ahli materi mempunyai komponen kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dari ahli validasi materi berupa komentar dan saran serta kesimpulan kelayakan materi. Data kuantitatif memperkuat data kualitatif dari hasil penilaian ahli validasi media yang didapatkan presentase 97,7% memenuhi kriteria sangat layak.

Hasil analisis materi, media, dan bahasa ditimbang untuk memperoleh presentase 3 ahli yang didapatkan rata-rata persentasenya 93,7% memenuhi kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil evaluasi validasi gabungan, para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat dapat diterima dan layak digunakan sebagai sumber belajar materi makan dan dimakan.

2. Penilaian angket respon

Pengujian respon pengguna yang diberikan lembar angket kepada guru dan siswa V SDN Darmorejo 01. Tujuan dari lembar angket jawaban ini untuk menilai kegunaan media pembelajaran sebagai media pembelajaran IPAS khususnya yang berkaitan dengan makan dan dimakan.

Setelah mencoba penggunaannya, guru dan siswa di kelas V mengisi lembar angket untuk menilai kelayakan media pembelajaran .

a. Angket respon guru

Pengujian media pembelajaran dilakukan pada guru kelas V SDN Darmorejo 01 setelah media melewati tahapan validasi ahli. Ada sepuluh pertanyaan di lembar angket guru. Standar kualitatif yang dipai oleh ahli materi yaitu sangat baik (5). Baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Kesimpulan kriteria kelayakan media pembelajaram sebagai data kualitatif penelitian ini.

Dengan menggunakan kriteria sangat praktis maka dihasilkan data kuantitatif yang menunjukkan presentase hasil angket guru kelas V rata-rata sebesar 88%. Media pembelajaran ini sangat layak dan tepat digunakan sebagai sumber belajar IPAS pada materi makan dan makan.

b. Angket respon siswa

Pengujian akhir media pembelajaran dilakukan pada 15 siswa kelas V SDN Darmorejo 01 setelah media melalui tahap validasi ahli. Ada sepuluh pertanyaan di lembar angket siswa. Standar kualitatif yang dipakai oleh ahli materi yaitu sangat baik (5). Baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Kesimpulan kriteria kelayakan media pembelajaram sebagai data kualitatif penelitian ini. Data kualitatif dan kuantitatif disertakan dalam bidang-bidang ini. Informasi kualitatif yang dikumpulkan dari saran dan komentar siswa terhadap penilaian media dan kriteria kelayakan media pembelajaran. Dengan menggunakan kriteria

yang sangat praktis, dihasilkan data kuantitatif dengan rata-rata persentase 90,8%. Berdasarkan hasil respon siswa, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan IPAS pada topik makan dan dimakan.