

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *WORDWALL* BERBASIS WEB
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD
PADA MATERI IPS**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.**



Disusun oleh:
Regina Tazkiya Munandar
1701727

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *WORDWALL*
BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS**

Oleh

Regina Tazkiya Munandar

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Regina Tazkiya Munandar

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2021

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, atau difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

REGINA TAZKIYA MUNANDAR

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *WORDWALL* BERBASIS WEB
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD
PADA MATERI IPS**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing, Pembimbing I



Dr. Babang Robandi, M.Pd.

NIP. 196108141986031001

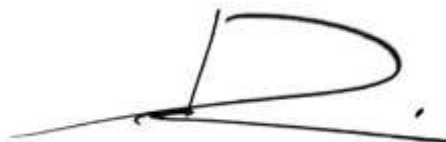
Pembimbing II



Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd.

NIP. 19910407201903010

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Dwi Hervanto, M.Pd.

NIP. 199708272008121001

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *WORDWALL* BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

Oleh
Regina Tazkiya Munandar
1701727

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media media aplikasi wordwall berbasis web pada materi IPS kelas IV SD yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa kelas IV terhadap memahami dan mengingat materi IPS pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 berkenaan ragam rumah adat di Indonesia akibat media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan inovasi. Penelitian ini merupakan pengembangan D&D (*Design and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrument yang digunakan yaitu angket untuk validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta tanggapan siswa. Media aplikasi wordwall berbasis web pada materi ini dapat dioperasikan melalui laptop atau komputer yang mendukung perangkat OS windows dan dapat dioperasikan melalui ponsel yang keduanya dapat diakses melalui link. Hasil penilaian para ahli diperoleh rata-rata sebesar 93,03% dan respon siswa diperoleh rata-rata 92,22% dan rata-rata persentase peningkatan hasil belajar siswa pada nilai evaluasi diperoleh sebesar 14,09%. sehingga media aplikasi wordwall berbasis web ini dikategorikan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Kata kunci : Media. Aplikasi *Wordwall*, Materi IPS, Hasil Belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF WEB-BASED WORDWALL APPLICATIONS TO INCREASE LEARNING OUTCOME OF 4TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SOCIAL SCIENCES MATERIAL

By

Regina Tazkiya Munandar 1701727

This study aims to create a web-based wordwall application media on social sciences studies material for fourth-grade elementary student, which can improve student learning outcomes. This activity is motivated by the lack of motivation for fourth-grade students to understand and remember the various traditional houses in Indonesia due to the lack of variety and innovation in the learning media used. This study develops D&D (Design and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The instrument used is a questionnaire for validation of media experts, material experts, learning experts, and student responses. The web-based wordwall application media on the presented social sciences material can operate through a laptop or computer device that supports a Windows OS device. It can be accessed via a mobile phone, both of which can be accessed via a link. The results of the expert's assessment obtained an average of 93.03% and student responses obtained an average of 92.22% and the average percentage increase in student learning outcomes in the evaluation score was obtained by 14.09%. The web-based wordwall application media for social studies material for fourth-grade elementary school is categorized as appropriate for use as a learning medium that can improve student learning outcomes in fourth-grade students.

Keywords: Media, Wordwall Application, Social Sciences Material, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Sistematika Skripsi	5
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Aplikasi Web.....	7
B. Aplikasi <i>Wordwall</i>	12
C. Aplikasi <i>Wordwall</i> sebagai Media Pembelajaran	14
D. Ilmu Pengetahuan Sosial	15
E. Hasil Belajar Siswa	17
F. Definisi Operasional.....	20
G. Penelitian Relevan.....	20
H. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Desain Penelitian.....	23
B. Partisipan Penelitian.....	23
C. Pengumpulan Data	25
D. Instrumen Penelitian.....	26
E. Prosedur Penelitian.....	30
F. Analisis Data	32
BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Desain Pengembangan media aplikasi <i>Wordwall</i>	36
B. Hasil Validasi Para Ahli.....	52
C. Peningkatan hasil belajar siswa.....	59
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	67
A. Simpulan Hasil Penelitian	67
B. Implikasi.....	68
C. Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Media	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi.....	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran.....	28
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Siswa.....	28
Tabel 3.5 Kisi-kisi Wawancara	28
Tabel 3.6 KD dan IPK tema 7 subtema 2 pembelajaran 3	29
Tabel 3.7 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Siswa dan Para Ahli	33
Tabel 4.1 Perumusan KI, KD, IPK, dan Tujuan Pembelajaran.....	38
Tabel 4.2 Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi.....	53
Tabel 4.3 Tampilan Revisi Pada Aplikasi <i>Wordwall</i>	54
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media Setelah Revisi	56
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	57
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.....	59
Tabel 4.7 Komponen Pertanyaan Wawancara pada Guru.....	60
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Siswa	62
Tabel 4.9 Peningkatan hasil belajar siswa.....	62
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Keseluruhan Para Ahli	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Proses Model Penelitian ADDIE	40
Gambar 4.1 Tampilan Awal <i>Login</i>	40
Gambar 4.2 Tampilan Create Activity pada <i>Wordwall</i>	41
Gambar 4.3 Macam-macam Fitur/Jenis Template pada <i>Wordwall</i>	42
Gambar 4.4 Tampilan Awal Fitur Template	43
Gambar 4.5 Tampilan Menu Template <i>Match Up</i>	43
Gambar 4.6 Tampilan <i>Activity Title</i> pada <i>Match Up</i>	44
Gambar 4.7 Tampilan Kolom Instruksi pada <i>Match Up</i>	44
Gambar 4.8 Tampilan Kolom Keyword pada <i>Match Up</i>	45
Gambar 4.9 Tampilan Kolom Definisi pada <i>Match Up</i>	45
Gambar 4.10 Tampilan Tombol <i>Add An Item</i> Untuk Menambah Konten Pada <i>Match Up</i>	45
Gambar 4.11 Tampilan Tombol <i>Done</i> pada <i>Match Up</i>	46
Gambar 4.12 Pilihan Tema Pada Tampilan <i>Match Up</i>	46
Gambar 4.13 Langkah Menyalin Link <i>Match Up</i> Pada <i>Wordwall</i>	47
Gambar 4.14 Tampilan Hasil Akhir <i>Match Up</i> Pada Komputer/Ponsel	47
Gambar 4.15 Tampilan Menu Template <i>Crossword</i>	47
Gambar 4.16 Tampilan <i>Activity Title</i> Pada <i>Crossword</i>	48
Gambar 4.17 Tampilan Kolom Instruksi Pada <i>Crossword</i>	48
Gambar 4.18 Tampilan Kolom Jawaban Pada <i>Crossword</i>	48
Gambar 4.19 Tampilan Kolom Petunjuk/Clue Pada <i>Crossword</i>	49
Gambar 4.20 Tampilan Tombol <i>Add An Item</i> Untuk Menambah Konten Pada <i>Crossword</i>	50
Gambar 4.21 Tampilan Tombol <i>Done</i> Pada <i>Crossword</i>	50
Gambar 4.22 Pilihan Tema Pada Tampilan <i>Crossword</i>	50
Gambar 4.23 Langkah Menyalin Link <i>Crossword</i> pada <i>Wordwall</i>	51
Gambar 4.24 Tampilan Hasil Akhir <i>Crossword</i> pada Komputer/Ponsel	51
Gambar 4.25 Tampilan Pengaturan Pada <i>Match Up</i>	52
Gambar 4.26 Tampilan Pengaturan Pada <i>Crossword</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	74
A. Surat Izin Penelitian	75
B. Surat Rekomendasi Penelitian.....	76
C. SK Pengangkatan Dosen	76
LAMPIRAN 2	78
A. Hasil Skor <i>Wordwall</i> Siswa	80
B. Soal Tes Evaluasi	84
C. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	91
LAMPIRAN 3	90
A. Instrumen Penilaian Ahli Media	91
B. Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	94
C. Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran.....	97
D. Instrumen Penilaian Siswa	99
LAMPIRAN 4	103
A. Hasil Penilaian Ahli Media	104
B. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	107
C. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.....	110
D. Hasil Penilaian Siswa	112
E. Hasil Tes Evaluasi Siswa	121
LAMPIRAN 5	126
A. Dokumentasi.....	127

DAFTAR PUSTAKA

- Amrin, A. (2009). *Cara Belajar Cerdas dan Efektif, Bukan Keras dan Melelahkan*. Yogyakarta : Gerailmu.
- Annadhira, F. (2020). Pembelajaran Daring yang Menyenangkan. Artikel. Universitas Gadjah Mada. [Online] diakses dari <https://kumparan.com/fuadah-annadhira/pembelajaran-jarak-jauh-yang-menyenangkan-1uLRi0IXN7b/full>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi V*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ardhana dan Kusuma. (2012). *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*. Jakarta : Jasakom.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Bruner, J. (1978). *The Process of Educational Technology* (terjemahan). Cambridge: Harvard University.
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Connolly, T., dan Begg, C. (2015). *Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management*. Massachusetts: Pearson.
- Dhanta, Rizky. (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Dimiyati dan Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djarwanto. (1994). *Pokok-pokok Metode Riset dan Bimbingan Teknis Penulisan Skripsi*. Yogyakarta : Liberty.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Erlina. (2021). Belajar Menarik dengan Game Wordwall. Website. Guru SDN 1 Kraggan, Kab. Temanggung. [Online] <https://naikpangkat.com/belajar-lebih-menarik-dengan-game-wordwall/>

Fadliyati, R. (2015). *Penggunaan Media S2DLS (Sony Sugema Digital Learning System) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada SMA Alfa Centauri Bandung (Studi Dekskriptif Korelasional Pada Mata Pelajaran Matematika*