

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAULL (GAME EDUKASI
WORDWALL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5
SDIT BINA INSANI KABUPATEN SERANG**

*(The Effectiveness of using GAULL (Wordwall Education Game) to Improve 5th Grade
Students Learning Outcomes at SDIT Bina Insani, Serang District)*

Agus Wildan

Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
7772210009@untirta.ac.id

Suherman, Isti Rusdiyani

Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The lack of interactive and effective media development in schools, coupled with the difficulties of students in understanding mathematics, this is the problem with low student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of GAULL learning media (Educational Game Wordwall) in mathematics subject matter for class 5 classrooms at SDIT Bina Insani. This research is included in Research & Development (R&D) by using the ADDIE development model which includes analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating. Data collection techniques in this study were interviews, questionnaires and tests. The effectiveness of learning in this study uses pre-test before use, and post-test after using GAULL media (Educational Game Wordwall). Result of pre-test and post-test use test n-gain score is 0.80 based on the reference value, if the value is $g > 0.7$ then it is included in the "high" category, which means that the learning process is running effectively.

Keywords: GAULL media, effectiveness, learning outcomes

Abstrak

Kurangnya pengembangan media yang interaktif dan efektif di sekolah, ditambah lagi dengan kesulitan peserta didik dalam memahami mata pelajaran matematika, hal inilah yang menjadi problematika hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas 5 di SDIT Bina Insani. Penelitian ini termasuk ke dalam *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket dan tes. Efektivitas pembelajaran pada penelitian ini menggunakan *pre-test* sebelum penggunaan, dan *post-test* sesudah penggunaan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*). Hasil dari *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *n-gain score* adalah 0,80 berdasarkan nilai rujukan, jika nilai $g > 0,7$ maka masuk dalam kategori “tinggi” yang artinya proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

Kata kunci: media GAULL, efektivitas, hasil belajar

A. PENDAHULUAN

Semakin pesatnya dunia *Information and Communication Technology* (ICT), maka semakin dituntut maju pula kehidupan seorang manusia, merencanakan kreativitas berpikir, berdaya saing yang sehat, dan berinovasi menentukan masa depan yang gemilang. Pendidikan berperan aktif dalam mengarungi sebuah visi demi mewujudkan generasi emas bangsa yang siap menghadapi tantangan globalisasi dan digitalisasi, serta perubahan zaman.

Lembaga pendidikan di Indonesia saat ini, masih banyak ditemukan di beberapa Sekolah Dasar di Kabupaten Serang khususnya di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Insani menggunakan media yang konvensional, belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital, dan belum adanya media interaktif berbasis game edukasi, yang nantinya akan dipakai baik saat proses maupun evaluasi setelah pembelajaran berlangsung, digunakan *online* atau *offline*. Model media yang digunakan dan tersedia di sekolah sangat terbatas, dan di kelas hanya memanfaatkan yang ada, misalnya berupa gambar-gambar yang disajikan dan ditempel saat proses pembelajaran berlangsung, dan mengandalkan buku paket siswa saja, sedangkan dalam *era society 5.0* menuntut kepada para guru dan siswa untuk berinovasi tinggi dan menciptakan metode belajar yang bervariasi (Lukman Nulhakim dkk, 2021)

Media merupakan semua alat atau jenis suatu benda yang dapat dipakai sebagai penunjang dalam proses pembelajaran (Batubara, 2020: 4). Media dapat diartikan sebagai suatu penyampaian pesan dari berbagai saluran, berfungsi sebagai perangsang pikiran dan perasaan, serta kemauan siswa, sehingga mendorong untuk belajar, menambah informasi yang baru, kemudian terjadinya capaian pembelajaran yang optimal, dengan dukungan dari berbagai kalangan di sekitarnya (Hamid, 2020: 4).

Media dikatakan sebagai penyampaian pesan memiliki tujuan manfaat baik bagi dirinya ataupun orang lain, misalnya untuk mendapatkan sesuatu hal yang penting, sebagai pendukung pembelajaran, dan sarana untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar (Pribadi, 2017:23). Fungsi media sebagai bahan ajar terhadap evaluasi pembelajaran pada kurikulum saat ini, maka seharusnya media memiliki kualitas yang layak digunakan dan dijadikan sebagai bahan ajar yang edukatif. Guna mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran, peneliti melakukan analisis terhadap

media yang sudah atau sedang digunakan oleh beberapa guru dan juga siswa kelas 5 di SDIT Bina Insani.

Sesuai dengan analisis media oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan yakni media yang sudah atau sedang digunakan adalah layak sebagai standarisasi sekolah. Namun, masalah yang terjadi adalah siswa merasa bosan dikarenakan media yang digunakan belum adanya pembaharuan, apalagi dalam bentuk game edukasi. Selain itu, rendahnya minat belajar siswa dikarenakan guru menggunakan media yang kurang inovatif dan menyenangkan. Kemudian, siswa juga hasil belajarnya belum terdapat peningkatan. Hal tersebut yang menjadikan kekurangan terutama sebagai bahan ajar bangun ruang, kekurangan tersebut juga harus dapat diatasi dengan segera sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Matematika merupakan mata pelajaran bersifat abstrak juga logis. Peneliti melaksanakan wawancara terstruktur dan observasi nyata di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Insani, ditemukan ada beberapa bahkan sebagian dari siswa merasa sukar terutama memahami bangun ruang, hasil belajarnya pun tergolong sangat rendah dibandingkan dengan pelajaran yang lain. Faktor lain juga disebabkan karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan proses pembelajaran yang konvensional. Hal ini yang menyebabkan hasil akhir peserta didik rendah dan kurangnya motivasi belajar.

GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) merupakan salah satu solusi sebagai media pembelajaran digital saat ini. GAULL merupakan produk media berbentuk permainan edukatif dengan memanfaatkan *platform Wordwall*. *Wordwall* sendiri adalah fitur berbasis *website* yang di dalamnya menyediakan berbagai jenis *game* atau permainan, yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan dikembangkan menjadi evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. GAULL bisa juga dipakai saat dipertengahan pembelajaran antara guru dengan siswa melalui perantara media dalam pembelajaran, sehingga aksi reaksi antar pengantar dengan si penerima, mengkomunikasikan tidak satu arah, melainkan lebih dari itu dengan si penggunanya (Ricu Sidiq & Najuah, 2020:7). Efektivitas dalam pembelajaran bisa mempengaruhi pengguna seperangkat produk atau medianya. Efektivitas merupakan standarisasi yang bisa diukur dan sebagai pengukur mutu pendidikan sesuai dengan capaian tujuan yang

telah diadakannya proses pembelajaran, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mandiri belajar. Efektivitas dalam pembelajaran juga dapat terlihat dari sudut pandang sejauhmana siswa memahami ilmu yang telah didapatkan pada saat pembelajaran, hal ini yang kemudian terlihat pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti akan memfokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran GAULL pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang di kelas 5 Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Insani Kabupaten Serang.

B. KAJIAN TEORITIK

Penelitian (Mohamad Fahmi, 2022) menunjukkan bahwa pengembangan pada media *Wordwall* adalah produk yang sudah diujikan kelayakannya bahwa alat atau media evaluasi pada *platform wordwall.net* sangat praktis bagi siswa, dengan hasil validasi media sebesar 88,75%, serta ahli materi sebesar 90%, dikatakan kriterianya sangat valid. Kemudian kualitas kepraktisannya, respon siswa sebesar 89% dan guru 100%. Dengan demikian, sesuai hasil penilaian tersebut, maka media GAULL memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Penelitian (Siti Nur Hidayah, 2022) menunjukkan hasil uji validitas menerangkan bahwa game edukasi *Wordwall* dapat memperoleh skor sebesar 0,76 dikatakan dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media *Wordwall* berbasis *website* telah dinyatakan valid dan efektif digunakan pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method* (kuantitatif dan kualitatif) dengan metode RnD atau *Research & Development*, peneliti melakukan pengembangannya dengan model ADDIE. ADDIE meliputi; (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan terakhir evaluasi). Untuk dapat menafsirkan cara sedetail dan sespesifikasi mungkin melalui proses yang matang dan berbentuk fisik, dapat dikatakan juga sebagai suatu makna pengembangan itu sendiri (Barbara B, 2014: 38).

Peneliti memperhatikan dimana tempat ataupun lokasi yang akan dilakukan dan juga memiliki jadwal penelitian yang jelas, sesuai apa yang ingin direncanakan. Peneliti melakukan penelitian ini berlokasi di SDIT Bina Insani, yang beralamat di Jalan Raya Waringinkurung Kilometer 04 Pengasinan Kidul Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang Provinsi Banten, dengan sasarannya adalah para siswa kelas 5 dengan jumlah keseluruhan 112 siswa (kelas 5A ada 28, 5B ada 28, 5C ada 28, dan 5D ada 28). Efektivitas dalam penggunaan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) berbasis *website*, peneliti sudah mendapatkannya dari hasil nilai belajar siswa, berupa hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test*, yang kemudian diolah dengan menggunakan rumus *N-gain score*.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Efektivitas penggunaan media GAULL (Game edukasi *Wordwall*) berbasis *website* yang sudah dikembangkan tersebut, peneliti telah melewati beberapa tahapan, mulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Di dalam tahapan implementasi ketika sudah diuji cobakan, maka peneliti terfokus pada efektivitas, didapatkan data melalui *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tersebut, peneliti kemudian mengolah datanya dengan menggunakan rumus normalisasi gain atau dikenal dengan nama *N-Gain*. Dalam uji *N-Gain Score* tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana kenaikan pada nilai efektivitas dalam proses pembelajaran, dilihat pada setelah menggunakan produk pada media yang telah dikembangkan sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Uji *N-Gain*

No. Absen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Post-Pre</i>	Skor Ideal (100)- <i>Pre</i>	<i>N-Gain</i> Skor	<i>N-Gain</i> Skor (Persen)
1	40	70	30	60	0,50	50%
2	50	100	50	50	1,00	100%
3	40	90	50	60	0,83	83%
4	60	80	20	40	0,50	50%
5	70	100	30	30	1,00	100%
6	20	80	60	80	0,75	75%
7	70	90	20	30	0,67	67%
8	70	100	30	30	1,00	100%
9	70	100	30	30	1,00	100%
10	60	70	10	40	0,25	25%
11	50	90	40	50	0,80	80%

12	40	80	40	60	0,67	67%
13	60	80	20	40	0,50	50%
14	50	100	50	50	1,00	100%
15	70	100	30	30	1,00	100%
16	40	90	50	60	0,83	83%
17	30	80	50	70	0,71	71%
18	50	100	50	50	1,00	100%
19	50	90	40	50	0,80	80%
20	50	80	30	50	0,60	60%
21	70	100	30	30	1,00	100%
22	50	100	50	50	1,00	100%
23	60	90	30	40	0,75	75%
24	20	90	70	80	0,88	88%
25	50	100	50	50	1,00	100%
26	50	90	40	50	0,80	80%
27	30	80	50	70	0,71	71%
28	60	90	30	40	0,75	75%
29	40	90	50	60	0,83	83%
30	50	100	50	50	1,00	100%
31	20	90	70	80	0,88	88%
32	40	80	40	60	0,67	67%
33	60	90	30	40	0,75	75%
34	50	80	30	50	0,60	60%
35	50	100	50	50	1,00	100%
36	40	80	40	60	0,67	67%
37	80	100	20	20	1,00	100%
38	40	90	50	60	0,83	83%
39	80	100	20	20	1,00	100%
40	20	90	70	80	0,88	88%
41	50	80	30	50	0,60	60%
42	60	100	40	40	1,00	100%
43	30	90	60	70	0,86	86%
44	50	80	30	50	0,60	60%
45	60	100	40	40	1,00	100%
46	30	90	60	70	0,86	86%
47	80	100	20	20	1,00	100%
48	50	80	30	50	0,60	60%
49	50	100	50	50	1,00	100%
50	40	90	50	60	0,83	83%
51	70	100	30	30	1,00	100%
52	60	90	30	40	0,75	75%

53	40	80	40	60	0,67	67%
54	60	100	40	40	1,00	100%
55	50	90	40	50	0,80	80%
56	60	80	20	40	0,50	50%
57	60	90	30	40	0,75	75%
58	20	90	70	80	0,88	88%
59	40	90	50	60	0,83	83%
60	30	70	40	70	0,57	57%
61	40	80	40	60	0,67	67%
62	70	80	10	30	0,33	33%
63	50	100	50	50	1,00	100%
64	50	100	50	50	1,00	100%
65	20	90	70	80	0,88	88%
66	80	90	10	20	0,50	50%
67	60	80	20	40	0,50	50%
68	80	100	20	20	1,00	100%
69	20	90	70	80	0,88	88%
70	60	90	30	40	0,75	75%
71	60	80	20	40	0,50	50%
72	50	70	20	50	0,40	40%
73	70	100	30	30	1,00	100%
74	70	80	10	30	0,33	33%
75	80	100	20	20	1,00	100%
76	10	90	80	90	0,89	89%
77	60	90	30	40	0,75	75%
78	70	100	30	30	1,00	100%
79	20	90	70	80	0,88	88%
80	60	90	30	40	0,75	75%
81	60	80	20	40	0,50	50%
82	70	100	30	30	1,00	100%
83	70	100	30	30	1,00	100%
84	20	80	60	80	0,75	75%
85	60	90	30	40	0,75	75%
86	80	100	20	20	1,00	100%
87	60	90	30	40	0,75	75%
88	40	90	50	60	0,83	83%
89	50	90	40	50	0,80	80%
90	40	80	40	60	0,67	67%
91	60	100	40	40	1,00	100%
92	30	80	50	70	0,71	71%
93	50	90	40	50	0,80	80%

94	40	100	60	60	1,00	100%
95	90	100	10	10	1,00	100%
96	50	90	40	50	0,80	80%
97	50	100	50	50	1,00	100%
98	30	80	50	70	0,71	71%
99	20	90	70	80	0,88	88%
100	30	80	50	70	0,71	71%
101	50	100	50	50	1,00	100%
102	30	90	60	70	0,86	86%
103	70	100	30	30	1,00	100%
104	50	80	30	50	0,60	60%
105	70	100	30	30	1,00	100%
106	40	70	30	60	0,50	50%
107	30	90	60	70	0,86	86%
108	70	100	30	30	1,00	100%
109	60	80	20	40	0,50	50%
110	60	100	40	40	1,00	100%
111	50	80	30	50	0,60	60%
112	50	100	50	50	1,00	100%
Jumlah	5700	10080			90,07698	9008%
Rata-rata	50,89286	90			0,804259	80%
Kategori (g > 0,7)					Tinggi	

Hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest N-Gain* skor memperoleh nilai rata-rata 0,80. Mengacu pada rumus *N-gain*, jika *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata lebih dari 0,7 maka berada pada kategori tinggi. Jika hasil rata-rata sebesar 0,80 dipresentasikan maka akan memperoleh hasil sebesar 80%. Mengacu pada rumus *N-Gain*, dapat dilihat bahwa jika hasil analisis mencapai angka lebih dari 75% maka dapat dinyatakan bahwa media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Insani pada materi bangun ruang.

Setelah peneliti menguji kelayakan media, kemudian tahapan berikutnya adalah mengujicobakannya, bertempat di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Insani. Pada tahap uji coba lapangan diberikan soal *pretest* dan *posttest* dalam rangka pengambilan data hasil penggunaan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5. Jadi, media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) yang digunakan dinyatakan efektif guna meningkatkan hasil belajar, pada siswa dan siswi di SDIT Bina Insani pada materi bangun ruang.

Sesuai apa yang telah dilakukan penelitian oleh peneliti Hani Maulida Rahma (2022:2632) menyatakan bahwa “terdapat keefektifan media pembelajaran *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa kelas 5 di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian lain juga menyatakan bahwa “pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall*, prestasinya meningkat, tingginya minat untuk belajar, aktif dan semangat, sehingga hasil belajar anak mendapatkan nilai maksimal (Arif, 2021:552).

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penilaian yang peneliti dapatkan melalui uji kelayakan terhadap media oleh validator ahli media pada GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) dengan skor presentasi rata-rata 93% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid. Kemudian, oleh validator ahli materi menunjukkan bahwa jumlah total rata-ratanya mendapatkan skor 90%. Maka dikatakan sebagai kategori sangat layak atau sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media pembelajaran GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai *indeks N-Gain* ternormalisasi mendapatkan skor rata-rata sebesar 0,80. Jika sesuai rujukannya nilai $g > 0,7$ dikatakan sebagai kategori tinggi atau sangat baik, sehingga media pembelajaran GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) dinyatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, A M. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (Quizzis, sway, dan wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Jurnal Inovatif*.
- Barbara B Seels, Rita C, Richey. (2014) *Teknologi pembelajaran definisi dan kawasannya*. Jakarta: Unit penerbitan UNJ
- Batubara, Hamdan H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Fahmi, R M, Nopiyad, D. (2022) Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis gam edukasi wordwall pada mata kuliah jaringan komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*
- Hamid, Mustofa. (2020) *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan kita menulis.

- Lukman Nulhakim dkk, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon. *Jurnal Ilmiah Indonesia* p-ISSN: 2541-0849 e-ISSN: 2548-1398 Vol. 6, No. 7 Juli 2021.
- Nurmeilana, R., & Nulhakim, L. (2020). Development Of Thematic Magnetic Board (PAMANTIK) In Thematic Learning In Third Elementary Schools Media Grade. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 699–708. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/viewFile/29113/17913>
- Nur H, S., (2022) Pengembangan media game edukasi tematik berbasis web wordwall berpadukan google classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia*.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Sarah, N, Rusdiyani, I, Nulhakim, L. (2022). Efektivitas LKPD berbasis Liveworksheets untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Panggarangan. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*.
- Tahajudin, D, Atikah, C, Nulhakim, L. (2022). Efektivitas media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v SDN Montor Kab. Pandeglang. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*.