

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS *WEB*
WORLDWALL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI
SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI



Oleh:

Alda Dwin Mar Elisah

NIM. 2004010056

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS *WEB*
WORLDWALL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI
SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI



Oleh:

Alda Dwin Mar Elisah

NIM. 2004010056

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

2024

PROPOSAL SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS *WEB*
***WORLDWALL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN**
MATERI SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN IPA
DI SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan pada Universitas Muhammadiyah Lamongan untuk Memenuhi

Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan

Oleh:

Alda Dwin Mar Elisah

NIM. 2004010056

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN

2024

LEMBAR PENGESAHAN

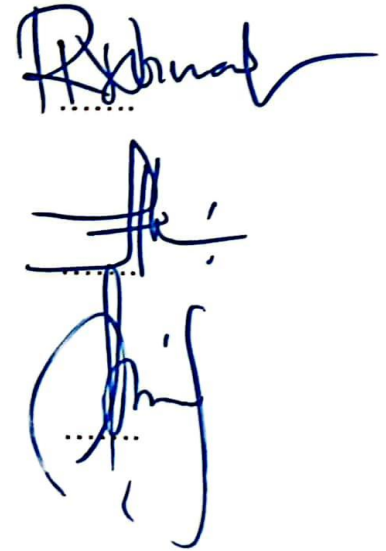
Skripsi oleh : Alda Dwin Mar Elisah
NIM : 2004010056
Judul : Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Web Wordwall* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Panitia Penguji,

1. Rizka Novi Irmaningrum
NIDN: 0703119201
(Dosen Penguji I)
2. A.F. Suryaning Ati MZ, M.Pd
NIDN. 0728089201
(Dosen Penguji II)
3. Linaria Arofatul Ilmi U.K, M.Pd
NIDN: 0711079401
(Dosen Penguji III)

Tanda Tangan



Mengesahkan,
Dekan FSTP



Eko Handoyo, M.Kom

NPP. 19910217 201905 105

Mengetahui,
Kaprodi S1 PGSD



A.F. Suryaning Ati MZ, M.Pd

NPP. 19920828 202003 148

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alda Dwin Mar Elisah
Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 12 Maret 2000
NIM : 2004010056
Prodi/Angkatan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar/2020
Alamat : Desa Solokuro, Kecamatan Solokuro, Kabupaten
Lamongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- (1) Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil karya saya sendiri (tidak didasarkan pada data palsu dan/atau hasil plagiasi/jiplakan atau autoplagiasi).
- (2) Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya akan menanggung resiko dan siap diperkarakan oleh prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Lamongan, Juni 2024

Pembuat Pernyataan,



Alda Dwin Mar Elisah

NIM. 2004010056

RIWAYAT HIDUP



Alda Dwin Mar Elisah adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di Lamongan pada tanggal 12 Maret 2000. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari Bapak Umar Fahrudi dan Ibu Manisah.

Penulis pertama kali masuk pendidikan di TK ABA Solokuro pada tahun 2003 dan lulus tahun 2006. Pada tahun 2006 penulis melanjutkan sekolah di MI Muhammadiyah 02 Solokuro dan lulus tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan sekolah di MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro pada tahun 2012 dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan sekolah di SMA Muhammadiyah 6 Paciran pada tahun 2015 dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2020 penulis memulai kuliah di Universitas Muhammadiyah Lamongan di Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan dengan program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan lulus pada tahun 2024.

Penulis memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tidak luput dari keingintahuan lebih dalam lagi terhadap dunia anak-anak di sekolah dasar dan berkaitan dengan memorial penulis dimasa sekolah dasar.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini. Tidak lupa penulis juga berterimakasih kepada kedua orangtua atas dukungan penuh kepada penulis dari awal kuliah sampai selesai.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT.

Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terimakasih atas kerja kerasnya. Mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.

Halaman persembahan ini juga ditujukan sebagai ungkapan terimakasih kepada keluarga, khususnya kedua orang tua saya Bapak Umar Fahrudi dan Ibu Manisah, kakak saya yang bernama Ika Zuni Mar'anis yang telah mendoakan dan memberikan dukungan penuh selama perjuangan menempuh pendidikan.

Terimakasih juga kepada semua pihak yang telah membantu proses saya dalam penyelesaian skripsi ini. Alfiyan Abdillah Musa (seseorang yang kebersamaan saya dari awal proses perkuliahan sampai detik ini), Wiwid dan Rossa (teman seperbimbingan), Eva dan Tyas (teman refresh otak selama skripsi). Terimakasih banyak untuk semuanya yang telah mendukung dan menyemangati dalam perjuangan ini.

HALAMAN MOTTO

“Kalau tidak bisa bersaing dengan orang sholeh dalam memperbanyak amal,
maka bersainglah dengan para pendosa dalam memperbaiki diri”

-Ust. Adi Hidayat-

KATA PENGANTAR

Rasa syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Web Worldwall* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar”, sebagai salah satu syarat untuk menyempurnakan pendidikan pada program strata satu di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Tidak Lupa Penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas bantuan dan kontribusi. Terimakasih yang tidak terhingga kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. A. Aziz Alimul Hidayat, S.Kep., Ners., M.Kes selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan.
2. Bapak Eko Handoyo, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan
3. Ibu A.F. Suryaning Ati MZ., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan.
4. Ibu A.F. Suryaning Ati MZ., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 (satu) yang dengan tulus, ikhlas, dan sabar bersedia meluangkan waktu di sela-sela kesibukan untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya dalam proses penulisan skripsi ini.

5. Ibu Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 (dua) yang banyak membantu dan memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan pada skripsi ini.
6. Bapak/ibu selaku dosen penguji yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan skripsi ini.
7. Ibu Emi Rohmawati, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan penelitian di MI Muhammadiyah 02 Solokuro dan juga banyak membantu memberikan masukan di dalam perbaikan skripsi ini.
8. Ibu Vivi Dwi Lestari S.Pd. selaku guru kelas VI yang juga banyak membantu memberikan masukan dan saran dalam media dan skripsi yang telah dibuat.
9. Keluarga yang telah memberikan dukungan penuh dan semangat.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
11. Terimakasih untuk diri sendiri yang sudah mampu bertahan dan melawan kemalasan selama penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena itu peneliti mohon kritik dan masukan yang membangun untuk penelitian yang lebih baik, diharapkan skripsi ini bisa membawa manfaat untuk pembaca pada umumnya dan semua yang berkepentingan.

Lamongan, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Surat Pernyataan Orisionalitas	iv
Riwayat Hidup	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Motto.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Bagan	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
Abstrak	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
 BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Landasan Teoritis	10
B. Hasil Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Pemikiran.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	33
 BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Rancangan Penelitian	34

B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Prosedur Penelitian	36
E. Desain Penelitian.....	44
F. Instrumen Penelitian	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	49
H. Teknik Analisis Data.....	51
I. Definisi Operasional Variabel.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP	85
A. Simpulan	85
B. Implikasi.....	87
C. Keterbatasan.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Diagram Alur Kerangka Pemikiran	32
Bagan 3.1 Diagram Pengembangan ADDIE.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	25
Tabel 3.1 Desain Control Group Pretest-Posttest	44
Tabel 3.2 Indeks Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3.3 Indeks Validasi Ahli Media	47
Tabel 3.4 Indeks Validasi Ahli Desain	47
Tabel 3.5 Indeks Respon Siswa	48
Tabel 3.6 Indeks Aktivitas Siswa.....	49
Tabel 3.7 Uji Validitas	52
Tabel 3.8 Uji Reliabilitas	53
Tabel 3.9 Taraf Kesukaran.....	54
Tabel 3.10 Daya Pembeda	55
Tabel 3.11 Uji <i>N-Gain Score</i>	57
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain.....	67
Tabel 4.4 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Soal Pilihan Ganda	69
Tabel 4.6 Hasil Validasi Soal Uraian.....	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uraian.....	71
Tabel 4.9 Hasil Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	72
Tabel 4.10 Hasil Taraf Kesukaran Soal Uraian	73
Tabel 4.11 Hasil Daya Beda Soal Pilihan Ganda.....	74
Tabel 4.12 Hasil Daya Beda Soal Uraian.....	74
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	75
Tabel 4.14 Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Terbatas.....	76
Tabel 4.15 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan.....	77
Tabel 4.16 Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Lapangan.....	78

Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas	79
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas.....	79
Tabel 4.19 Hasil Uji T.....	80
Tabel 4.20 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Media.....	61
Gambar 4.2 Tampilan Menu	62
Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	62
Gambar 4.4 Tampilan KI/KD	63
Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran	63
Gambar 4.6 Tampilan Materi.....	64
Gambar 4.7 Tampilan Game	64
Gambar 4.8 Scan Barcode.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	95
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian.....	96
Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran	97
Lampiran 4 Lembar Validasi oleh Ahli Media	98
Lampiran 5 Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	99
Lampiran 6 Lembar Validasi oleh Ahli Desain	100
Lampiran 7 Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran.....	101
Lampiran 8 Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Terbatas	102
Lampiran 9 Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Lapangan	103
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	104
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan	105
Lampiran 12 Data Butir Soal Uji Prasyarat Analaisi	106
Lampiran 13 Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	107
Lampiran 14 Soal Tes Pemahaman Materi Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	108
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi	109
Lampiran 16 Dokumentasi.....	110

ABSTRAK

Elisah, Alda Dwin M. 2024. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Web Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing: (1) A.F. Suryaning Ati MZ, M.Pd., (2) Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, M.Pd.

Kata Kunci : Media Game Edukasi, *Web Wordwall*, Pemahaman Materi, IPA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media game edukasi berbasis *web wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Desain penelitian yang digunakan adalah *control group pretest-posttest design* dengan subjek penelitian siswa kelas VI MI Muhammadiyah 02 Solokuro.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) media game edukasi berbasis *web wordwall* sangat valid digunakan yang terbukti pada hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain dengan perolehan skor 3.51, 3.91, 3.62 dengan kategori sangat valid. (2) media game edukasi berbasis *web wordwall* sangat praktis digunakan terbukti dengan hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan dengan perolehan skor 4.22 dan 4.10 dan hasil angket aktivitas siswa dengan presentase 67,1% dan 88,5 % yang menunjukkan terdapat peningkatan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. (3) media game edukasi berbasis *web wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran IPA terbukti dengan hasil uji T $0,029 < 0,05$ dan N-Gain Score pada kelas eksperimen mendapatkan skor 50,14% dengan kategori sedang dan kelas kontrol mendapatkan skor 27,62% dengan kategori rendah.

ABSTRACT

Elisah, Alda Dwin M. 2024. *Development of Wordwall Web-Based Educational Game Media to Improve Understanding of Grade VI Students' Material in Science Subjects in Elementary School*. Skripsi. Program of Primary Education. Muhammadiyah University of Lamongan. Supervisor: (1) A.F. Suryaning Ati MZ, M.Pd., (2) Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, M.Pd.

Keywords: Educational Game Media, Web Wordwall, Material Understanding, Science.

This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of wordwall web-based educational game media to increase the understanding of grade VI students' material in science subjects in elementary schools.

This type of research is research and development (R&D) using the ADDIE development method which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research design used is a control group pretest-posttest design with research subjects of grade VI students of MI Muhammadiyah 02 Solokuro.

The results of the study can be concluded that: (1) wordwall web-based educational game media is very valid to use as evidenced by the results of the validity that has been carried out by media experts, material experts and design experts with a score of 3.51, 3.91, 3.62 with a very valid category. (2) wordwall web-based educational game media is very practical to use as evidenced by the results of the student response questionnaire in the limited trial and field trial with a score of 4.22 and 4.10 and the results of the student activity questionnaire with a percentage of 67.1% and 88.5% which shows an increase in the limited trial and field trial. (3) Educational game media based on web wordwall is effective in improving students' understanding of material in science subjects as evidenced by the results of the T test $0.029 < 0.05$ and N-Gain Score in the experimental class getting a score of 50.14% in the medium category and the control class getting a score of 27.62% in the low category.