

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era revolusi industri 4.0 perkembangan dibidang industri dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dampak dari perkembangan tersebut salah satunya adalah dibidang pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Permendikbud No. 22, 2016:1). Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu dan menjadi salah satu dasar pertahanan dalam menghadapi kemajuan globalisasi. Saat ini sistem pendidikan di Indonesia juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang bertambah pesat dan canggih sehingga perlu dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran (Sholikhah, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Surani, 2019) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah mempengaruhi pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman maupun pengalaman melalui berbagai

metode pengalaman atau interaksi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa (Anugrah dkk., 2022). Menurut Sudjana dalam Firmansyah (2021), proses kegiatan pembelajaran hendaknya bukan semata proses komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru kepada siswa, melainkan juga diberikan suatu kegiatan-kegiatan serta media yang dapat meningkatkan interaksi dan minat belajar mereka. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan muatan pembelajaran di sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki tujuan agar siswa mampu menguasai pengetahuan, Pembelajaran IPAS sangat penting bagi siswa karena dapat mengembangkan kemampuan dalam berpikir kritis terutama untuk memahami tentang alam sekitar.

Begitu pentingnya pembelajaran IPAS tentu guru harus dapat merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sejatinya, pembelajaran IPA dan IPS berbeda, namun dapat dikaitkan. Pembelajaran IPA di SD sangat penting diajarkan karena IPA merupakan dasar teknologi yang sering disebut sebagai tulang punggung pembangunan, jika diajarkan dengan cara yang tepat, maka IPA adalah suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk berfikir kritis, pembelajaran IPA menjadi bermakna, sehingga siswa tidak hanya menghafalkan saja tetapi juga melakukan (Nuryasana, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Pengembangan keterampilan proses sangat menunjang dalam menggali pengetahuan siswa dari alam bebas (Jamaludin dan Marini, 2022). Pembelajaran IPA mendorong munculnya keterampilan dan sikap ilmiah yang membantu siswa

memperoleh hasil belajar yang memuaskan atau sesuai dengan kompetensi IPA yang diharapkan. Kompetensi pengetahuan IPA adalah pemahaman terhadap sejumlah konsep dan informasi mengenai muatan materi IPA yang harus dikuasai oleh siswa melalui kegiatan bermakna dan dinyatakan dalam rentang nilai tertentu (Merta, Darsana, & Abadi, 2020).

Pesatnya perkembangan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran. Seorang guru pada jaman ini harus melek teknologi mengingat kualitas guru yang rendah pengetahuan akan teknologi akan kurang mampu menanamkan “daya kritis” kepada peserta didik untuk menjadi manusia revolusioner, sehingga mereka terhambat untuk menggali potensi dirinya (Gazali dan Pransisca 2020). Apabila seorang guru memiliki penguasaan yang baik dalam TIK, maka pelaksanaan pembelajaran dalam konteks Pendidikan 4.0 akan menjadi lebih mudah. Teknologi membantu guru menyediakan sumber belajar yang variatif dan menarik. Pembelajaran IPA dengan bantuan teknologi dapat membantu guru memberi materi yang sulit dan abstrak secara konkrit dan nyata dihadapan kelas. Selain itu, variasi media pembelajaran seperti e-book, e-modul bahkan *Game* edukasi sangat mudah untuk diakses dan dikembangkan oleh guru. Penggunaan media berbasis TIK berimplikasi terhadap bangkitnya semangat dan motivasi siswa dalam belajar sekaligus dapat meningkatkan hasil belajarnya (Jamun, dkk., 2023).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap wali kelas V di SD Negeri 2 Sinabun pada tanggal 24 Oktober 2023 siswa sulit memahami konsep pembelajaran IPA, adanya penurunan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai 63 yang diakibatkan dari minimnya penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran sangat jarang menggunakan media dalam bentuk cetak karena pernah

sekali dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis IT, dalam pelaksanaannya kurang pandai dalam pengoperasiannya sehingga yang terjadi materi yang diajarkan kurang efektif. Pembelajaran IPA saat ini menghasilkan siswa yang kurang menguasai konsep IPA itu sendiri. Terbukti dari rendahnya hasil belajar IPA siswa, yang ditunjukkan dengan rendahnya nilai ulangan harian selama semester 1 yang hanya menyentuh angka 70 dengan nilai rata-rata kelas 55. Khusus dalam materi IPA pada muatan IPAS, terdapat beberapa kendala karena pembelajarannya yang harus konkrit dan realistis. Metode yang sering diterapkan adalah metode ceramah untuk menjelaskan materi pada pelajaran IPA dengan sumber belajar yang digunakan masih berupa bahan ajar cetak, hal ini karena kurangnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran (Yasa, dkk., 2021). Padahal, dalam pembelajaran IPA, tidak hanya menekankan pada produk akhirnya saja, tetapi juga berorientasi pada proses yang dapat diketahui melalui aktivitas pembelajaran di dalam kelas (Sari dan Yarza, 2021).

Maka, pembelajaran IPA harus dibuat menarik dan mudah dipahami agar peserta didik tertarik dalam mempelajarinya (Raharjo dan Kristin, 2019). Solusi agar siswa tertarik belajar IPA adalah menggunakan media belajar. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi dan hasil belajar siswa menurun. Permasalahan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran kurang menggunakan media yang memanfaatkan teknologi. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan siswa masih kesulitan membedakan jenis gaya dan gerak, guru cenderung menjelaskan materi tanpa adanya inovasi pembelajaran yang menarik juga interaktif, tidak terealisasikan

media sebagai alat mengajar dengan baik sehingga menyebabkan siswa kehilangan hasil belajar berakibat pada menurunnya minat belajar (Agusti dan Aslam, 2022). Menurut pendapat (Supriyono, 2018), dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa Sekolah Dasar pentingnya menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, rata-rata pembelajaran yang berlangsung di SD belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi (Agustini, dkk dalam Sari dan Harjono, 2021). Media pembelajaran yang masih digunakan bersifat konvensional, masih sedikit guru yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media. Saat ini, proses pembelajaran baik daring maupun luring guru belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmi dkk., 2019) yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media di sekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya. Hal ini disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru akan berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran dan hasil belajar siswa. Sebagai pendidik perlu mengadakan evaluasi diri dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, peningkatan kualitas pembelajaran di kelas bisa dilakukan dengan berbagai cara dan guru memiliki peranan penting dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam kelas sehingga siswa terasa nyaman dan ilmu yang mereka peroleh akan mudah mereka terima.

Rendahnya hasil belajar yang ditemukan pada proses observasi memberi gambaran bahwa pembelajaran IPAS memerlukan perhatian khusus pada capaian-capaian yang menjadi tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Terlebih lagi, merujuk pada hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*), selama 20 tahun lebih Indonesia terdaftar sebagai anggota OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) namun tidak ada perubahan kualitas pendidikan Indonesia yang signifikan. Selama ini, Indonesia terus berada peringkat bawah dalam ajang PISA (*Programme for International Student Assessment*) dan juga TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) (Pratiwi, 2019; Riswandi & Rukli, 2023). Ketertinggalan ini selalu dikejar oleh pemerintah Indonesia guna mewujudkan pendidikan yang merata karena faktor penting yang dapat menentukan upaya membangun dan menata manusia khususnya di Indonesia ke arah yang lebih baik juga berkualitas adalah Pendidikan (Meilina, Mariana, & Rahmawati, 2023). Pendidikan yang merata diseluruh negeri diharapkan mampu menciptakan kemajuan yang merata pula. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan agar menghasilkan generasi yang siap dalam pasar internasional adalah dengan mengubah kurikulum (Pratiwi, 2019). Tujuannya adalah agar Indonesia mampu mengejar ketertinggalan yang salah satunya dibuktikan melalui asesmen PISA.

Implementasi kurikulum merupakan bagian dari persiapan untuk menghadapi segala tantangan di masa mendatang, sehingga dapat dikatakan bahwa kurikulum berkontribusi penuh terhadap masa depan bangsa (Marisa, 2021). Menurut Wijayanti dan Ekantini (2023), capaian dalam pembelajaran harus ditentukan melalui lingkup siswa melalui pembelajaran IPAS yang bersifat holistik agar

siswa memiliki rasa kepekaan terhadap lingkungan belajar alam dan sosialnya. Upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang kompleks harus dilakukan berbagai cara misalnya guru harus memiliki inovasi dan memunculkan ide kreatifitasnya agar dapat menciptakan suasana belajar yang dibutuhkan siswa karena tuntutan kurikulum yang berlaku sangatlah tinggi. Media pembelajaran merupakan salah satu wahana dalam memajukan kegiatan belajar mengajar dan mengatasi berbagai macam masalah dengan menghadirkan solusi yang menarik dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif (Damayanti, 2022). Media pembelajaran dibuat dibuat agar siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga akan terus mengalami perubahan baru yang lebih inovatif. Media pembelajaran kini bahkan dilengkapi dengan berbagai macam dengan fitur yang menarik sehingga dapat terjadi komunikasi dua arah disebut media pembelajaran interaktif (Sahronih dkk., 2019). Menurut (Novyanti, 2022) keunggulan media pembelajaran interaktif antara lain: 1) Materi yang ditampilkan dalam bentuk video, *Games*, dan lain sebagainya dapat meningkatkan pembelajaran. 2) Penggunaan waktu lebih efektif dan efisien. 3) Membuat siswa lebih interaktif dengan guru serta dapat meningkatkan aktivitas dikelas. 4) hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan seperti *Game* edukasi. *Game* edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk siswa supaya tidak bosan, dan dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan gaya baru (Haryadi dan Andriati, 2020). Pada kasus yang terjadi di SD Negeri 2 Sinabun, alternatif media pembelajaran interaktif yang cocok

digunakan dalam menuangkan materi Bentuk Bumi pada kelas V adalah *Game* edukasi *Wordwall*.

Berdasarkan hasil wawancara, guru di SD Negeri 2 Sinabun belum mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis *Game* edukasi *Wordwall* dan siswa belum pernah memainkan permainan ini. Oleh karena itu, media ini sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar berpengaruh besar terhadap hasil belajar karena apabila terdapat minat belajar dalam diri siswa akan membuat siswa sungguh-sungguh untuk belajar (Rosalina dan Junaidi, 2020). Menurut (Farhaniah 2021:81–82) untuk dapat membentuk suatu minat yang baru pada siswa dalam belajar maka *Wordwall* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran. *Game* edukasi *Wordwall* menurut (Lestari 2021:2) merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran *Game* edukasi *Wordwall* ini untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *Game* tersebut sebagai media yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 2 Sinabun Cara mengakses *Game* ini pun tergolong mudah karena sekali klik *Game* langsung muncul.

Media *Game* edukasi *Wordwall* memiliki kelebihan diantaranya, dapat digunakan di handphone masing-masing tanpa harus membuka laptop atau komputer, karena memiliki unsur media seperti teks, grafis, audio, video maupun *Game* (Weni Febriani dkk., 2023). Penelitian ini memberikan penekanan yang signifikan pada validitas, kepraktisan, dan keefektifan konten *Game* edukasi yang dikembangkan. Dalam proses pembuatannya, konten dimasukkan oleh pendidik

yang sesuai untuk kelasnya, daftar kata kunci, definisi, pertanyaan dan/atau gambar (Khairunisa, 2021). Selain itu, menurut Sukma dan Handayani (2022) menjelaskan bahwa dampak positif yang dihasilkan dari adanya penggunaan *Game Wordwall* dalam pembelajaran yaitu menjadikan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Nisa (2022) kelebihan dari penggunaan *Game Word Wall* adalah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah didalam kelas, melatih kreativitas dengan bermain sambil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Oktariyanti dkk., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran online berbasis *Game* edukasi *Wordwall* tema indahny kebersamaan pada siswa kelas IV SD Negeri 58 yang dikembangkan valid dan sangat praktis serta layak digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran.

Pengaruh media *Game* edukasi *Wordwall* sudah terbukti mampu memengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oktariyanti dkk., 2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *Game* online *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Sinabun. Melalui *Game* edukasi *Wordwall*, dapat digunakan sebagai bentuk upaya meningkatkan peningkatan hasil belajar siswa (Agusti dan Aslam, 2022). Dibuktikan juga oleh Suka dan Handayani (2022) bahwa hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall* quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan penelitian yang relevan dan kelebihan media *Game* edukasi *Wordwall* tersebut, maka produk ini digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada proses observasi sehingga perlu untuk mengembangkan sebuah media yang dapat membantu guru selama proses mengajar untuk menarik minat belajar siswa

sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pemilihan topik Bentuk Bumi dalam pembelajaran IPA pada muatan IPAS dalam produk ini dikarenakan siswa di SD Negeri 2 Sinabun memiliki hasil belajar yang rendah. Terutama tentang pengetahuannya terhadap bumi dan alam sekitar.

Rendahnya hasil belajar dan pengetahuan siswa tentang bumi dan alam sekitar mendorong dipilihnya produk media *Game* edukasi *Wordwall*, karena pembelajaran berbasis *Game* mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi *Wordwall* Topik Bentuk Bumi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa sulit memahami konsep pembelajaran IPAS khususnya pada pembelajaran IPA Topik Bentuk Bumi.
2. Kurangnya minat belajar siswa yang diakibatkan lebih sering menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi pada pelajaran IPAS.
3. Rendahnya hasil belajar IPA.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA.
5. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *Game* edukasi *Wordwall* saat proses pembelajaran

6. Sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku pelajaran yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pada penelitian ini dilakukan pembatasan terhadap masalah-masalah yang muncul agar pengkajian hanya mencangkup masalah-masalah utama sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu terbatas pada pengembangan media *Game* edukasi *Wordwall* materi Bentuk Bumi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Hal ini untuk mengatasi permasalahan utamanya yaitu rendahnya hasil belajar IPA siswa dalam muatan IPAS khususnya pada pembelajaran IPA sehingga topik yang dipilih merupakan topik pembelajaran IPA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media *Game* edukasi *Wordwall* topik Bentuk Bumi?
2. Bagaimanakah validitas media *Game* edukasi *Wordwall* topik Bentuk Bumi?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *Game* edukasi *Wordwall* topik Bentuk Bumi?
4. Bagaimanakah efektivitas media *Game* edukasi *Wordwall* topik Bentuk Bumi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media *Game* edukasi *Wordwall* topik Bentuk Bumi.
2. Untuk menganalisis validitas media *Game* edukasi *Wordwall* topik Bentuk Bumi.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media *Game* edukasi *Wordwall* topik Bentuk Bumi.
4. Untuk menganalisis efektivitas media *Game* edukasi *Wordwall* topik Bentuk Bumi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media *Game* edukasi *Wordwall* pada topik Bentuk Bumi kelas V di Sekolah Dasar dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut ini disampaikan manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan serta dapat dijadikan pembanding maupun sebuah referensi oleh peneliti lainnya dalam melaksanakan penelitian terkait pengembangan media *Game* edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Game Edukasi Wordwall* ini dapat meningkatkan siswa lebih aktif dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

b) Bagi Guru

Hasil pengembangan media *Game Edukasi Wordwall* ini dapat dijadikan acuan, sehingga guru dapat mengembangkan sendiri dan dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

c) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan media *Game edukasi Wordwall* ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun dalam penyelesaian tugas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *Game Edukasi Wordwall* dalam topik Bentuk Bumi kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *platform Wordwall.net* yang kemudian diletakkan pada website dengan mencakup tombol-tombol dan petunjuk terkait penggunaannya. Media ini disertai dengan materi pengantar terkait pembelajaran yang disajikan dalam bentuk *Google Site* sebelum memainkan *Game* yang telah

disajikan. Di dalam *Google Site* nantinya akan ada tombol yang mengarahkan siswa pada web permainan *Game Edukasi Wordwall*.

1.8 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini berdasarkan pada asumsi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Game Edukasi Wordwall* ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar, dimana peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi belajar apabila terdapat contoh yang dimuat dalam video penjelasan materi. Selain itu media pembelajaran interaktif berbasis *Game Edukasi Wordwall* ini belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran IPA dalam menyampaikan materi, dan aplikasi *Wordwall* ini berisi gambar-gambar yang mendukung dalam penyampaian materi tentang simetri lipat dan simetri putar. Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif topik Bentuk Bumi di Sekolah Dasar, sehingga dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Game Edukasi Wordwall* ini akan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi bentuk bumi.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah pada penelitian pengembangan ini, sehingga diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan dan mengembangkan sebuah produk berupa media, materi, alat serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan bukan untuk menguji sebuah teori.
2. Media Pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru sebagai sumber penyampaian informasi atau pesan dalam proses pembelajaran.
3. *Game* Edukasi adalah permainan yang disertai pembelajaran dan merupakan media pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat siswa menjadi aktif.

Wordwall adalah aplikasi *web* yang dipergunakan untuk membuat permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. *Wordwall* ini berupa link yang diletakkan pada website untuk dilengkapi petunjuk penggunaan dan sebelum memainkannya terdapat pengantar berupa video dan poster kosakata yang ditautkan juga pada website.

