

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Kota Bengkulu tepatnya di Jl. Raden Fatah Rt/rw 15/03, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu, Bengkulu. Penulis memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut karena letak dan tempatnya yang mudah dijangkau serta ketertarikan penulis tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu. Kondisi inilah yang menjadi dasar pertimbangan sehingga Peneliti memilih lokasi penelitian, selain itu lokasinya sangat mudah dijangkau. Sehingga memudahkan bagi peneliti untuk mengumpulkan data sesuai kebutuhan rencana penyusunan skripsi.

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 11 April 2025 s/d 11 Mei 2025 yang dilaksanakan di MIN 2 Kota Bengkulu.

B. Metode Pengembangan Produk

1. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya inovatif tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Media

pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis *Wordwall*, sebuah platform digital yang memungkinkan guru menciptakan kuis, permainan edukatif, dan latihan interaktif. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah menjawab kebutuhan akan alat bantu ajar yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Di era transformasi digital pendidikan, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu keniscayaan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini juga mencakup upaya untuk memperkaya praktik pembelajaran dengan teknologi digital yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Media *Wordwall* dirancang agar mampu menstimulasi keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif melalui interaksi yang menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media interaktif juga berfungsi sebagai wahana untuk mendekatkan siswa dengan pembelajaran yang adaptif dan tidak monoton. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat diimplementasikan tidak hanya pada satuan pendidikan tempat penelitian dilakukan, tetapi juga menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran serupa di sekolah lainnya.

Secara keseluruhan, tujuan penelitian pengembangan ini bersifat aplikatif sekaligus teoritis. Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkaya khazanah ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran berbasis game digital. Dari sisi aplikatif, hasil dari penelitian ini dapat langsung dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas, mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Metode Pengembangan

Menurut (Sugiyono, 2015) metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang dipergunakan untuk menciptakan perancangan produk yang baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk produk yang baru. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada berdasarkan analisis kebutuhan yang terdapat dilapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan dapat berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan kebutuhan awal.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Developmen, Implementation, dan Evaluation*).

Model ini dipilih karena memiliki tahapan sistematis dan komprehensif dalam merancang serta mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setiap tahapan dalam model ADDIE memberikan ruang evaluasi formatif yang memungkinkan revisi berkelanjutan, sehingga hasil akhir dari produk pengembangan dapat mencapai tingkat kevalidan dan efektivitas yang optimal.

Tahap pertama, *Analyze*, bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, dilakukan observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru kelas IV untuk memahami kesenjangan antara kondisi pembelajaran saat ini dengan harapan pembelajaran yang ideal. Analisis ini juga mencakup telaah kurikulum dan buku teks, sehingga pengembangan media Wordwall benar-benar sesuai dengan kompetensi dasar dan materi ajar yang berlaku.

Tahap kedua, *Design*, difokuskan pada penyusunan rancangan media yang meliputi pemilihan jenis permainan interaktif, perumusan materi pembelajaran, serta perancangan alur interaksi dalam platform Wordwall. Desain dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas IV yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik yang kuat, serta menyukai aktivitas

pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar (*edutainment*).

Tahap ketiga, Development, merupakan fase pembuatan dan pengembangan media Wordwall berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai mengisi konten dalam platform Wordwall, menyusun soal, menambahkan gambar atau audio, dan melakukan uji coba awal. Prototipe media kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas untuk memperoleh masukan dan rekomendasi perbaikan. Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi agar media mencapai bentuk yang optimal sebelum diimplementasikan.

Tahap keempat dan kelima, yaitu Implement dan Evaluate, bertujuan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media dalam konteks pembelajaran nyata. Media Wordwall digunakan dalam proses pembelajaran IPAS, dan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta angket respon siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengukur respon siswa, keaktifan belajar, dan pemahaman terhadap materi.

3. Sasaran Produk

Sasaran produk dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* mencakup:

a. Peserta Didik

- 1) Meningkatkan Pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif.
- 2) Menyediakan variasi dalam metode pembelajaran agar lebih menarik dan tidak monoton.
- 3) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang lebih interaktif.

b. Pendidik/Guru

- 1) Memberikan alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran yang inovatif
- 2) Memfasilitasi evaluasi pembelajaran melalui latihan, kuis, atau permainan interaktif.
- 3) Mempermudah pembuatan dan pengelolaan media pembelajaran berbasis teknologi

c. Institusi Pendidikan/Sekolah

- 1) Mendukung implementasi kurikulum yang berbasis teknologi dan pembelajaran digital.
- 2) Meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.
- 3) Memperkenalkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses pengembangan dan penilaian media pembelajaran. Dalam penelitian ini, instrumen dirancang untuk menjaring data dari berbagai

sumber, baik dari ahli, guru, maupun peserta didik. Instrumen-instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan aspek yang dinilai, serta telah melalui proses validasi oleh dosen pembimbing dan ahli.

Adapun jenis-jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Angket Validasi

Digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru kelas) untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Angket ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari:

- Ahli Materi

Tabel 3.1

Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan dalam media <i>Wordwall</i> menjabarkan substansi materi					
2	Materi yang disajikan dalam media <i>Wordwall</i> dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian					

	tujuan pembelajaran					
3	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media <i>Wordwall</i> sesuai dengan kebutuhan materi ajar					
4	Bahasa yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					
5	Keakuratan konsep dan definisi					
6	Gambar yang disajikan mudah di mengerti					
7	Menggunakan contoh yang praktis					
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan					
9	Menciptakan kemampuan belajar siswa yang semakin aktif					
10	Kesesuaian dengan perkembangan siswa					

	Jumlah					
	Rata-rata					

- Ahli media

Tabel 3.2

Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Cover sampul yang menarik					
2	Menumbuhkan minat dalam belajar Siswa					
3	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang					
4	Ketepatan pemilihan pada warna media					
5	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran					
6	Materi yang disajikan sesuai dengan					

	pokok bahasan					
7	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi					
8	Bahasa yang digunakan mudah Dipahami					
9	Media mudah dipahami oleh siswa					
10	Media yang digunakan efektif untuk siswa dasar					
	Jumlah					
	Rata-rata					

- Instrumen ahli pembelajaran

Tabel 3.3

Instrumen Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media mudah dioperasikan					
2	Desain media <i>Wordwall</i> sesuai dengan tingkatan					

	usia dan perkembangan kelas IV					
3	Tampilan media <i>Wordwall</i> yang menarik					
4	Materi yang mudah dipahami					
5	Media mudah dipahami oleh siswa					
6	Media yang digunakan ramah akan lingkungan					
7	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah					
	Jumlah					
	Rata-rata					

b. Angket respon siswa

Angket respon ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Aspek yang dinilai meliputi;

- Ketertarikan terhadap media
- Kemudahan dalam mengoperasikan media

- Pemahaman terhadap isi materi
- Bahasa yang digunakan mudah dipahami
- Keinginan untuk menggunakan media dalam belajar selanjutnya.

c. Instrumen Observasi

Instrumen ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Lembar observasi mencakup aspek aktivitas guru dan siswa, keterlibatan siswa, penggunaan media, serta suasana kelas secara umum. Observasi dilakukan untuk mengetahui partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 3.4

Instrumen Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Catatan
1.	Metode Pengajaran Guru	Guru mengacu sepenuhnya pada LKS	
		Guru menjelaskan isi LKS secara verbal tanpa bantuan media visual atau digital	
2.	Keterlibatan Siswa	Siswa cenderung pasif selama pembelajaran	
		Sebagian siswa tampak kurang fokus dan tidak aktif bertanya	

3.	Variasi Aktivitas Pembelajaran	Pembelajaran didominasi oleh ceramah dan tanya jawab langsung dari LKS	
		Tidak ada kegiatan bermain, praktik, atau penggunaan media interaktif	
4.	Respon Siswa terhadap Pembelajaran	Siswa terlihat bosan atau tidak antusias	
		Siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi atau menjawab soal	

d. Instrumen Wawancara.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas IV. Tujuannya adalah untuk menggali informasi lebih mendalam terkait kebutuhan media pembelajaran, pengalaman dalam menggunakan media interaktif, serta harapan terhadap produk yang dikembangkan.

e. Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk merekam proses pengembangan, implementasi, serta hasil produk. Dokumentasi mencakup foto kegiatan, hasil validasi, tampilan media *Wordwall*, dan lembar kerja siswa selama uji coba. Dokumen ini mendukung penyusunan laporan dan penyajian hasil penelitian secara visual.

C. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan informasi meliputi;

- a. Observasi terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung, untuk melihat strategi dan media yang digunakan oleh guru.
- b. Wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui kesulitan dalam menyampaikan materi serta harapan dengan adanya media pembelajaran.
- c. Analisis kurikulum dan buku teks sebagai sumber materi utama yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran *wordwall*.

2. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan media. Aktivitas dalam tahap ini meliputi;

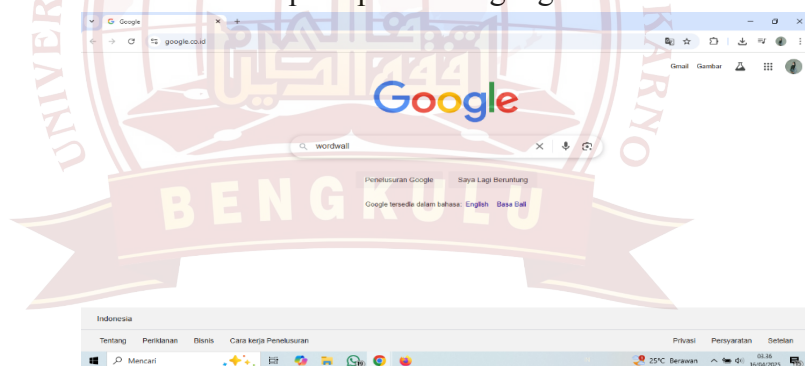
- a. Materi yang digunakan yaitu materi keberagaman budaya di Indonesia
- b. Pemilihan jenis permainan dalam *Wordwall* yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik
- c. Penyusunan isi materi dan desain alur interaksi siswa dengan media pembelajaran berbasis *Wordwall*.

3. Tahap Desain Produk

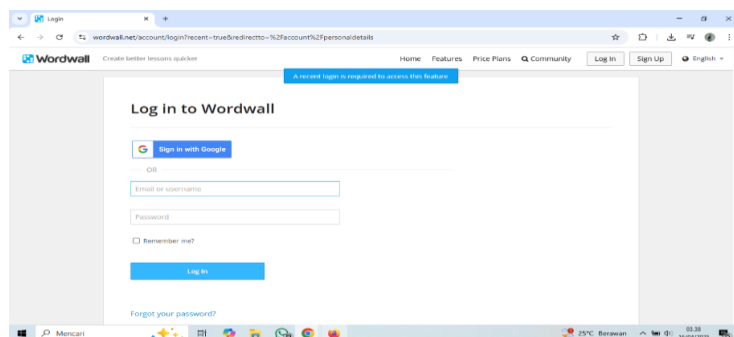
Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya peneliti membuat produk, media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi keberagaman budaya di Indonesia, sehingga bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Wordwall* menggunakan beberapa sumber seperti buku paket dan sumber lain secara online sebagai panduan materi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk pembuatan media ini, sebagai berikut:

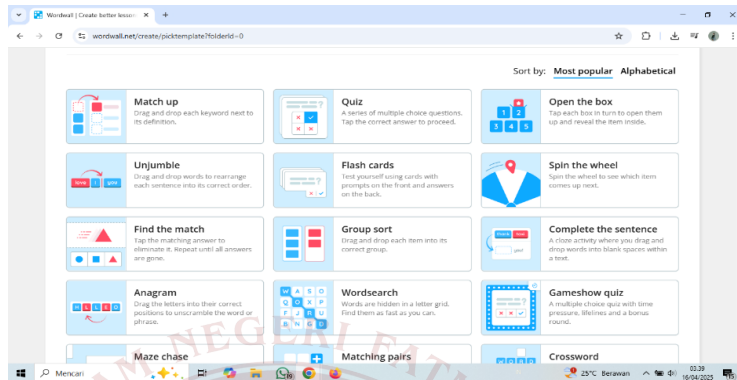
1. Ketik *Wordwall* pada pencarian google



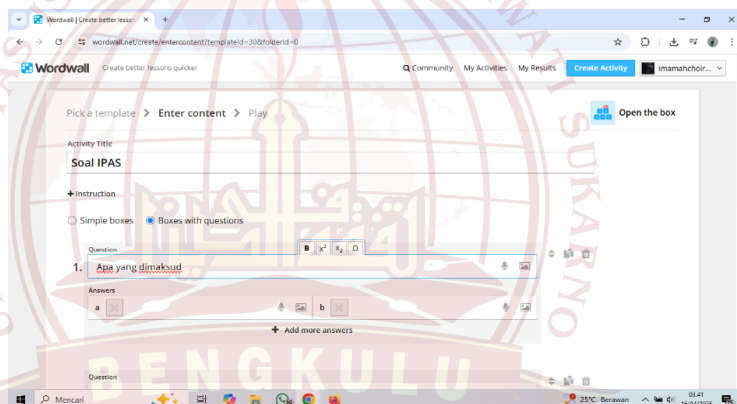
2. Daftar akun untuk membuat *Wordwall*



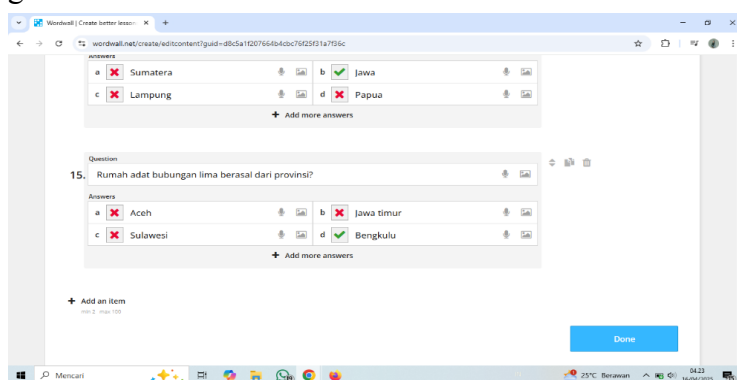
3. Pilih template sesuai dengan kebutuhan



4. Kemudian buat soal dan jawaban



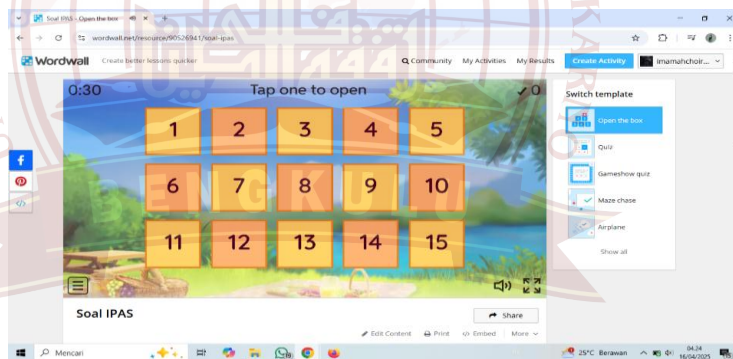
5. Kita bisa menambahkan gambar atau suara sesuai dengan apa yang kita inginkan dengan cara tekan tombol gambar atau suara.



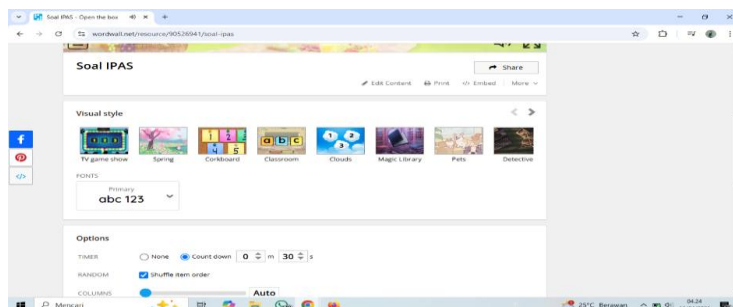
6. Tekan add an item di pojok bawah kiri untuk menambahkan soal, maksimal 100 soal, setelah semua soal selesai tekan done di pojok kanan bawah



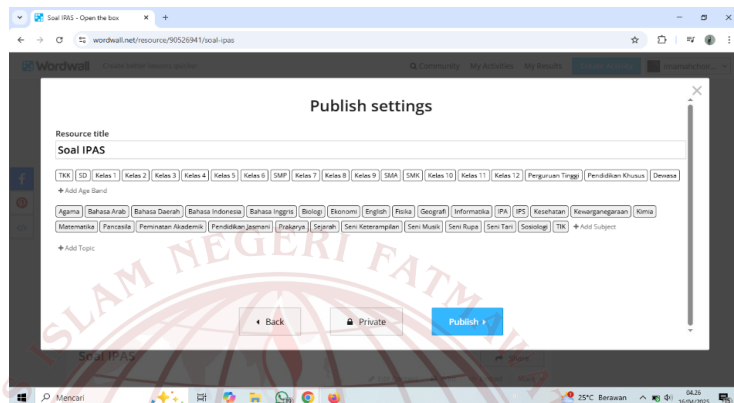
7. Kita bisa mengubah template soal di bagian kanan (Switch template), kita bisa memilih berbagai macam template seperti; open the box, quiz, gameshow, quiz dan sebagainya



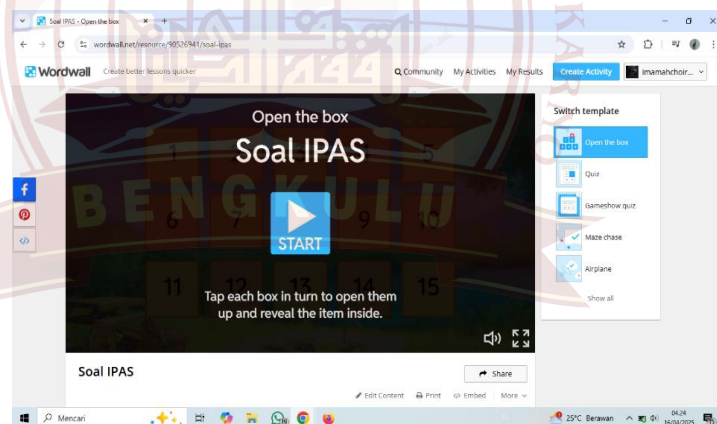
8. Kita juga bisa mengubah gaya visual serta font sesuai dengan keinginan kita



9. Setelah semua selesai kita simpan dan publish dengan menambahkan title sesuai dengan soal yang kita buat lalu tekan publish agar bisa di akses oleh semua orang



10. Kita bisa memulai kuisnya dengan menekan tombol START



D. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif

yang dapat digunakan dalam mengukur kevalidan media evaluasi interaktif berbasis Wordwal ialah:

a. Data Kualitatif :

Data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam. Data ini merupakan masukan dan juga komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deksriptif berkaitan dengan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media evaluasi interaktif berbasis Wordwal

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berbentuk angka-angka sebagai hasil dari pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial maupun respon peserta didik.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *Wordwall* ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket yang diberikan kepada peserta didik.

a. Angket Penilaian Media:

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media yang lebih efektif dari pada

yang lalu. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan belum berdasarkan fakta dilapangan (Sugiyono, 2019)

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Riduwan, 2018). Indikator pengembangan yang dilakukan mulai dari tampilan, isi materi, soal, interkasi dan lain sebagainya.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS). Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh data, wawancara yang digunakan merupakan wawancara tak berstruktur. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan IPAS serta sistem pembelajaran di sekolah.

c. Observasi

Secara umum observasi merupakan aktifitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati lapangan. Observasi yang dilakukan langsung di area MN 2 Kota Bengkulu

d. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media evaluasi *Wordwall* interaktif berbasis IT yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan (Sandu Siyoto, 2015).

E. Teknis Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media evaluasi berbasis *Wordwall* memerlukan tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini diwakilkan oleh dosen ahli media yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran. Beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, warna, keterpaduan, serta menyenangkan untuk digunakan oleh peserta didik. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi nilai-nilai sumpah pemuda yang berkompeten. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian.

3. Validasi ahli pendidikan IPAS

Validasi pendidikan IPAS dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran Pendidikan IPAS. Validasi ahli ini berisi angket terkait penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi

berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dengan Nilai yang didapat dari 3 validator akan dihitung dengan menggunakan skala likert 1-5.

4. Respon Peserta Didik

Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang sudah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert, dimana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan keterangan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:(Nurlaelah et al., 2019)

$$V = \sum \frac{x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimum

Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi, ahli pendidikan Kewarganegaraan dan juga respon peserta didik yang dicetus oleh Arikunto dalam Euis ialah sebagai berikut: (Rohaeti et al., 2019)

Tabel 3.5
Kriteria Validasi dan Uji Respon Peserta Didik

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/Tidak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak revisi total

Tabel diatas nantinya akan dijadikan patokan dalam melakukan uji pada media dan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media evaluasi *Wordwall* yang telah dikembangkan dengan adanya tabel tersebut dapat mempermudah dalam proses keterangan dalam uji validasi media yang sudah dikembangkan.