

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas media *spin the whell* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD menggunakan instrument penelitian lembar validitas, validator dari 3 orang dosen ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli desain dan validator ahli bahasa. Berdasarkan media *spin the whell* berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan, rata-rata skor validasi adalah 94,58% dengan menggunakan rumus validitas persentase yang memenuhi kriteria sangat valid. Dengan skor aspek penilaian ahli materi 96,25%, skor aspek penilaian ahli desain 90% dan skor aspek penilaian ahli bahasa 97,5%.
2. Praktikalitas media *spin the whell* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD menggunakan instrument penilaian lembar praktikalitas, yaitu praktikalitas guru dan siswa. Nilai rata-rata persentase praktikalitas adalah 85,71% termasuk kriteria sangat praktis. Dengan praktikalitas oleh guru diperoleh jumlah persentase 90% dengan kriteria sangat praktis dan praktikalitas oleh siswa diperoleh jumlah persentase 81,42% dengan kriteria praktis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dirumuskan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menyesuaikan media ini untuk jenjang kelas yang berbeda atau mata pelajaran lain.
2. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media *spin the whell* berbasis *wordwall* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan integratif. Guru dapat menyesuaikan materi yang diajarkan dengan fitur yang tersedia dalam *wordwall* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu guru juga perlu memastikan bahwa penggunaan media ini tetap seimbang dengan metode pembelajaran lainnya agar tidak mengurangi variasi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media *wordwall* sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya aplikasi *spin the whell*, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Siswa juga disarankan untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tidak hanya melihat aspek permainan, tetapi juga memahami konsep yang disampaikan melalui media ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.
- Akhiryani, T. N. K., Kekalih, A., & Khusun, H. (2023). Edukasi Gizi Online Menggunakan Wordwall Game Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Anak Overweight dan Obesitas di Palembang. *Journal Kedokteran Indonesia*, 202-13.
- Alonemarera A. S., Ernawati, E., & Syamsul, S. (2023). Model Token Waktu dan Permainan Interaktif Wordwall Dalam Pembelajaran Efektivitas Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(2), 270-282.
- Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Morfologi: *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304-313.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Anggraini, A. M., Oktamarina, L., & Hartatiana, H. (2024). Pengembangan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Al-Ikhwan Seri Bandung Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 147-162.
- Annisa, N., & Darussyamsu, R. (2023). Validitas dan praktikalitas pengembangan multimedia interaktif pada materi sistem koordinasi untuk kelas XI SMA/MA. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 10(1), 49-57.
- Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. Lokomotif Abdimas: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11-21.
- Astuti, T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu*. Diss. Stai Auliaurasyidin Tembilahan, 2023.

- Azizah, N. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Damayanti, P.A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powepoint Pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inifatif*, 10(2), 119-124.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K.R., Kanya, N.A., Hidayat, S.P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466-476.
- Farda, U. J., Martanti, F., & Nissa, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Rumput Silam (Rumah Puta Siang Dan Malam) Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtadaiyah. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 202-209.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). "Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap". *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Fitria, T. N. (2023). Membuat Game Edukasi Menggunakan Wordwall. *Jurnal Terkemuka*, 4(2), 115-128.
- Fitrani, L. D., Al Hafidz, M., Muazaroh, R. I., & Karyawan, M. A. Implementation of Interactive Learning Media and Utilization of Technology by Using the Wordwall Application.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466-473.
- Halifah, S., Palintan, T. A., & Sari, P. I. (2023). Pengembangan Bahasa Melalui Media Roda Putar Pada Kelompok B Paud Terpadu Al-Madinah Kota Parepare. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 58-64.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77-81.

- Herwin, H., Rasyid, N., & Hasan, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 1(2), 42-48.
- Idzi'layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32.
- Inayah, N. (2024). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di Min 3 Jember.
- Isjayanti, M. D., & Ismaya, E. A. (2023). Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV Sd N Pati Wetan 03. Didaktik: *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 1612-1620.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91-96.
- Kurikulum, B. S., & Ristek, A. P. K. (2020). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD. *Mi/Program Paket A*.
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Sdn 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84-91.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andini, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innotive: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Mutiani, M., Sapriya, S., Handy, M. R. N., Abbas, E. W., & Jumariani, J. (2021). Pembinaan Etika Peserta Didik Melalui Pembelajaran Tematik-Integratif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 704-709.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 4(1), 56-63.

- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fukru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2), 217-229.
- Pangestu, W. A., Nurhaedah, N., & Hartoto, H. (2024). The Influence of Using Spinning Wheel Game Media on Increasing Elementary School Students' Learning Motivation. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 34-56.
- Puteri, L. A. S., & MintoHari, M. (2022). Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(07).
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(1), 378-392.
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1), 1-11.
- Ratnasari, D., Rahmah Dhiya, H., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan. in *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan uad*.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia*, 9(02), 193-210.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y. D., & Puspitarini, I. Y. D. (2018). Permainan Roda Pelangi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 108-118.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75-83.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyomo (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung. Alfabeta
- Susanti, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar. *Jurnal Manajemen*,

Kepemimpinan dan Supervise Pendidikan. Volume. 2. Nomor 2. Hlm. 156-173.

Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18-27.

Yessy Rossyana Gusman, Y. R. G. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Banyubiru 01 (Doctoral Dissertation, Undaris).

