

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS GAULL (GAMES EDUCATION WORLD WALL)
DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS 4 DI SDI
BAITUSSALAM TOYAMAS DESA WRINGINREJO
KECAMATAN GAMBIRAN KAB. BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana strata (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama Dan Bahasa
Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Nikita Khoirun Nisa'
NIM. T20194035

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS GAULL (GAMES EDUCATION WORLD WALL)
DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS 4 DI SDI
BAITUSSALAM TOYAMAS DESA WRINGINREJO
KECAMATAN GAMBIRAN KAB. BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan Pendidikan Agama Dan Bahasa

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

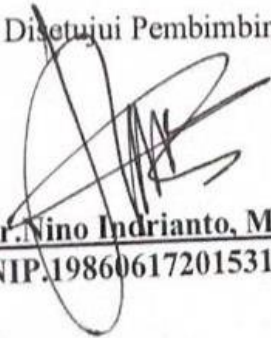
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Oleh:

Nikita Khoirun Nisa'

NIM. T20194035

Disetujui Pembimbing



Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP.19860617201531006

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS GAULL (GAMES EDUCATION WORLD WALL)
DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS 4 DI SDI
BAITUSSALAM TOYAMAS DESA WRINGINREJO
KECAMATAN GAMBIRAN KAB. BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Hari : Selasa
Tanggal : 24 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M.Pd.
NIP.198609022015031001


Ahmad Dhiyaa Ul Haqq, M.Pd.
NIP.198709162019031003

Anggota :

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd. I.
2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

()
()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag. M.Si
NIP.197307011998031002



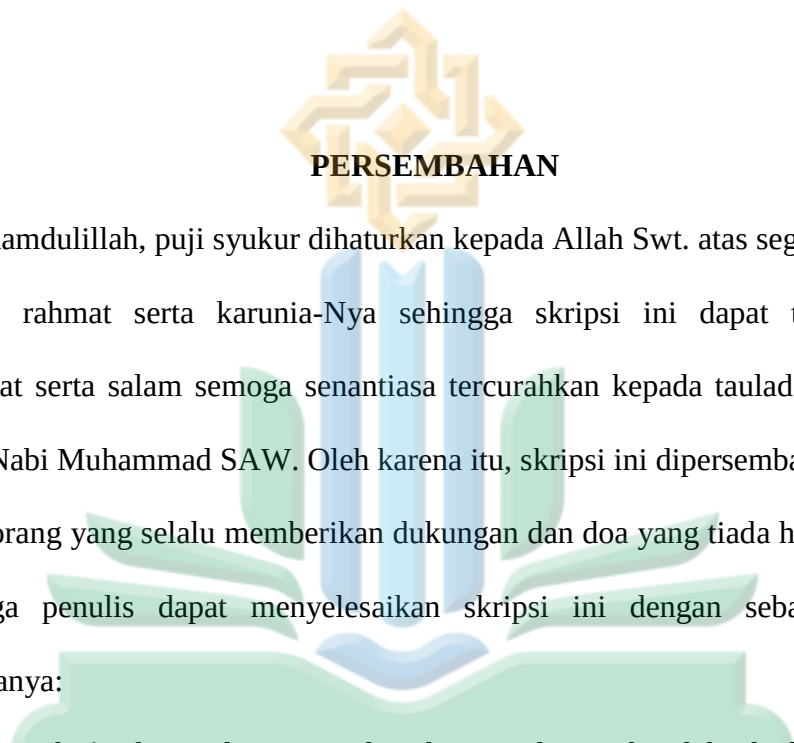
MOTTO

يَتَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: “Wahai manusia, sesungguhnya kamu telah menciptakan kamu dari seorang laki laki dan perempuan. Dan menjadikan kamu berbangsa bangsa dan bersuku suku supaya kamu saling mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Menenal.” (Q.S Al Hujurat: 13)*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

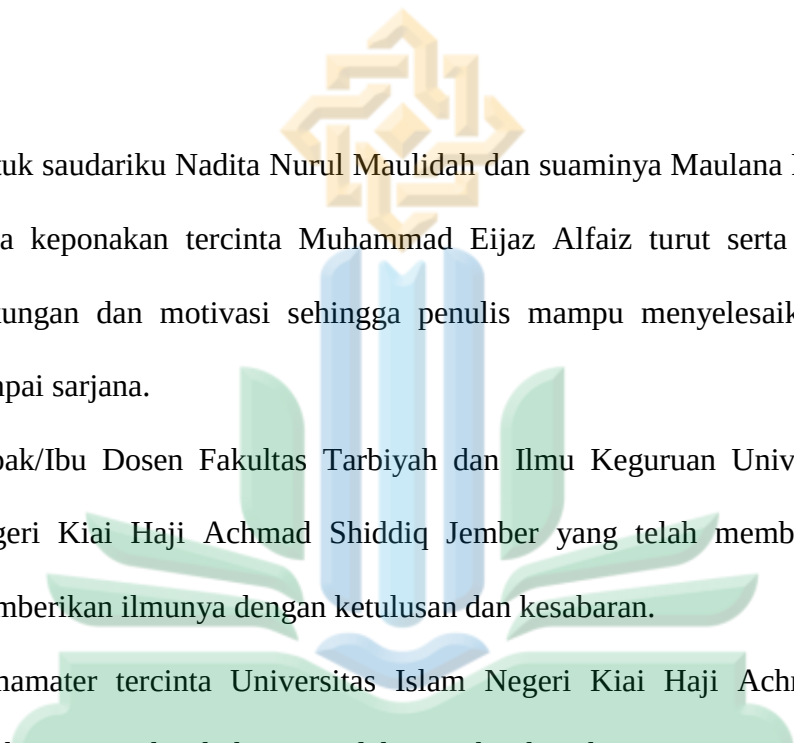
* Q.S Al Hujurat, Qur'an Kemenag



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur dihaturkan kepada Allah Swt. atas segala limpahan berkah, rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada tauladan sepanjang masa, Nabi Muhammad SAW. Oleh karena itu, skripsi ini dipersembahkan kepada orang-orang yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin diantaranya:

1. Teruntuk Ayah Boadi Wijaya dan Ibu Nurul Inayah selaku kedua orang tua yang senantiasa selalu menjadi garda terdepan dalam melalui rintangan pahit-manisnya kehidupan, selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi untuk selalu berjuang dalam menempuh perjalanan pendidikan yang dilalui dan tak lupa juga limpahan doa yang tiada hentinya mereka panjatkan untuk kesuksesan hidup dan masa depan penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga kepada Ayah dan Ibu selalu dalam perlindungan Allah Swt. Terimakasih dan sehat selalu cinta kasihku, ayah dan ibu harus ada dalam setiap perjalanan dan pencapaian hidupku.
2. Untuk keluarga kecilku, anakku Ahmad Zavier Mumtaz Safaat dan suamiku A. Yusuf Safa'atul Karim yang sudah menemani dan mensupport sampai di titik ini.
3. Untuk Kakekku Alm. H. Ridwan Halim dan Nenekku Hj.Siti Mahmudah yang selalu memberikan dukungan kepada penulis hingga saat ini.

- 
4. Untuk saudariku Nadita Nurul Maulidah dan suaminya Maulana Faiz Alfarobi serta keponakan tercinta Muhammad Eijaz Alfaiz turut serta memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan studynya sampai sarjana.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah membimbing serta memberikan ilmunya dengan ketulusan dan kesabaran.
6. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, terimakasih karena telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu selama ini. Semoga alumni-alumnimu dapat mengibarkan dan mengharumkan namamu dan membawa ilmu yang bermanfaat.
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



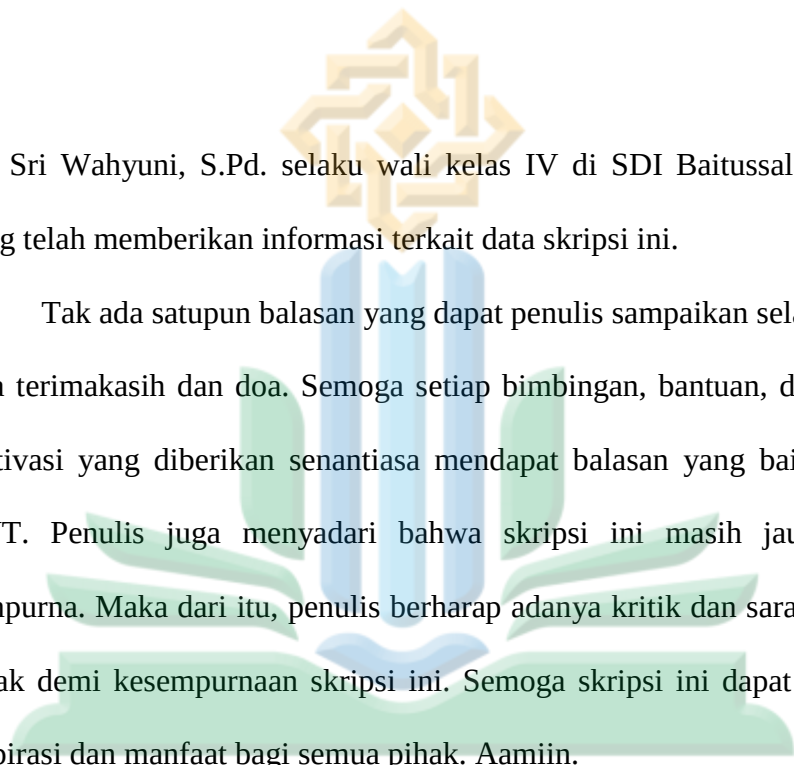
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah tidak ada kata yang patut diucapkan, kecuali rasa syukur saya atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik dan lancar, meskipun jauh dari kata sempurna. Shalawat serta salam yang selalu saya panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyyah menuju zaman terang benderang yakni addinul islam. Atas izin Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis GAULL (*Games Education Word Wall*) dalam Pembelajaran PPKN Kelas 4 Di SDI Baitussalam Toyanmas Desa Wringinrejo Kecamatan Gambiran Kab. Banyuwangi"**

Penulis menyadari dalam penelitian skripsi ini tidak terlepas dari adanya kendala, hambatan dan kesulitan-kesulitan. Namun, dengan adanya keterlibatan berbagai pihak yang telah menyumbangkan bantuan, bimbingan dan petunjuk serta saran maupun kritik bagi penulisan skripsi ini. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag. MM. CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan segala bentuk fasilitas perkuliahan.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

- 
- keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyusun skripsi.
 4. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
 5. Prof. Dr. H. Mundir Rosyadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
 6. Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, memberikan arahan, memberikan motivasi serta dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
 7. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selama ini sudah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, pengalaman dengan penuh kesadaran dan keikhlasan.
 8. Muh. Thoyib Hadi Wijaya, S.Ag. selaku Kepala SDI Baitussalam Toyamas yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di Instansi yang dipimpinnya.

- 
9. Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. selaku wali kelas IV di SDI Baitussalam Toyamas yang telah memberikan informasi terkait data skripsi ini.

Tak ada satupun balasan yang dapat penulis sampaikan selain ungkapan rasa terimakasih dan doa. Semoga setiap bimbingan, bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan senantiasa mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan inspirasi dan manfaat bagi semua pihak. Aamiin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 24 Mei 2025

Penulis

Nikita Khoirun Nisa'
T20194035



ABSTRAK

Nikita Khoirun Nisa', 2025: Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis GAULL (Games Education Word Wall) dalam Pembelajaran PPKN Kelas 4 Di SDI Baitussalam Toyanmas Desa Wringinrejo Kecamatan Gambiran Kab. Banyuwangi

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, GAULL (Games Education Wordwall), PPKN; Kelas 4, SDI Baitussalam Toyamas.*

Pengembangan media pembelajaran akibat dari metode pembelajaran yang dianggap membosankan dan sifatnya yang formalistik. Pandangan formalistik ini tereflesikan dari metode pembelajaran yang hanya bertumpu pada pembelajaran dengan model ceramah. Hal ini tidak saja membosankan akan tetapi bagi peserta didik juga tidak menarik, akibatnya peserta didik apatis pada materi-materi yang diajarkan, terlebih pada pembelajaran yang bersifat teoritik seperti halnya pembelajaran PPKN. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik perhatian para peserta didik. Salah satu media yang digunakan dalam upaya membantu peserta didik memahami materi adalah media GAULL (*Games Education Wordwall*). Fokus dari penelitian ini adalah mengidentifikasi pengembangan media GAULL dalam pembelajarn PPKN kelas 4 SDI Baitussalam.

Adapun dari penelitian adalah mengidentifikasi efektivitas dari penggunaan media GAULL pembelajaran PPKN dengan materi Membangun Jati Diri dalam Kebhikeaan. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah pertama, menganalisis pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas. Kedua, menganalisis kevalidan pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas. Ketiga, menganalisis kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusalam Toyamas.

Maka metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development. Adapun Pendekatannya adalah pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) yang memungkinkan untuk dalam mengidentifikasi efektivitas dari media GAULL. Adapun Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan kuisioner yang dibagikan kepada peserta didik. Fokus utama dalam penelitian ini adalah.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah, *Pertama*, pengembangan media GAULL dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan dari peserta didik dan saran dari para ahli media dan ahli materi. *Kedua*, Validitas pengembangan media GAULL diperoleh dari ahli media 88% dan ahli materi memberikan penilaian 90.67%. Artinya pengembangan media GAULL dianggap valid untuk dapat diejawantahkan dalam pembelajaran PPKN terkhusus pada tema Membangun Jati diri dalam Kebhinekaan. *Ketiga*, efektifitas dari media GAULL juga tergambar dari hasil pengujian dengan bantuan SPSS dengan nilai uji t sebsar $0.03 < 0.05$ dianggap efektif. Hal ini juga terefleksi dari hasi pre-test dan post yang diperoleh dengan nilai rata-rata pre-test 59.09 dan post-test 95.2

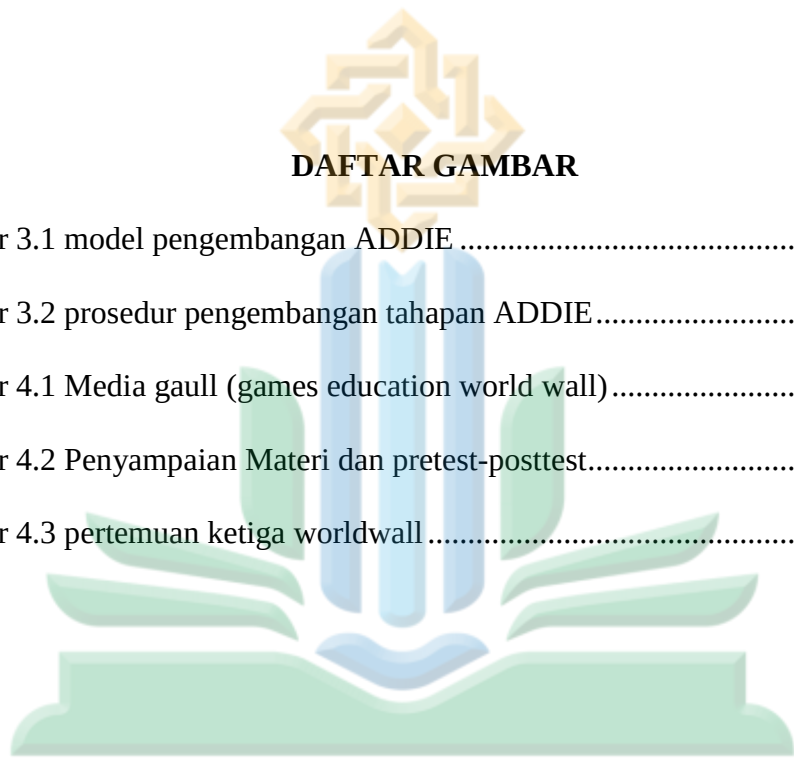
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian dan pengembangan	5
D. Spesifikasi produk yang diharapkan	5
E. Manfaat penelitian.....	6
F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan	7
G. Definisi operasional	8
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	10
A. Penelitian terdahulu.....	10
B. Kajian teori.....	15

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	21
A. Metode penelitian dan pengembangan.....	21
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	23
C. Instrumen pengumpulan data	28
D. Desain uji coba.....	30
E. Teknik analisis data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	35
A. Gambaran objek penelitian	35
B. Penyajian data dan pengembangan	41
C. Analisis Data.....	64
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kajian produk.....	72
B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut	75
C. Kesimpulan	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
Lampiran-lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 penelitian terdahulu.....	13
Tabel 3.1 desain penelitian one group pretest- posttest design.....	30
Tabel 3.2 kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase	31
Tabel 3.3 kualifikasi tingkatan kelayakan berdasarkan presentase.....	33
Tabel 4.1 profil sekolah dasar islam baitussalam	36
Tabel 4.2 struktur organisasi	40
Tabel 4.3 struktur komite	40
Tabel 4.4 daftar nama siswa/i kelas IV Sdi baitussalam	45
Tabel 4.5 penilaian instrumen validasi.....	52
Tabel 4.6 tabel hasil validasi ahli media	53
Tabel 4.7 hasil validasi ahli materi	55
Tabel 4.8 hasil pre-test peserta didik kelas IV	60
Tabel 4.9 hasil post-test peserta didik kelas IV	62
Tabel 4.10 one sample kolmogorov smirnov	65
Tabel 4.11 efektivitas media pembelajaran.....	66
Tabel 4.12 kriteria normalitas gain	66
Tabel 4.13 kategorisasi tafsiran efektivitas N-gain	67
Tabel 4.14 analisis data N-gain score	67
Tabel 4.15 Analisis Data N-Gain Score.....	68
Tabel 4.16 Revisi Produk.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 model pengembangan ADDIE	23
Gambar 3.2 prosedur pengembangan tahapan ADDIE.....	27
Gambar 4.1 Media gaull (games education world wall).....	49
Gambar 4.2 Penyampaian Materi dan pretest-posttest.....	58
Gambar 4.3 pertemuan ketiga worldwall	59

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan	82
Lampiran 2 Matriks Penelitian.....	83
Lampiran 3 Permohonan Ijin Penelitian	85
Lampiran 4 Pedoman Wawancara	86
Lampiran 5 Surat Izin Selesai Penelitian	87
Lampiran 6 Modul Ajar	88
Lampiran 7 Permohonan Bimbingan Skripsi.....	105
Lampiran 8 Validasi Ahli Media.....	106
Lampiran 9 Validasi Ahli Materi	108
Lampiran 10 Validasi Guru.....	111
Lampiran 11 Soal Pretest dan Kunci Jawaban.....	113
Lampiran 12 Posttest dan Kunci Jawaban	118
Lampiran 13 Hasil Nilai Prestes	123
Lampiran 14 Hasil Nilai Post Test.....	127
Lampiran 15 Jurnal Penelitian	132
Lampiran 16 Produk Bahan Ajar	133
Lampiran 17 Dokumentasi.....	135
Lampiran 18 Biodata.....	138



BAB I

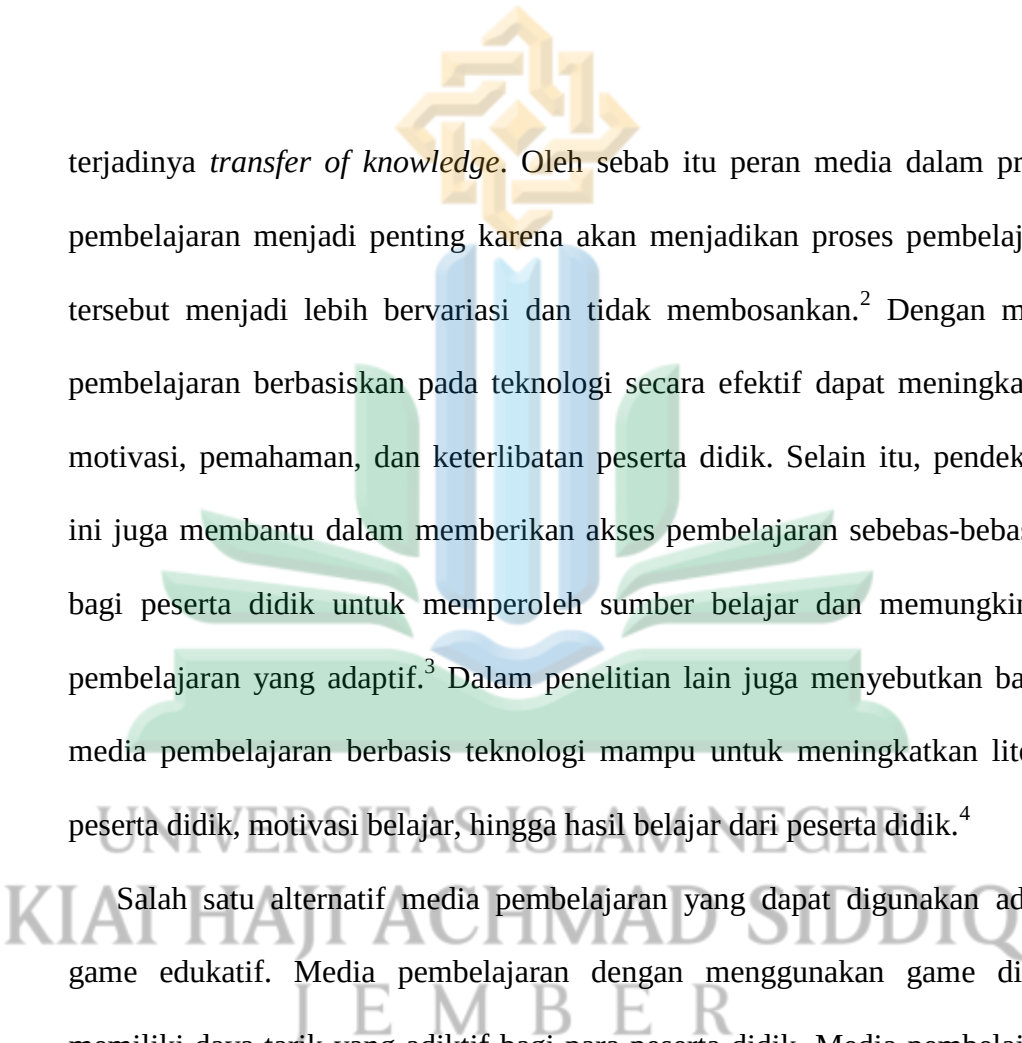
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Pembelajaran PPKN bertujuan untuk mendidik karakter peserta didik, pengetahuan dan kemaian mengabdikan pada NKRI, sehingga pembelajaran PPKN memiliki peran krusial. Walaupun PPKN memiliki peran krusial sayangnya metode pembelajaran terkesan monoton dan membosankan, akibat dari metode pembelajaran selama ini hanya menggunakan ceramah, barang tentu metodologi pembelajaran PPKN membutuhkan elaborasi terkait dengan materi yang diajarkan. Terlebih yang sudah dijelaskan diatas bahwa pembelajaran PPKN sangat berkaitan dengan pembentukan karakter generasi bangsa.¹

Oleh sebab itu, media pembelajaran penting untuk dapat dijawabantahkan dalam pembelajaran PPKN. Penerapan teknologi dapat membantu dalam upaya pembelajaran melalui media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh terhadap pembelajaran yang baik dan terencana. Teknologi pula ini yang hari ini menjadi tuntutan yang ada guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, untuk itu perlu dikembangkan dengan berbagai model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat

¹ D Matsusitha, L A Wardana, and F Jannah, 'Pengembangan Powerpoint (PPT) Interaktif Berbantuan Powtoon Untuk Meningkatkan Nilai Moral Kesopanan Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia ...', *Innovative: Journal Of Social ...*, 4 (2024), 1010–20 <<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9418>>.



terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh sebab itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.² Dengan media pembelajaran berbasis pada teknologi secara efektif dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, pendekatan ini juga membantu dalam memberikan akses pembelajaran sebebas-bebasnya bagi peserta didik untuk memperoleh sumber belajar dan memungkinkan pembelajaran yang adaptif.³ Dalam penelitian lain juga menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu untuk meningkatkan literasi peserta didik, motivasi belajar, hingga hasil belajar dari peserta didik.⁴

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah game edukatif. Media pembelajaran dengan menggunakan game dinilai memiliki daya tarik yang aktif bagi para peserta didik. Media pembelajaran game edukatif tidak hanya memberikan hiburan bagi penggunanya, akan tetapi memberikan pengetahuan serta pemahaman.⁵ Dengan tujuan utama dari *game* edukatif adalah menumbuhkan keinginan peserta didik untuk selalu belajar sehingga adanya interaksi peserta didik dan menjadikan mereka lebih rileks,

² Maharani Dewi Masitoh and Arief Cahyo Utomo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar', *Jurnal Kependidikan*, 13.2 (2024), 2535–48 <<https://jurnaldidaktika.org>>.

³ Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang, 'Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi', *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4.1 (2024), 19–28 <<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>>.

⁴ Ani Heryani and others, 'Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi', *Jurnal Pendidikan*, 31.1 (2022), 17 <<https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>>.

⁵ Indah Prenesti Cahyani, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Game Sebagai Media Informasi Studi Lanjut Bagi Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Pontianak', 4.2 (2024), 6592–6608.

semangat dan terbuka dalam menerima materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *wordwall*.⁶ *Wordwall* dianggap mampu untuk menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi para peserta didik. Selain itu, *Wordwall* dapat diakses secara gratis untuk opsi dasar dengan pilihan beberapa template. *Wordwall* juga dapat dikirim dan diakses melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* atau digunakan secara tatap muka di kelas. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan masih banyak lagi. Keunggulan lain adalah gama yang dibuat apat dicetak dengan model file PDF sehingga memudahkan peserta didik memiliki masalah jaringan jika menggunakannya secara online.⁷ Alasan pemilihan *Wordwall* sebagai media pembelajaran di rasa cocok dengan pembelajaran PPKN yang cenderung monoton dengan karakteristik peserta didik yang cenderung pasif ketika menerima materi pembelajaran.

Dalam proses penajakan awal terlihat peserta didik kelas IV SDI Baitusalam Toyamas dengan mata pelajaran PPKN melalui metode ceramah cenderung pasif. Masalah ini akan menimbulkan masalah serius dalam peserta didik seperti rendahnya motivasi belajar, peserta didik apatis yang akan berdampak pada prestasi peserta didik. Padahal karakteristik peserta didik kelas IV yang cenderung lebih aktif, hal ini terefleksi dari pengimplementasian media pembelajaran berbasis game sederhana dengan

⁶ Irfan Dahniyal, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran Ppkn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.1 (2024), 20–30 <<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index%0APengembangan>>.

⁷ Nurul Kausari and others, 'Development of Interactive PowerPoint Media for Student Career Planning 1', 2 (2024), 110–22.

membawa peserta didik ikut serta dalam upaya reproduksi pengetahuan. Praktik demikian tentu membantu peserta didik untuk lebih rileks sehingga pengetahuan yang diberikan cenderung diterima lebih baik.

Media pembelajaran dengan berbasis GAULL relevan untuk diterapkan pada peserta didik kelas IV SDI Baitussalam Toyamas. Terlebih dengan media ini mengharapkan peserta didik untuk ikut secara aktif dalam proses *transfer knowledge*, termasuk dalam pembelajaran PPKN yang selama ini cenderung membosankan bagi peserta didik. Untuk itu penting dalam pembelajaran PPKN mengadopsi media pembelajaran berbasis GAULL (*Games Education Wordwall*) yang memungkinkan peserta menerima materi secara utuh dan komprehensif, dan melibatkan mereka juga terlibat secara langsung dalam upaya reproduksi pengetahuan pada pembelajaran PPKN. Maka dari uraian-uraian yang telah dijelaskan fokus utama penelitian ini ialah pengembangan media GAULL (*Games Education Wordwall*) sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKN yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik yang berdampak pada keberhasilan belajar siswa di SDI Baitussalam Toyamas.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah didasarkan dari uraian yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya, adapun fokus penelitian yang diajukan adalah:

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas?

2. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (*Gamed Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengembangan media pembelajaran digital berbasis power point GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas
2. Menganalisis kevalidan pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas?
3. Menganalisis keefektifan produk pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (*Gamed Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh penelitian merupakan pembelajaran media digital berbasis power point GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk kelas IV di SDI Baitussalam Toyamas. Detail produk yang diharapkan dalam pengembangan animasi GAULL (*Games Education Wordwall*) ialah:

1. Media GAULL (*Games Education Wordwall*) dirancang sehingga dapat digunakan selaku media dalam pembelajaran peserta didik di jenjang sekolah dasar kelas IV di SDI Baitusaalam Toyamas.
2. Media GAULL (*Games Education Wordwall*) yang akan dikembangkan ini sangat cocok dengan CP dan TP sebagai pembahasan utama yang akan diajarkan.
3. Media GAULL (*Games Education Wordwall*) dikembangkan guna memenuhi pedoman empiris, kesesuaian dengan standar isi, kebahasaan serta kejelasan dalam perkataan, keterlaksanaan dan bentuk yang baik sehingga hasilnya menjadi menarik dapat digolongkan sebagai media pembelajaran yang baik dan bermutu.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi UIN KHAS Jember

Dengan adanya penelitian ini, dapat membawa manfaat sebagai referensi/masukan dalam membuat serta merancang kebijakan program pendidikan Agama Islam melalui budaya organisasi yang dapat dikembangkan perguruan tinggi serta diaplikasikan oleh para mahasiswa/mahasiswi sebagai salah satu modal masa depan yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi berbagai tantangan global.

2. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi operasional bagi berbagai lembaga pendidikan, khususnya lembaga pendidikan formal

untuk mengembangkan, membenahi dan meningkatkan motivasi siswal, dan metode pembelajaran yang efektif untuk pesera didik.

3. Manfaat bagi peneliti

Manfaat hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan ilmu pengetahuan yang nantinya dapat di implementasikan penulis ketika terjun kedalam masyarakat terutama dalam lembaga pendidikan Hasil penelitian ini selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi tambahan secara teoritis dan aplikatif bagi para penelitian maupun masyarakat pada umumnya dalam mengembangkan manajemen di berbagai bidang melalui budaya organisasi untuk meningkatkan maupun membentuk sikap serta perilaku anggota organisasi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media GAULL (*Games Education Wordwall*) meliputi:
 - a. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri
 - b. Guru yang telah berpengalaman dalam mengajar setya mempunyai uraian mutu media pembelajaran PPKN yang baik
 - c. Media pembelajaran dengan materi Membangun Jati diri dalam Kebhinekaan membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran PPKN dan mampu memahami pembelajaran

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan akan berupa sebuah media pembelajaran interaktif yang berisi mengenai Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan.
- b. Uji coba produk dilakukan pada siswa/i kelas IV di SDI Baitussalam Toyamas

G. Definisi Operasional.

Tujuan utama dari definisi operasional adalah memberikan pemahaman yang sama, sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran

Dalam konteks penelitian ini media pembelajaran dimaksudkan sebagai suatu alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. GAULL (*GAMES EDUCATION WORLD WALL*)

World Wall game adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Wordwall digunakan untuk membantu dalam pembelajaran serta sebagai alat penilaian atau evaluasi dengan variasi template yang telah disediakan, sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Model Wordwall akan ditampilkan berupa permainan edukatif yang menarik dan

interaktif, seperti teka-teki silang, quis, permainan, kata, dan poster edukasi guna melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini akan dipaparkan penelitian terdahulu dan kajian teori, penelitian terdahulu difungsikan sebagai pemetaan studi terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran, serta memberikan diferensiasi dengan penelitian ini sehingga posisi dari penelitian tampak jelas. Sedangkan kajian teori difungsikan sebagai pisau bedah untuk menjelaskan terkait persoalan integrasi kurikulum, khususnya pengembangan media pembelajaran power point berbasis GAULL pada pembelajaran PPKN.

1. Penelitian Elviyani, dan Irfan Dahnial dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas V UPT SD Negeri 065003 Medan Labuhan*” dalam Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 09 Issue 02 tahun 2024. Penelitian ini berupaya mengidentifikasi keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall dalam materi hak dan kewajiban. Adapun metodologi yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model 4D yang terdiri atas empat tahapan yaitu Analisis, Desain, pengembangan, Implementaasi dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan instrument yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan angket aktivitas siswa. Hasil yang diperoleh adalah pertama, pengembangan media pembelajaran berbasis worldwall efektif dalam

pembelajaran hak dan kewajiban dengan tingkat kevalidan 95% untuk ahli media, 96% untuk ahli materi.⁸

2. Penelitian Agus Wildan, Suherman, dan Isti Rusdiyani dengan judul “*Pengembangan Media GAULL (Games Education Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar*” dalam jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 07 No. 02 Tahun 2023. Tujuan dari penelitian ini pertama, menghasilkan produk atau media pembelajaran GAULL (*Games Education Worldwall*). Kedua, mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media GAULL dalam pembelajaran Geometri. Adapun metodologi penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang terdiri atas model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu Analisis, Desain, pengembangan, Implementaasi dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan instrument yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan angket aktivitas siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini pertama, produk yang dihasilkan GAULL telah memenuhi kriteria kevalidan 88% untuk ahli materi dan 90% ahli. Kepraktisan 90% dan keefektifan 0.93.⁹
3. Penelitian Gina Fajriani, Dewi Surani, dan Ade Fricticarani dengan judul “*Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang*” dalam

⁸ Elviyani and Irfan Dahnial, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Gaull (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas V Upt Sd Negeri 065003 Medan Labuhan’, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.02 (2024), 17–30.

⁹ Agus Wildan, Suherman Suherman, and Isti Rusdiyani, ‘Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.2 (2023), 1623–34 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>>.

Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran Vol. 6 No. 3 tahun 2023. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah penggunaan evaluasi game edukasi wordwall efektif dapat meningkatkan berpikir kritis siswa generasi Z kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis pendekatan deksriptif analisis. Dengan populasi sampel 165 siswa dengan sampel yang dibutuhkan adalah 35 sampel. Hasil yang diperoleh game edukasi wordwall berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.¹⁰

4. Penelitian Yulianti, Mustamiroh, Iksam, dan Tri Wahyuningsih dengan judul *“Pengembangan Media Interaktif Gamsuya Berbasis Worldwall dan Canva Mapel IPAS di SD”* dalam Jurnal Education and Development Vol. 12 No. 3 2024. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan proses pengembangan media, kelayakan dan keefektifan. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas 4 tahapan: pedefinisia, perancangan, pengembangan dan penyebarluasan. Hasil yang diperoleh pertama, media interaktif Gamsuya telah memenuhi standar kelayakan ahli materi sebesar 93%, ahli media 89%.¹¹

5. Penelitian Melisa dkk dengan judul *“Pengembangan WEBANGDA sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Weebly dan Wordwall Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”* dalam jurnal Pendidikan

¹⁰ Gina Fajriani, Dewi Surani, and Ade Fricticarani, ‘Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang’, *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6.3 (2023), 36–42.

¹¹ Yulianti and others, ‘Pengembangan Media Interaktif Gamsuya Berbasis Worwall Dan Canva Mapel IPAS Di SD’, *Education and Development*, 12.3 (2024), 381–88.

MIPA Vol. 14 No. 2 tahun 2024. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui proses pengembangan, tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media pembelajaran Webangda. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE dengan lima tahap diantaranya (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun Hasil penelitian yang diperoleh pengembangan media pembelajaran Webangda masuk dalam kategori sangat valid untuk ahli bahasa 88%, ahli media 88% dan ahli materi 98%.¹²

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Elviyani, dan Irfan Dahnial tahun 2024 berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (<i>Game Education Wordwall</i>) pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas V UPT SD Negeri 065003 Medan Labuhan”	1. Sama-sama menggunakan pendekatan R&D. 2. Sama-sama menggunakan GAULL sebagai bangunan dasar media pembelajaran	1. Berfokus pada materi hak dan kewajiban
2	Agus Wildan, Suherman, dan Isti Rusdiyani dengan judul “Pengembangan Media GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar”	1. Sama-sama menggunakan pendekatan R&D 2. Fokus utama dalam penelitian ini adalah pengembangan media	1. Objek dari pengembangan media pembelajaran adalah Bahasa Indonesia

¹² Melisa, ‘Pengembangan Webangda Seagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Weebly Dan Wordwall Materi Bangun Datar IV Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan*, 14.2 (2020), 723–31.

		berbasis GAULL	
3	Gina Fajriani, Dewi Surani, dan Ade Fricticarani 2023 berjudul “Evaluasi Berbasis <i>Game Education Wordwall</i> untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang”	1. Fokus dalam penelitian ini evaluasi berbasis GAULL	1. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif. 2. Objek penelitian adalah peningkatan berpikir kritis siswa
4	Yulianti, Mustamiroh, Iksam, dan Tri Wahyuningsih berjudul “Pengembangan Media Interaktif Gamsuya Berbasis Worldwall dan Canva Mapel IPAS di SD”	1. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D	1. Dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 2. Pengembangan media GAULL dan Canva
5	Melisa dkk berjudul “Pengembangan WEBANGDA sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Weebly dan Wordwall Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”	1. Metode Penelitian yang digunakan adalah R&D	1. Objeknya adalah pembelajaran materi bangun datar 2. Pengembangan media berfokus pada dua objek yaitu weebly dan wordwall

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini akan berupaya mendesain produk untuk memahami efektivitas dan penggunaan media pada pembelajaran mengenai tema Membangun Jati diri dalam Kebhinekaan. Berbeda dengan penelitian yang sebelumnya yang berfokus pada materi-materi dalam pembelajaran IPA, ataupun matematika yang lebih bersifat praktikal dibandingkan teoritis seperti PPKN.

Persamaan dari penelitian sebelumnya adalah penggunaan media interaktif GAULL (*Games Education Wordwall*), metode dalam pengembangan walaupun memiliki perbedaan sedikit dan tidak memiliki kesamaan identik karena referensi yang digunakan oleh peneliti. Sehingga terdapat beberapa tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini seperti mendersain produk, validasi serta pengujian keefektifan produk tersebut.

B. Kajian teori

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin *medius*, yang dalam bahasa arab secara harfiah berarti “di tengah”, “perantara” atau “transmisi”, media adalah perantara (*wasaa'ilun*) atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Media dipahami sifatnya sebagai orang, bahan atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. *The Educational and Communication Technology Association AECT* mendefinisikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran pemrosesan informasi.¹³

Menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang digunakan dalam tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi digunakan dan

¹³ Agus Agus Susilo, 'Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4.2 (2020), 79 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>>.

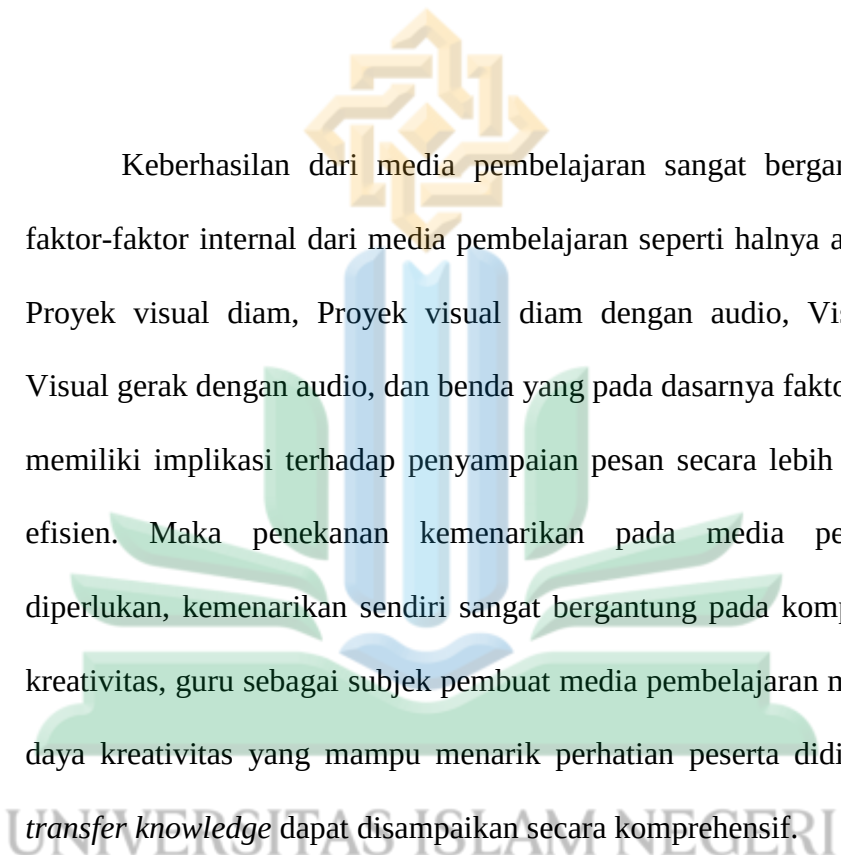
diprogram untuk proses pendidikan yang memerlukan media pembelajaran.¹⁴

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dengan berbagai cara. Ada juga banyak keuntungan untuk menggunakannya. Penggunaan lingkungan belajar harus didasarkan pada pilihan yang tepat. Sehingga dapat memperluas makna dan fungsinya untuk menunjang efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk mendorongnya.¹⁵

Media pembelajaran digunakan di sekolah sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas untuk mencapai tujuan berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran bermanfaat bagi guru dan peserta didik, Contoh media yang digunakan untuk sumber daya pendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yaitu: Audio, Cetak, Audio cetak, Proyek visual diam, Proyek visual diam dengan audio, Visual gerak, Visual gerak dengan audio, Benda.

¹⁴ I Putu Sugiantara, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, 'Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Literasi Digital*, 4.1 (2024), 73–80 <<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>>.

¹⁵ Febby Pebrianti, 'Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana', *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, December, 2019, 93–98.



Keberhasilan dari media pembelajaran sangat bergantung pada faktor-faktor internal dari media pembelajaran seperti halnya audio cetak, Proyek visual diam, Proyek visual diam dengan audio, Visual gerak, Visual gerak dengan audio, dan benda yang pada dasarnya faktor-faktor ini memiliki implikasi terhadap penyampaian pesan secara lebih efektif dan efisien. Maka penekanan kemenarikan pada media pembelajaran diperlukan, kemenarikan sendiri sangat bergantung pada kompetensi dan kreativitas, guru sebagai subjek pembuat media pembelajaran memerlukan daya kreativitas yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga *transfer knowledge* dapat disampaikan secara komprehensif.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ditinjau dari proses pembelajaran maka fungsi suatu media sebagai pembawa informasi dari guru kepada peserta didik, sedangkan metode merupakan prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran sebagai suatu kegiatan interaksi antara pendidik kepada peserta didik dengan lingkungannya, maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang muncul dalam proses pembelajaran diantaranya.

Menurut S. Gerlach dan P. Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran yaitu, *pertama*, Bersifat fiksatif, artinya Media memiliki kemampuan menangkap, merekam, dan menampilkan suatu objek atau peristiwa. Dengan fitur ini, suatu objek dan peristiwa dapat

digambar, difoto, ditangkap, dideskripsikan, kemudian hasilnya dapat disimpan dan ditampilkan serta dilihat atau ditampilkan kembali bila diperlukan.¹⁶

Kedua, Bersifat manipulatif, artinya menampilkan objek atau peristiwa dengan berbagai modifikasi sesuai kebutuhan, seperti mengubah: ukuran, besar objek dapat diperkecil, objek kecil dapat diperbesar, kecepatan, warna dan juga pengulangannya sehingga semuanya tertata dan dibawa ke dalam kelas. *Ketiga*, Bersifat distributif, artinya media dapat menjangkau kelompok sasaran yang lebih luas, atau bahwa media dapat menjangkau audiens yang besar dengan satu siaran serentak, seperti siaran televisi, radio, dan surat kabar.¹⁷

Pada dasarnya manfaat dari media pembelajaran sangat bergantung pada karakteristik peserta didik yang memiliki varietas yang tidak sama. Maka mengkolaborasikan berbagai fungsi dan manfaat memungkinkan untuk memperluas jangkauan manfaat media pembelajaran. Akan tetapi, bila kemudian karakteristik pada lokasi memiliki kesamaan yang berkaitan dengan kelompok teman, dapat dilakukan dengan salah satu manfaat dan fungsi dari media pembelajaran. Untuk itu penting terlebih dahulu untuk mengetahui karakteristik dari peserta didik sehingga model pembelajaran melalui media dapat secara tepat dan diterima secara komprehensif oleh peserta didik.

¹⁶ Norma Fitria, Didih Syakir Munandar, and Opan Arifudin, 'Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam', *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12.3 (2023), 2239–52 <<https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4660>>.

¹⁷ Elsa Kaniawati and others, 'Evaluasi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), 18–32.

3. Penggunaan Media Pembelajaran,

Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Ada empat alasan yang penting dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya: Meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, Memenuhi kebutuhan pasar, Visi pendidikan global.¹⁸

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dapat ditinjau dari pengaruhnya terhadap sikap, kemampuan dan ketrampilan peserta didik, pengaruh menggunakan media pembelajaran yaitu menciptakan pembelajaran yang tidak monoton atau membosankan. Salah satu ciri media pendidikan adalah media berisi dan membawa pesan atau informasi kepada penerima, yaitu peserta didik. Beberapa media dapat menangani pesan dan tanggapan peserta didik, sehingga media tersebut sering disebut media interaktif.

Pesan dan informasi yang disampaikan melalui media dapat berupa pesan sederhana maupun pesan yang sangat kompleks. Namun yang terpenting adalah media yang disiapkan dapat memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik serta dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan suatu lingkungan belajar interaktif yang dapat memuaskan dan memenuhi kebutuhan belajar individu dengan menciptakan tugas-

¹⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>>.

tugas belajar menggunakan media yang efektif untuk menjamin pembelajaran.¹⁹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁹ Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar', *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 586–95.



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan produk penelitian yaitu media berbasis *world wall*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan dimodifikasi. Langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri atas 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10 produksi massal.²⁰

Menurut Bog and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan jembatan antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar berujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan applied rsearch bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan. Selanjutnya Borg and Gall menyatakan bahwa *one way to bridge the gap between research and practice in education is to research and development*. Pada umumnya penelitian R&D bersifat longitudinal (beberapa tahap). Untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga

²⁰ Fitria, Munandar, and Arifudin.

mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya untuk menguji produk yang masif bersifat hipotetik tersebut digunakan eksperimen atau *action research*. Setelah produk teruji maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (*applied research*).²¹

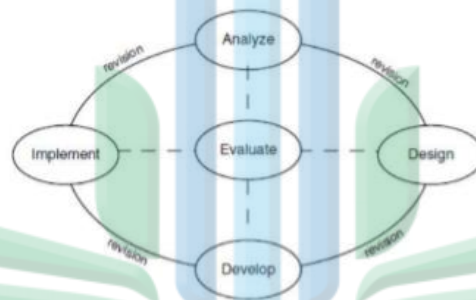
Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang diawali dengan pengembangan yang dilakukan oleh Robbert Mariable Branch. ADDIE memiliki lima alur tahapan diantaranya analisis (*Analyze*), desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model ini merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik.²²

Dengan demikian, Model ADDIE digunakan karena menggambarkan pendekatan pembelajaran yang sistematis, peneliti memilih model penelitian ADDIE dengan produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran power point berbasis GAULL sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk. Kerangka kerja ADDIE adalah proses siklus yang berkembang dari waktu ke waktu dan terus menerus selama desain intruksional dan proses implementasi. Lima tahapan kerangka kerja yang

²¹ Aghni.

²² Sugiantara, Listarni, and Pratama.

masing-masing memiliki tujuan dan tugas tersendiri dalam pengembangan desain pembelajaran.²³



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembangan dalam membuat produk. Dalam pengembangan alat peraga menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif dengan menggunakan model ADDIE. Berikut prosedural penelitian dan pengembangannya:²⁴

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahapan analisis masalah (*problem analyze*) dan analisis kebutuhan (*need analyze*).

a) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi proses pembelajaran, dalam tahap ini mula munculkan kinerja dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.

²³ Putu. (2017) Ekayani, 'Pentingnya Penggunaan Media', March, 2017 <<https://www.researchgate.net/publication/315105651>>.

²⁴ Viandra Aditya Primadani and Widia Dwi Pangastuti, 'Pengembangan Media Interaktif 4 . 0 Berbasis PPT Hyperlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN', 2.6 (2024), 126–34.

Analisi ini dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dan berkaitan dengan materi pelajaran, dalam hal ini berkenaan dengan hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran PPKN.

b) Analisis Kebutuhan.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis GAULL. Peneliti juga melakukan wawancara pada gur PPKN kelas IV. Wawancara digunakan adalah wawancara tidak terstruktur.

2. Tahap perencanaan (*Design*)

Tahap ini meliputi perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKN dengan merancang konsep yang diantaranya materu dan permainan. Selain itu, peneliti juga merancang konsep penilaian yang akan dilakukan oleh ahli. Perancangan konsep materi yang dimaksud yaitu penyusunan indikator, penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran GAULL dan perancangan materi yang dimaksud yaitu materi dengan jelas dengan materi yang sesuai.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti membuat produk dan menguji validasi produk oleh tim ahli materi dan ahli media. Dalam tahap ini

pengembangan terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini, untuk menghasilkan produk yang layak diantaranya:

a) Implementasi Desain

Dalam tahap ini berisi tentang kegiatan realisasi rancangan produk yaitu pembuatan media pembelajaran GAULL. Langkah yang dilakukan yaitu kegiatan menyiapkan media pembelajaran GAULL, tujuan dalam tahap ini yaitu kemampuan untuk memproduksi media pembelajaran GAULL berdasarkan tujuan dan indikator pembelajaran yang sesuai serta mengembangkan media pembelajaran GAULL untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdasarkan dengan KI dan KD yang telah diatur dan ditetapkan.

b) Penilaian Ahli

Pada tahap ini berisi tentang efektifitas produk atau tingkat validasi berdasarkan penilaian ahli, yang terbagi menjadi dua bagian yaitu ahli produk dan penggunaan. Pertama, penilaian berdasarkan ahli produk yang terdiri atas ahli media dan ahli materi. Ahli media untuk menilai desain media dari segi tampilan atau desain media GAULL. Sedangkan ahli materi untuk menilai berdasarkan sub materi dengan tujuan media pembelajaran GAULL untuk membantu dalam proses pembelajaran, dari segi penyampaian materi dan nilai karakter yang dimunculkan. Penilaian oleh ahli produk bertujuan meninjau produk, memberikan saran atau perbaikan dan menilai produk sebagai media

yang layak untuk digunakan. Kedua, Penilaian pengguna yang dimaksud yaitu guru PPKN kelas IV sebagai kelas dalam penilaian dengan tujuan untuk melihat kesalahan kecil yang luput dari pengamatan ahli (media dan materi)

4. Tahap Implementasi (*Implementation*).

Dalam tahap implementasi dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap penggunaan dan respon peserta didik dalam menerapkan media pembelajaran PPKN kelas IV yang telah dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

a) Pengguna yang dimaksud yaitu guru pembelajaran PPKN kelas IV

b) Respon peserta didik yang dimaksud dengan melakukan peneliyian berdasarkan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran GAULL.

Dalam tahap implelementasi, langkah yang dilakukan peneliti dengan melakukan penelitian terhadap pengguna dan rsepon peserta didik dalam menerapkan GAULL yang telah dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap ini evaluasi atau penilaian terkait media pembelajaran atau monopoli ruang yang telah dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu evaluasi yang dilakukan pada tiga tahap perkembangan yaitu revisi tahap untuk mengetahui tingkat validitas

produk yang baik dan dapat dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Untuk memperjelas dari tahapan penelitian akan dijelaskan pada tabel berikut ini:



Gambar 3.2: Prosedur Pengembangan tahapan ADDIE

a. Uji Coba Produk

Dalam tahapan ini merupakan kelanjutan tahap selanjutnya, yaitu melakukan uji coba terbatas pada sekolah IV SDI Baaitussalam yang ditujukan kepada peserta didik kelas IV.

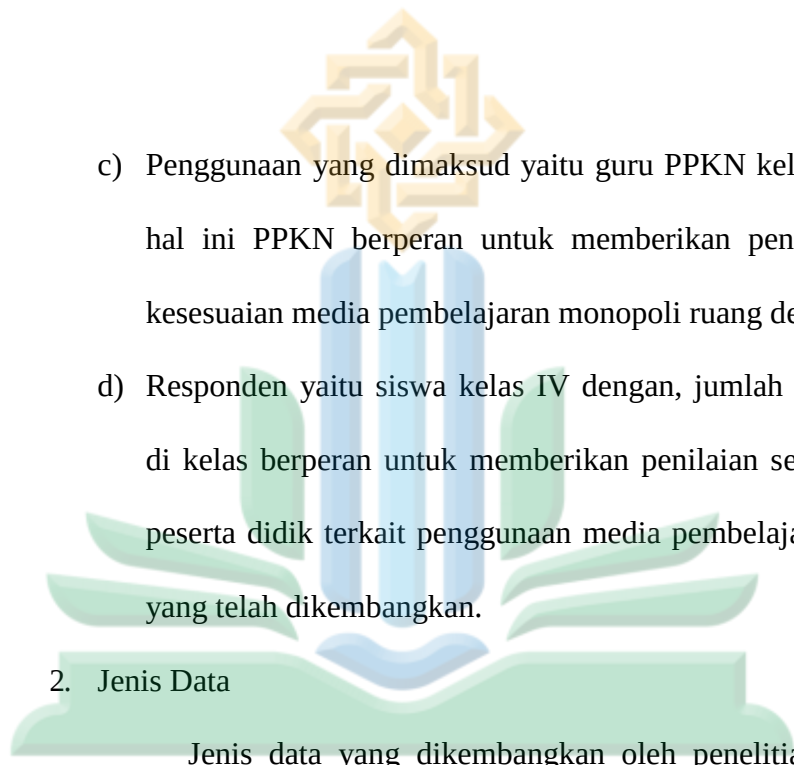
b. Desain uji Coba

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri atas penilaian ahli media, materi dan pengguna atau guru dan responden.

a) Penilaian ahli media pembelajaran yaitu dosen yang ahli dan paham terkait dengan pengembangan media dalam pembelajaran.

b) Penilaian ahli materi yaitu dosen yang ahli terkait mata pelajaran PPKN.

- 
- c) Penggunaan yang dimaksud yaitu guru PPKN kelas IV, dalam hal ini PPKN berperan untuk memberikan penilaian terkait kesesuaian media pembelajaran monopoli ruang dengan materi.
 - d) Responden yaitu siswa kelas IV dengan, jumlah peserta didik di kelas berperan untuk memberikan penilaian sebagai respon peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran GAULL yang telah dikembangkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif.

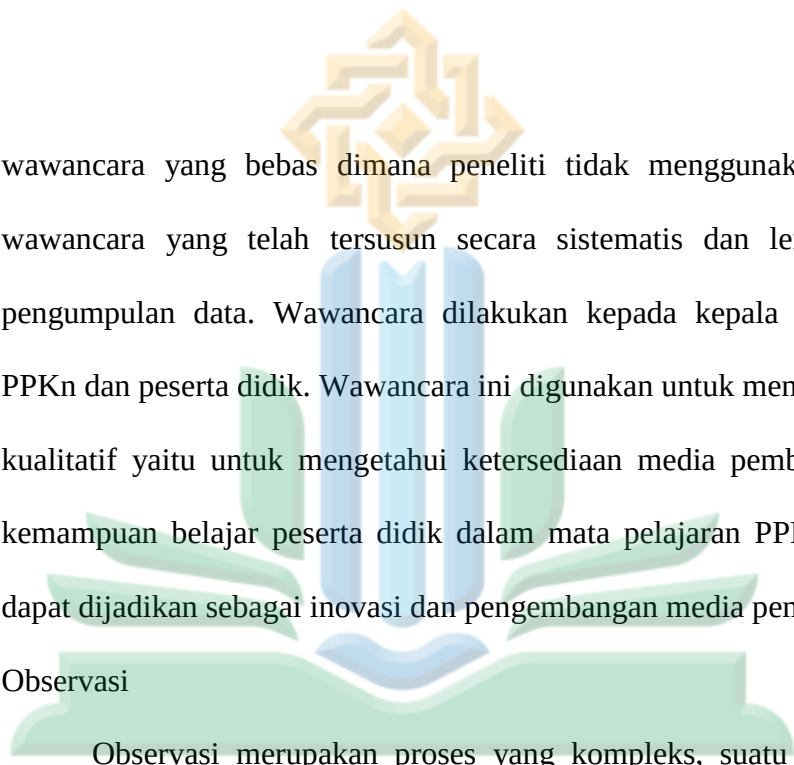
- a) Data kuantitatif diperoleh melalui uji coba oleh para ahli produk, media dan metrik pengguna dan responden pengguna yang merupakan peserta didik kelas IV SDI Baitussalam.
- b) Data kualitatif diperoleh ketika peneliti mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis kinerja dan keutuhan, serta perancangan pada tahapan analisis yaitu dengan mewawancarai guru PPKN kelas UV SDI Baitussalam.

C. Instrumen Pengumpulan Data.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis



wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru PPKn dan peserta didik. Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif yaitu untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran dan kemampuan belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKN sehingga dapat dijadikan sebagai inovasi dan pengembangan media pembelajaran.

2. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi dilakukan saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga peneliti mengetahui karakteristik belajar peserta didik dan ketersediaan fasilitas yang dibutuhkan untuk siswa seperti media pembelajaran dan lainnya.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Angket ditujukan untuk subjek uji coba. Dipilihnya angket sebagai instrument pengumpulan dan dikarenakan angket lebih efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari para validator mengenai kelayakan suatu produk media dan ketertarikan terhadap produk sehingga didapatkan skor yang ada pada media sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut

untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan GAULL sebagai media pembelajaran pelajaran PPKN.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Desain Uji Coba

Desain penelitian menggunakan metode *one group pretest-posttest design*. Sebelum memberikan perlakuan, terlebih dahulu peserta didik diberikan soal pretest (test awal) dan pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal *posttest* (tes akhir). Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan analisis peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis GAULL. Desain penelitian ini akan dijelaskan pada bagian berikut ini:

Tabel 3.1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono, 2008:111

E. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk pengembangan ini untuk pengembangan ini dengan beberapa teknik diantaranya:

1. Analisis Data Uji Coba

- a. Analisis kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada konsep reduksi data, display data, dan kesimpulan verifikasi. Hal-hal yang dilakukan adalah:
 - 1) Pengumpulan data dilakukan saat pembelajaran langsung
 - 2) Setelah memperoleh data, kemudian data ditulis dan dirinci sehingga data menjadi kompleks. Untuk ini diperlukan analisis data melalui reduksi data.

- b. Analisis Statistika Deskriptif digunakan untuk mengetahui respon ahli media dan ahli materi beserta peserta didik terhadap media GAULL ruang. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk dan uji produk.

1) Analisis Tingkat kevalidan produk

Untuk mengetahui kevalidan suatu produk maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus diantaranya:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

p : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penilaian validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 3.2
Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase

Presentase	Kriteria	Keterangan
84% < skor < 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
68% < skor < 84%	Valid	Tidak perlu revisi
52% < skor < 68%	Cukup Valid	Perlu revisi
36% < skor < 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor < 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi

Berdasarkan kriteria diatas, media pembelajaran dinyatakan sangat valid jika memenuhi skor 84-100 dari seluruh unsur yang terapat dalam angket penilaian validasi ahli, ahli desai media, ahli materi bidanh studi pembelajaran PPKN.

2) Analisis data angket respon peserta didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala gutman. Dalam skala guttman ini terdapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan

menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x \sum xi}{\sum x \sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$:Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel 3.3

Kualifikasi tingkatan kelayakan berdasarkan presentase

Presentase	Kriteria	Keterangan
76 % - 100%	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
51% - 75%	Baik	Cukup, perlu revisi
36% - 50%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
<35%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

3) Uji Efektifitas

Pengujian efektifitas ditujukan untuk membandingkan nilai *posttest* dan *pretest*. Sedangkan campbell & Julian menjelaskan bahwa biasanya analisis pengukuran desain penelitian ini menggunakan *paired* pada kelas eksperimen dengan berdasarkan pada *paired t-test* yang tergolong pada *statistic* sebagai parametris yang mempersyaratkan asumsi klasik yaitu data normalitas yang sifatnya internal/rasio). Sehubungan dengan hal tersebut, berikut penjabaran mengenai prasyarat yang diperlukan dalam pengujian efektifitas:

Pertama, Uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui data yang digunakan telah terdistribusi secara normal. Uji normalitas dipakai pada hasil dari uji Kolmogorov-smirnov yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 23, dengan

pengambilan keputusan jika nilai $\text{sig} > 0.05$ dianggap normal akan tetapi bila nilai $\text{sig} < 0.05$ dianggap data tidak normal.

Kedua, Uji hipotesis ditujukan untuk memperhatikan nilai *paired simple t-test* yang digunakan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan peningkatan kemampuan *geometric* anak pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan model stimulasi berbasis pendekatan project. Dalam penelitian ini uji t dua sampel dibantu oleh alat analisis SPSS 23. Pengambilan keputusannya sendiri didasarkan pada nilai signifikansi jadi apabila nilai $\text{sig} < 0.05$ H_0 ditolak dan H_a diterima, tetapi jika nilai $\text{sig} > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : tidak terdapat perubahan signifikan antara *pretest* dan *posttest*

setelah menggunakan model pembelajaran berbasis GAULL

H_a : terdapat perubahan signifikan antara *pretest* dan *posttest*

setelah menggunakan model pembelajaran berbasis

GAULL



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil dan Sejarah berdirinya SDI Baitussalam Toyamas

Sekolah Dasar Islam Baitussalam ialah sekolah yang berbasis pada nilai-nilai islam dan punya konsistensi dan eksistensi tinggi dalam dakwah terutama lewat jalur pendidikan. Baitussalam awalnya ialah mushola kecil yang beridri pada tahun 1980. Kemudian mushola kecil tersebut pada tahun 1987 dilakukan renovasi menjadi masjid besar serta dibuat taman pendidikan Al-Quran atau TPQ. Dengan bekal semangat dan dukungan dari masyakat sekitar, selain itu lokasi dari Baitusslama dinilai lumayan strategis untuk menjalankan proses belajar mengajar TPQ.²⁵

Bapak Misbah (Pendiri Yayasan) mengatakan bahwa pendirian TPQ Baitussalam dikarenakan ke khawatirannya pada pendidikan agama dari TPQ sering terputus terutama saat anak disibukan oleh pendidikan formal. Maka sesuai dengan permintaan masyarakat dengan melihat dan mempertimbangkan segala sesuatunya, maka pada tahun 2007 diidirikan RA Baitussalam atas usulan berbagai pihak terutama wali murid RA suaya setelah lulus dari RA agar kemudian bisa melanjutkan ke Sekolah Dasar guna untuk mewadahi alumni dari RA.²⁶

Yayasan Baitussalam mengajukan operation untuk mendirikan SDI Baitussalam pada tahun 2013, tidak membutuhkan waktu yag cukup lama

²⁵ Arsip SDI Baitussalam Toyamas

²⁶ Arsip SDI Baitussalam Toyamas

berdirilah SDI Baitussalam resmi didirikan dan beralat di Dusun Toyamas Kec. Gambira Kab. Banyuwangi. Letaknya berdekatan dengan jalan raya, perumahan warga serta Masjid Besar Batussalam. Batas geografis tata letak SDI Baitussalam berbatas dengan Kec. Srono kab. Banyuwangi di sebelah utara, Kec. Gaambiran disebelah selatan, Kec. Cluring disebelah Timur, dan Kec. Genteng disebelah barat.²⁷

Dalam menjalankan kegiatannya SDI Baitussalam melakukan berbagai inovasi seperti mengkolaborasikan dua kurikulum yaitu kurikulum Diknas dan Kurikulum Khas (Tahfidz dan Tahsin Al-Quran) yang merupakan kebijakan dari Yayasan. Karena kebijakan Yayasan merupakan arah dari tujuan lembaga disamping menjalankan program dari Diknas. Kurikulum Diknas juga melakukan pembelajaran pengembangan dengan menghafal Al-Quran Juz 30, pembiasaan ibadah, dan akhlak serta memberikan buku prosedur tetap kegiatan sebagai pedoman sehari-hari santri SDI Baitussalam. Disamping telah berinovasi dalam pengembangan kurikulum, SDI Baitussalam juga berinovasi paada kualitas guru serta memfasilitasi sarana dan prasarana yang lebih baik.²⁸

2. Profil SDI Baitussalam Toyamas Banyuwangi

Tabel 4.1 Profil Sekolah Dasar Islam Baitussalam

No.	IDENTITAS	
1.	Nama Sekolah	SDI “Baitussalam”
2.	NIS	100440
3.	NSS	102052507037
4.	NPSN	69861079

²⁷ Arsip SDI Baitussalam Toyamas

²⁸ Arsip SDI Baitussalam Toyamas

5.	Alamat Sekolah	Jl. Genteng Rt. 002 Rw 004 Toyamas
6.	Kelurahan	Wringinrejo
7.	Kecamatan	Gambiran
8.	Kabupaten	Banyuwangi
9.	Provinsi	Jawa Timur
10.	Kode Pos	68486
11.	Nama Kepala Sekolah	Muh. Thoyib Wijaya S.Ag
12.	Nama Lembaga	Yayasan Baitussalam Toyamas
13.	No. Yayasan	Nomor AHU-0006870.01.04 Tahun 2015
14.	Akreditasi	B
15.	Tanggal	12 Mei 2015
16.	Tahun berdiri	17 Juli 2013
17.	Status Tanah	Wakaf
18.	Luas Tanah	3500 M2
19.	Lembaga berbasis	Full Day School
20.	Email	Sdi_baitussalam@yahoo.co.id
21.	Data seluruh siswa putra/putri	Pada tahun 2023 sejumlah 346
22.	Organisasi Penyelenggara	Yayasan

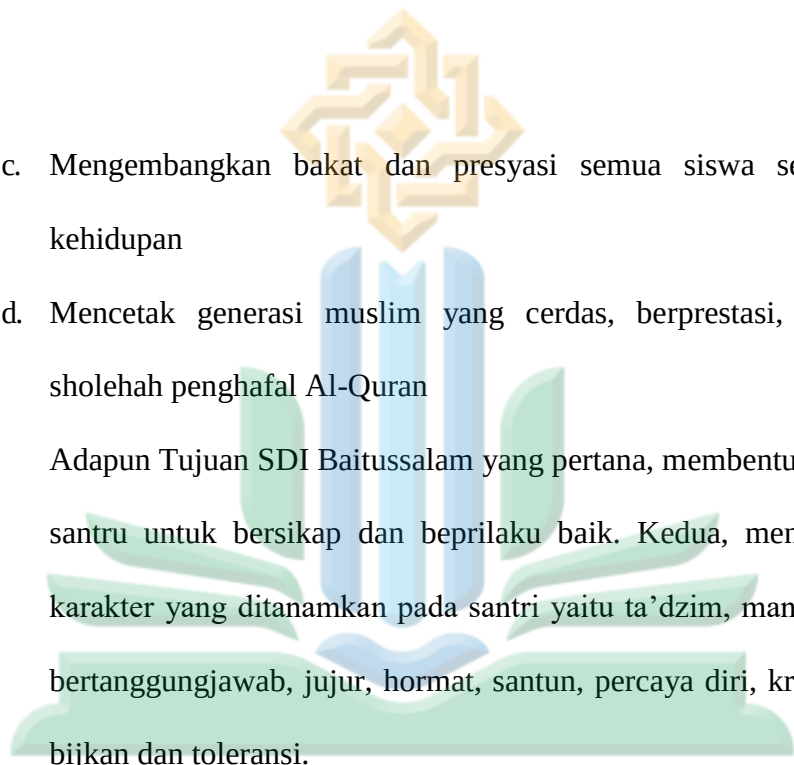
3. Visi, Misi dan Tujuan

Visi adalah gambaran masa depan atau cita-cita yang hendak dicapai dalam waktu yang ditetapkan, sedangkan misi ialah langkah yang ditempuh guna meraih visi.

Sekolah Dasar Islam Baitussalam memiliki visi yaitu membina akhlaq meraih prestasi berwawasan Islam ahlussunnah wal jama'ah. Sedangkan misi yang dimiliki yaitu:²⁹

- a. Menciptakan lingkungan sekolah yang dinamis, kondusif dan Islami dalam pembelajaran
- b. Menyelenggarakan pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan

²⁹ Arsip SDI Baitussalam Toyamas

- 
- c. Mengembangkan bakat dan presyasi semua siswa sebagai bekal kehidupan
 - d. Mencetak generasi muslim yang cerdas, berprestasi, sholeh, dan sholehah penghafal Al-Quran

Adapun Tujuan SDI Baitussalam yang pertama, membentuk kecerdasan santri untuk bersikap dan beprilaku baik. Kedua, mengembangkan karakter yang ditanamkan pada santri yaitu ta'dzim, mandiri, disiplin, bertanggungjawab, jujur, hormat, santun, percaya diri, kreatif, berkata bijkan dan toleransi.

4. Program Kegiatan Organisasi

Program unggulan organisasi di SDI Baitussalam adalah tahfidz serta tahsin juz 30. Di samping itu, ada beberapa program kegiatan lainnya yakni:³⁰

a. Program Kesiswaan

Pada bidang ini program-program yang perlu dilaksanakan adalah:

- 1) Masa Orientasi Siswa
- 2) Ekstrakurikuler
- 3) Pemberian Penghargaan
- 4) Wisuda dan Pentas Seni
- 5) PHBI (Peringatan Hari Besar Islam)
- 6) PHBN (Peringatan Hari Besar Nasional)

³⁰ Arsip SDI Baitussalam Toyamas

b. Program Kurikulum

Program-program dalam bidang ini mencakup

- 1) Pembelajaran (Full Day School)
- 2) Outdoor Learning
- 3) UTS (Ujian Tengah Semester)
- 4) UAS (Ujian Akhir Semester)
- 5) Ujian Nasional

c. Program Keagamaan

Program-program di bidang keagamaan menjadi kegiatan rutin yang perlu diterapkan mencakup:³¹

- 1) Sholat Dhuha
- 2) Sholat Dzuhur berjamaah
- 3) Praktik Ubudiyah
- 4) Sekolah Tahfidz
- 5) Murtal Qur'an
- 6) Tes kenaikan juz
- 7) Khotmil Quran
- 8) Pondok Ramadhan

³¹ Arsip SDI Baitussalam Toyamas

5. Struktur Organisasi

a. Struktur Organisasi Yayasan Baitussalam

Tabel 4.2 Struktur Organisasi

No.	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	M. Misbah, S.Pd.I	Pendiri Yayasan	Tokoh Masyarakat
2.	M. Misbah, S.Pd.I	Ketua	Tokoh Masyarakat
3.	Muhammad Syamsudin	Sekretaris Umum	Pengusaha
4.	Lukman Hakim	Bendahara	Pengusaha
5.	Suwikan	Pengawas	Praktisi Pendidikan
6.	Kholisatul Inayahuru, S.Pd	Kepala TK	Guru
7.	Thoyib Hadi Wijaya S.Ag	Kepala SDI	Guru
8.	Titik Indahwati, M.P.d	Kepala MTS	Guru

b. Struktur Komite Organisasi SDI Baitussalam periode 2022-2024

Tabel 4.3 Struktur Komite

No.	Nama	Jabatan	Unsur
1.	Didik Purwanto S.Pd	Ketua I	Guru
2.	Mubani	Ketua II	Tokoh masyarakat
3.	Nuvida Herni Ruswita	Sekretaris I	Wirausaha
4.	Vivi Angelina, S.Pd	Sekretaris II	Wali Kelas
5.	Eni Puji Utami S.Pd.I	Bendahara	Wiraswasta
6.	Sumaji	Koord sapras & Pengembangan	Tokoh Masyarakat
7.	Muhammad Sholihin	Koord Pend & Dakwah	Tokoh Masyarakat
8.	Abdul Hamid	Koord Humas & Perlengkapan	Tokoh Masyarakat
9.	Anggraeni Esti Rahayu	Koord bakat minat & SDS	Wirausaha
10.	Yuli Astuti	Koord Kesehatan	Perawat/Bidan
11.	Sugeng Hariyadi, S.Pd	Anggota	Guru
12.	Syamsuri	Anggota	Wiraswasta
13.	Saiful Rizal, S.H	Anggota	Polri
14.	Suwandi	Anggota	Wiraswasta
15.	Sugiyanto	Anggota	Wiraswasta
16.	Agus Ghofur	Anggota	Wiraswasta
17.	Imam Muhtadi	Anggota	Wiraswasta
18.	Hasyim Asyari	Anggota	Polri
19.	Gunawan	Anggota	Tokoh

			Masyarakat
20.	Nur Hadi	Anggota	Wirausaha
21.	Oon Prasetyo	Anggota	Wirausaha
22.	Ahmad Khusaini	Anggota	Wirausaha
23.	Supriyono	Anggota	Wirausaha
24.	Samsudin	Anggota	Tokoh Masyarakat
25.	KH. Fahrurrozi	Anggota	Tokoh Masyarakat

B. Penyajian Data dan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan RND (Research and Development) perancangan media GAULL interaktif yang diterapkan pada pembelajaran PPKN kelas IV SDI Batussalam Toyaman. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry.

1. Hasil Analisis

Tahapan awal dalam upaya pengembangan modal adalah analisis (Analysis), tahapan ini dilakukan dengan memulai observasi ke sekolah SDI Baitussalam Toyamas untuk memperoleh informasi yang terdapat SDI Baitussalam. Ada beberapa hal yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Data analisis sendiri diperoleh melalui hasil wawancara dengan para guru terkait dan peserta didik. Dalam kegiatan wawancara penelitian mempertanyakan beberapa hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi materi, metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, media apa saja yang telah digunakan guru serta proses

pembelajaran, serta apa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum adalah sebuah proses pengidentifikasian semua mata pelajaran serta program pendidikan yang terdapat di sekolah guna menunjang tujuan dari kurikulum, mengevaluasi kurikulum, pengembangan kurikulum serta permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada SDI Baitussalam saat ini masih menggunakan kurikulum merdeka dari kelas 1 hingga kelas 6. Dari hasil observasi memperlihatkan siswa masih kebingungan dengan pembelajaran, saat diwawancarai Bapak Muh. Thoyib Hadi Wijaya, S. Ag selaku kepala sekolah mengatakan:

“Kurikulum merdeka adalah penyempurnaan dari kurikulum KTSP dan K13, dalam proses penerapannya belum banyak guru yang paham dan mengikuti pelatihan Kurikulum merdeka. apalagi mengenai silabus dan format RPP karena itukan sudah beberapa kali ada perubahan keudian proses penyusunan RPP, proses penilaian dan media sama sumber belajar pada kurikulum merdeka. Hingga saat ini sekolah juga masih menggunakan kurikulum merdeka, namun mulai beralih ke kurikulum merdeka”³²

Perubahan kurikulum dari K13 menuju Kurikulum merdeka

sangat berbeda sehingga para guru memerlukan adaptasi yang tidaklah mudah dan membutuhkan waktu dan kecermatan dalam

³² Wawancara Bapak Muh. Thoyib Hadi Wijaya, S. Ag selaku kepala sekolah tanggal 5 Mei 2025

pengelolaannya serta kesadaran dari semua pihak baik tenaga pendidik ataupun kependidikan.

Wawancara juga dilakukan kepada Ibu Sri Wahyuni, S.Pd sebagai guru dan wali kelas IV, Ibu Wahyuni menjelaskan bahwa:

“Untuk awal penerapan kurikulum merdeka, guru-guru mengalami kesulitan dan belum memahami menyajikan mata pelajaran yang ringkas dan kontekstual, dan paling kesulitan ialah memadukan antara pendekatan saintifik dalam kegiatan memahami, bertanya, nalar dan kegiatan belajar sesuai dengan pembelajaran yang dipilih. Jadi, guru dituntut untuk lebih kreatif agar siswa itu memproduksi pengetahuan secara langsung”³³

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut adalah terdapat kesulitan dalam proses pengimplementasian kurikulum merdeka karena memiliki perbedaan dalam konseptual dan kontekstual. Kurikulum merdeka menuntut para guru agar lebih kreatif dalam proses pembelajaran termasuk penggunaan media pembelajaran yang menuntut untuk siswa lebih aktif.

Hasil dari pengamatan juga diperoleh bahwa siswa kelas IV cenderung aktif dalam pembelajaran, mereka lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan seperti disela pembelajaran terdapat permainan yang membahas terkait dengan materi yang diajarkan. Karena pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan ceramah, dan penugasan yang membosankan.

³³ Wawancara Ibu Sri Wahyuni, S.Pd sebagai guru dan wali kelas IV tanggal 5 Mei 2025

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik ialah kegiatan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian pengembangan produk. Beberapa hal yang perlu untuk diketahui dalam analisis karakteristik peserta didik yaitu mampu menganalisis kemampuan peserta didik, latar belakang pengetahuan peserta didik, dan perkembangan kognitif peserta didik.

Peserta didik pada kelas IV SDI baitussalam terdapat 22 anak yang terdiri atas 9 murid laki-laki dan 12 perempuan yang setiap anak memiliki karakteri berbeda-beda. Ada beberapa anak yang karakternya menonjol di Kelas IV terdiri 3 anak yang memiliki kemampuan belajar dengan cepat menangkap pembelajaran dan aktif serta giat dalam penugasan.

Hasil pengamatan yang dilakukan ditemukan bahwa peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran, mereka lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan seperti disela pembelajaran terdapat permainan terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan cerita dan penugasan yang cenderung membosankan bagi peserta didik. Adapun Daftar nama siswa/i ditampilkan sebagai berikut:

Tabel. 4.4

Daftar nama siswa/i kelas IV SDI Batussalam

No	Nama
1	ALIVIA MAHIROTUL ILMI
2	ASYIFA AULIA ZAHRA MASRSYIAM
3	AURA NUR SYIFA'
4	AYLA RAHMUNA MIDZA
5	AZRAEL ALTAF HANANI
6	AZZAMA MAULANA KHALFANI
7	BAGAS DWI ADI SAPUTRA
8	BAYU HADI WIJAYA
9	FAHMI FADLULLAH
10	FAJAR ZIAN AJI SANTOSO
11	FARID DYIBRA ILAHI
12	HUSNI ASYIFA
13	ICHA NOVELIA ZAHRA
14	ILLONA FELICIA HARDANI
15	MIKAYLA MEDIA MEKA
16	MUHAMMAD ATMIMLANA NURONA
17	MUHAMMAD ULUL ALBAB
18	NABILA RAYA MUFIDAH
19	NAUFAL DAFFAR QOMARUDDIN
20	RISKI SILA SUSILOWATI
21	SHAKIRA FRANDA
22	SILMA NURI KAMILA

Sumber: Arsip SDI Baitussalam, Toyamas

c. Analisis materi

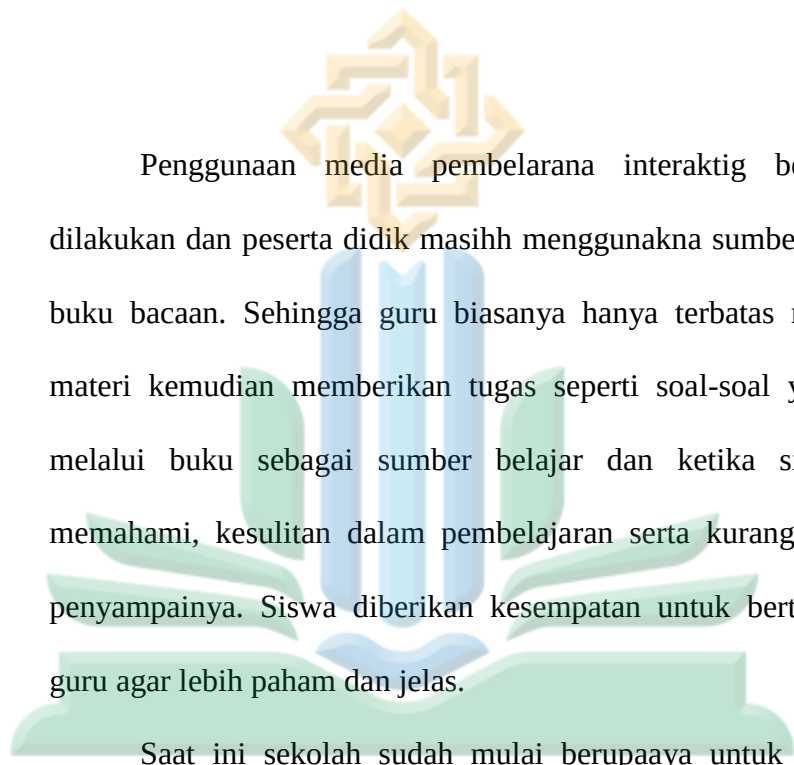
Analisis materi adalah kegiatan mengidentifikasi konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. Beberapa konsep dalam analisis materi pembelajaran yaitu:

- 1) Materi pembelajaran merupakan bagian dari sisi pengembangan capaian pembelajaran (CP) yang merupakan objek pengalaman belajar, yang dalam interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya mencapai keterampilan dasar berupa perubahan perilaku mengenal pelajara. Materi pembelajaran memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap tingkat keberhasilan atau prestasi belajar siswa.

- 2) Indikator Ketercapaian Pembelajaran adalah keterampilan yang harus dilakukan atau didemonstrasikan oleh peserta didik untuk menunjukkan prestasi CP.
- 3) Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan pada TP pengetahuan dan CP menghubungkan dimensi sikap yang akan dibentuk.
- 4) Penguatan pendidikan karakter (PPK) dalam kegiatan internal kurikulum merupakan pengungkapan, nilai-nilai karakter dengan penguatan materi dan metode pendidikan yang sesuai dengan muatan kurikulum saat ini.

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh bahwa peserta didik kelas IV di SDI Baitussalam yang menjadi subjek utama dalam pengembangan. Pada penelitian ini pula diperoleh hasil dari nilai test pembelajaran ketika sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media tersebut. Analisis materi kemudian digunakan untuk memahami konsep materi yang sesuai dengan pemahaman dan penerapan yang peneliti kembangkan untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, dalam hal ini pembelajaran yang digunakan adalah PPKN dengan tema “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan” dikelas IV sebagai materi pengembangan media GAULL.



Penggunaan media pembelarana interaktif belim pernah dilakukan dan peserta didik masihh menggunakna sumber belajar dari buku bacaan. Sehingga guru biasanya hanya terbatas menerangkan materi kemudian memberikan tugas seperti soal-soal yang diambil melalui buku sebagai sumber belajar dan ketika siswa kurang memahami, kesulitan dalam pembelajaran serta kurang jelas dalam penyampainya. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru agar lebih paham dan jelas.

Saat ini sekolah sudah mulai berupaaya untuk menjalankan pembelajaran berbasis digital seperti penggunaan LCD proyektor ataupun menggunakan komputer. Oleh sebab itu, peneliti memilih media GAULL interaktif sebagai dasar pengembangan produk dan dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat merasakan kegembiraan dan minat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Desain

Pada tahap ini memiliki tujuan untuk merumuskan pembelajaran dan merancang produk yang akan dikembangkan yaitu GAULL (*Games Educatioan Wordwall*). Adapun tahapan penentuan desain media interaktif, antara lain:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif memuat tujuan pembelajaran PPKN yang menitik beratkan pada tema “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan” yang sesuai dengan Capaian Kompetensi (CP) dan

Tujuan Pembelajaran (TP), dan kebutuhan siswa dengan indikator pencapaiannya.

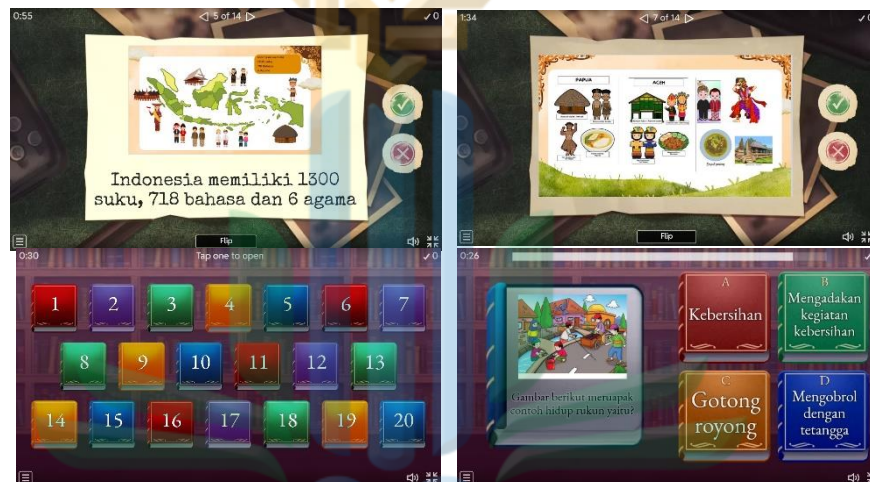
Adapun mengenai soal pretest dan posttest yang diajukan oleh peneliti yang berpedoman pada materi sesuai dengan bahan ajar yang terdiri dari beberapa soal yang berkaitan dengan tema “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan”

b. Pembuatan GAULL (*Games Education Wordwall*)

Dalam pembuatan GAULL didesain dengan beberapa tahanan yang mudah diakses oleh semua bahan ornat, bahan-bahan pengembangan ini sudah disesuaikan dengan beberapa aspek yaitu aspek editing, kepraktisan, dan kemudahan penggunaan. Pembuatan media ini juga disesuaikan dengan materi pembelajaran yaitu PPKN dengan tema Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan.

Adapun hal yang harus diperhatikan dalam menyusun media animasi kartun agar berfungsi dengan baik yaitu sebagai berikut:

- 1) Tujuan dan indikator yang akan dicapai dengan menggunakan media GAULL.
- 2) Kejelasan pada materi yang akan disampaikan supaya peserta didik dapat memahami materi dengan baik.
- 3) Memberikan beberapa soal test serta ujian guna mengukur kemampuan pengetahuan peserta didik serta keaktifan GAULL.



Gambar 4.1
Media GAULL (Game Education Wordwall)

3. Hasil Pengembangan

Hasil dari pengembangan media GAULL terdiri atas beberapa tahapan diantaranya:

a. Bentuk produk

Media GAULL adalah suatu media pembelajaran yang memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pembantu pengembangan oleh setiap guru. Dalam pembuatan media GAULL juga menggunakan bahan dan alat yang mudah ditemukan serta mudah untuk diakses oleh semua orang. Pengembangan media GAULL ini menyesuaikan dari materi pembelajaran di kelas IV mata pelajaran PPKN dengan tema "Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan" yang menjadi desai awal dan dikonsultasikan peneliti kepada dosen pembimbing dan tim validator. Penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga tim validator. Penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga tim validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

b. Komponen media GAULL

Pendefinisian media diartikan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan sebuah informasi. Sarana ini seringkali dapat diterapkan dalam berbagai bidang, informatika, pendidikan, hiburan, hingga periklanan. Penggunaan media sangat dapat berbeda dalam menyampaikan informasi dengan memperhatikan komponen-komponen menyampaikan esensi pesan yang ingin disampaikan dapat dilakukan dengan penggunaan audio, teks, gambar, video bahkan grafik.

Media pembelajaran sebagai bagian dari proses pembelajaran bermanfaat dalam melengkapi, memelihara dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dalam proses pengejawantahannya media pembelajaran menampilkan efektivitasnya tampak bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajark, aktivitas siswa, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perkembangan media pembelajaran sangat pesat dan telah menjadi sumber inovasi baru dalam dunia pendidikan

Media GAULL salah satu media yang dimanfaatkan dalam mengkomunikasikan pembelajara yang dapat diakses dengan sangat mudah ataupun diproduksi oleh siapapun. Pada dasarnya pembuatan media GAULL hanya melibatkan kreativitas seorang guru yang berusaha untuk meningkatkan hasi dan mutu pendidikan yaitu dengan guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan

dengan memerlukan berbagai keterampilan. Adapun komponen dari media pembelajarannya ialah:

1) Teks

Teks merupakan komponen yang paling praktis dan sederhana untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Dalam hal ini teks digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi maupun pertanyaan-pertanyaan yang terstruktur agar membantu stimulasi pikiran siswa/i.

2) Gambar

Komponen gambar digunakan untuk menarik dan memperindah perhatian pembaca dan penonton. Dalam hal ini gambar digunakan untuk memudahkan siswa/i mengingat pada suatu konteks masalah.

3) Audio

Audio adalah komponen pelengkap dalam multimedia. Komponen ini dapat memperjelas suatu informasi. Beberapa bentuk multimedia audio, yakni musik, *sound effect* dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini audio dalam bentuk *sound effect*.

4. Validasi

Pada tahap validasi dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kevalidan dalam perancangan media dan baik sebelum dilakukan maupun setelah dilakukan. Perancangan media juga memerlukan perbaikan yang berulang kali dilakukan agar sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk itu

perbaikan media atau validasi media dilakukan oleh Muhammad Junaidi, M.Pd.I dan sebagai ahli materi dan ahli bahasa adalah Shiddiq Ardianta, M.Pd. Adapun tahap penilaian dengan *pertama*, mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif dengan penilaian berdasarkan pada skala likert. *Kedua*, menghitung nilai validasi, dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

p : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Ketiga, Hasil skor penilaian dikonversikan pada pertanyaan untuk mengidentifikasi kelayakan yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Untuk tabel skala ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Penilaian Instrumen Validasi

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Netral	3
4	Setuju	4
5	Sangat setuju	5

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media GAULL (*Games Education Wordwall*) dilakukan oleh Muhammad Junaidi, M.Pd.I. Penilaian produk media didasarkan pada angket yang diisi oleh para ahli media, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi tingkat kevalidan dari media,

penilaian serta produk media yang akan dikembangkan di SDI Baitussalam pada peserta didik kelas 4. Analisis ini sifatnya kuantitatif dengan pengukuran menggunakan Skala Likert sebagai berikut:

Tabel 4.6
Tabel Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		ST S	TS	N	S	SS
1	Media memiliki tampilan yang menarik					✓
2	Ikon dan tombol pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
3	Kesuaian warna dan tata letak pada aplikasi				✓	
4	Semua fitur yang tersedia pada aplikasi berfungsi dengan baik				✓	
5	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengaturan jarak (huruf, baris dan karakter)				✓	
6	Aplikasi ini menyediakan berbagai ragam materi pembelajaran yang sesuai					✓
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					✓

8	Informasi yang disampaikan dalam media Wordwall mudah				✓	
9	Penggunaan aplikasi Wordwall meningkatkan motivasi belajar					✓
10	Media ini bersifat aman				✓	
Skor Total Penilaian					44	

$$p = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Penilaian ahli media digunakan untuk mengukur layak atau tidaknya media pembelajaran yang digunakan. Dari tabel 4.5 tampak bahwa media layak untuk dikembangkan yang mencakup pada aspek kegunaan, tampilan, dan aspek warna serta bahasa. Setelah dilakukan validasi skor yang diperoleh 88% artinya media ini layak untuk dikembangkan oleh peneliti kepada peserta didik kelas IV SDI Baitussalam, Toyamas.

Hasil validasi oleh ahli media juga diperoleh persentase rata-rata hasil yang baik dengan kategori sangat layak disamping peneliti juga memperoleh saran dari ahli media. Saran yang diberikan oleh ahli media dilakukan perbaikan dengan penambahan bahan modul ajar, kontak pribadi dan penambahan identitas peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Agar siswa/i merasa mengenal dan dekat dengan peneliti sehingga tidak ada bias dalam penelitian.

2) Validasi Ahli Materi



Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Media yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting					✓
2	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut					✓
3	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami					✓
4	Kualitas penyajian materi ini sangat baik					✓
5	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung				✓	
6	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi (Visual, audio dll)					✓
7	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman				✓	
8	Materi mencakup bentuk-bentuk keberagaman					✓

9	Materi ini mendorong siswa untuk berpikir kritis				✓	
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
11	Bahasa dalam materi disajikan dengan jelas					✓
12	Setiap istilah yang digunakan dalam materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana				✓	
13	Materi menggunakan kalimat-kalimat yang tidak terlalu panjang atau rumit, sehingga tidak membingungkan				✓	
14	Bahasa dalam materi bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang menimbulkan kebingungan				✓	
15	Materi memiliki alur bahasan yang teratur, sehingga memudahkan pembaca memahami isinya.				✓	
Skor Total Penilaian		68				

$$p = \frac{68}{75} \times 100\% = 90.67\%$$

Validasi ahli materi dan bahasa dilakukan oleh bapak Shidiq Ardianta M.Pd. baik sebelum dilaksanakan pembelajaran maupun setelah penyampaian materi kepada para peserta didik. Validasi materi sendiri bertujuan untuk mengukur apakah materi yang telah disediakan mampu untuk dipahami dan layak, serta cocok untuk disampaikan. Hasil validasi

menunjukkan persentase skor sebesar 90.67%. Artinya materi dan bahasa masuk dalam kategorisasi layak untuk disampaikan kepada peserta didik. Kemudian validasi yang dibuat oleh peneliti memperoleh penilaian yang cukup baik dari ahli materi dan bahasa sehingga tidak memerlukan revisi kembali dan telah sesuai dengan RPP KD serta KI.

5. Hasil Implementasi

Pada tahap ini ialah pengejawantahan, implementasi pengujian produk pengembangan GAULL untuk peserta didik. Produk yang telah dinyatakan valid dan layak untuk dikembangkan kemudian dilakukan uji coba produk kepada peserta didik atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan ini dilakukan di SDI Baitussalam Toyamas untuk peserta didik kelas IV dalam pembelajaran PPKN dengan tema “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan”

Dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan pembelajaran tatap muka sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan awal digunakan untuk pengenalan dan penjelasan isi materi terlebih dahulu. Pertemuan kedua masih memberikan penyampaian materi kembali, yang dirasa cukup dan diberikan lembar soal pretest untuk mengetahui kemampuan siswa/i dalam menyerap materi pertama yang diberikan dalam bentuk ceramah dan dibantu dengan Power point. Pretest dilakukan dengan siswa/i menjawab 20 soal dan peserta didik mengerjakan secara mandiri jika peserta didik dirasa kurang paham bisa bertanya kepada peneliti.



Gambar 4.2 Penyampaian Materi dan Pretest-Postest

Pada pertemuan ketiga peserta didik tetap diberikan penjelasan materi dengan tindakan berupa penggunaan media GAULL (*Games Education Wordwall*) untuk membantu peserta didik memahami materi.

Dengan model kuis yang diberikan dengan jumlah pertanyaan ada sekitar 20. Operasional dari GAULL peserta diberikan kesempatan untuk memilih angka antara 1 sampai 20 yang masing-masing memiliki pertanyaan seputar materi membangun Jati diri dalam Kebhinekaan". Dalam pertemuan kegiatan ini terlihat antusiasme peserta didik dalam memilih angka dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia dibalik angka yang mereka pilih. Pada pertemuan keempat peneliti memberikan penjelasan dan pertanyaan-pertanyaan yang menstimuli pikiran peserta didik mengenai materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Kemudian peserta didik diberikan soal post-test yang telah disediakan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberikan tindakan.



Gambar 4.3 Pertemuan ketiga Wordwall

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan diperoleh data keefektifan dari penggunaan media GAULL dalam pembelajaran PPKN dengan tema Membangun Jati diri dalam kebhinekaan dinilai cukup baik. Untuk membantu pengujian keefektifan sebuah produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *group pretest-Posttest-N-gain Score*.

Data yang diperoleh sebelum adanya perlakuan pada peserta didik dengan rata-rata nilai pre-test kelas IV sebesar 59.09. Sedangkan nilai rata-rata post-test memperoleh nilai 92.5. Selanjutnya dalam analisis respon peserta didik diukur menggunakan angket bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media GAULL. Pada hasil responden diperoleh peserta didik menunjukkan bahwasanya respon terhadap media GAULL sebesar 90.67% sehingga media GAULL dianggap efektif dan dapat diterapkan

dalam pembelajaran PPKN dengan tema Membangun Jati diri dalam Kebhinekaan.

Pada tahap awal ini peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai pembelajaran PPKN dengan tema membangun Jati diri dalam Kebhinekaan, akan tetapi hanya berupa penjelasan berupa ceramah kepada peserta didik dan memberikan tes pada mereka. Hasilnya tampak rata-rata nilai peserta didik tidak mencukupi KKM aatau kurang baik. Setelah diberikan tindakan yang memberikan penjelasan berupa bantuan wordwall serta keikutsertaan peserta didik untuk memproduksi pengetahuan nilai yang dihasilkan jauh melampaui nilai KKM.

Adapun data hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang diperoleh dari masing-masing peserta didik dijelaskan pada bagian berikut ini:

Tabel 4.8

Hasil <i>Pre-test</i> peserta didik kelas IV	Nama	KKM	Pretest
ALIVIA MAHIROTUL ILMI		75	65
ASYIFA AULIA ZAHRA MASRSYIAM		75	60
AURA NUR SYIFA'		75	70
AYLA RAHMUNA MIDZA		75	60
AZRAEL ALTAF HANANI		75	55
AZZAMA MAULANA KHALFANI		75	60
BAGAS DWI ADI SAPUTRA		75	55
BAYU HADI WIJAYA		75	60
FAHMI FADLULLAH		75	55
FAJAR ZIAN AJI SANTOSO		75	60
FARID DYIBRA ILAHI		75	55
HUSNI ASYIFA		75	50
ICHA NOVELIA ZAHRA		75	50
ILLONA FELICIA HARDANI		75	55
MIKAYLA MEDIA MEKA		75	55
MUHAMMAD ATMIMLANA NURONA		75	60
MUHAMMAD ULUL ALBAB		75	50
NABILA RAYA MUFIDAH		75	70

NAUFAL DAFFAR QOMARUDDIN	75	55
RISKI SILA SUSILOWATI	75	75
SHAKIRA FRANDA	75	55
SILMA NURI KAMILA	75	70
Mean		59.09

Tabel 4.8 menjelaskan hasil pre-test yang telah diperoleh oleh peserta didik. Dengan KKM atau nilai standar bagi peserta didik ialah 75, maka jika nilainya berada dibawah 75 dianggap belum tuntas. Dari 22 peserta didik terdapat 2 anak yang mendapat nilai 50, 8 anak memperoleh nilai 55, 5 anak memperoleh nilai 60, 3 anak memperoleh nilai 70 dan 1 anak yang memperoleh nilai 75. Maka jika dinilai hasil dari pre-test dengan nilai rata-rata yang didapatkan melalui pembagian nilai keseluruhan siswa dengan jumlah peserta didik, diperoleh nilai 59.09.

Setelah melakukan test pertama peserta didik belum memperoleh hasil yang optimal, terbukti dengan nilai yang berada dibawah nilai KKM, kemudian dilakukan tindakan berupa penerapan media pembelajaran berbasis GAULL yang akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih interaktif dan melibatkan peserta didik dalam memproduksi ilmu pengetahuan. Dalam pengejawantahannya peserta didik cukup antusias dalam mendengarkan dan mampu berinteraksi dengan baik.

Tabel 4.9
Hasil *Post-test* peserta didik kelas IV

Nama	KKM	Post-test
ALIVIA MAHIROTUL ILMI	75	95
ASYIFA AULIA ZAHRA MASRSYIAM	75	100
AURA NUR SYIFA'	75	100
AYLA RAHMUNA MIDZA	75	95
AZRAEL ALTAF HANANI	75	100
AZZAMA MAULANA KHALFANI	75	80
BAGAS DWI ADI SAPUTRA	75	80
BAYU HADI WIJAYA	75	100
FAHMI FADLULLAH	75	90
FAJAR ZIAN AJI SANTOSO	75	90
FARID DYIBRA ILAHI	75	80
HUSNI ASYIFA	75	100
ICHA NOVELIA ZAHRA	75	95
ILLONA FELICIA HARDANI	75	95
MIKAYLA MEDIA MEKA	75	100
MUHAMMAD ATMIMLANA NURONA	75	90
MUHAMMAD ULUL ALBAB	75	85
NABILA RAYA MUFIDAH	75	100
NAUFAL DAFFAR QOMARUDDIN	75	80
RISKI SILA SUSILOWATI	75	100
SHAKIRA FRANDA	75	80
SILMA NURI KAMILA	75	100
Mean		92.5

Dari tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai peserta didik yang sebelumnya memperoleh nilai di bawah KKM, setelah dilakukannya tindakan berupa pembelajaran dengan media GAULL mengalami peningkatan dalam post-tets. Hasil yang diperoleh dalam post-test terdapat 5 anak yang memperoleh nilai 80, 1 anak memperoleh nilai 85, 3 anak memperoleh nilai 90, 4 anak memperoleh nilai 95 dan 9 anak yang memperoleh nilai 100. Denga rata-rata nilai peserta didik adalan 92.5

6. Hasil Evaluasi

Tahap evaluasi ialah tahap terakhir pada penelitian pengembangan ADDIE. Dari hasil yang diperoleh baik dari pre-test maupun post-test yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV SDI Baitussalam, Toyamas, dengan nilai KKM 75 dalam pembelajaran KKM. Dalam tahap *pretest* tampak bahwa nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa berada dibawah nilai KKM, dan hanya ada satu siswa yang memperoleh nilai diatas nilai KKM yang telah ditetapkan. Setelah diidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami materi adalah kemampuan guru dalam menciptakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang interaktif, dan melibatkan siswa dalam upaya memproduksi ilmu pengetahuan utamanya dalam pembelajaran PPKN. Pembelajaran PPKN selama ini terkesan formalistik dengan banyaknya teori yang dijelaskan dan dijabarkan dalam model pembelajaran, serta sifat dan metode pembelajaran yang terkesan menonton dan membosankan memperparah ketidakpahaman peserta didik.

Untuk itu peneliti berupaya menciptakan metode dan media pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa dalam memproduksi ilmu pengetahuan dengan berbasiskan pada Media interaktif GAULL (*Games Education Wordwall*). Hasilnya terlihat peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran yang membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerima materi khususnya dalam pembelajaran PPKN dengan tema “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan”. Hasil

Post-test juga menunjukan nilai yang diperoleh siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan sebelumnya. Artinya metode dan media pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Terbukti nilai yang diperoleh berada diatas standar yang telah ditetapkan dengan rata-rata nilai 92.5. Akan tetapi, terdapat kelemahan dalam metode dan media pembelajaram ini. Jika diperhatikan lagi kekurangannya terletak pada beberapa nilai peserta didik yang tidak mengalami kenaikan yang baik dibandingkan dengan pre-tets sebelumnya walaupun telah memenuhi standar. Maka dari itu, peserta didik membutuhkan perlakuan khusus dalam memahami materi termasuk perhatian dan bimbingan yang lebih dari para guru. Sayangnya metode dan media pembelajaran GAULL (*Games Education Wordwall*) belum mampu mengakomodasi pada permasalahan-permasalahan demikian, untuk itu perlu pendekatan yang tidak hanya sekedar pada metode dan media pembelajaran, akan tetapi metode khusus yang dapat membantu peserta didik yang bermasalah dalam memahami materi pembelajaran terutama pada pembelajaran PPKN.

C. Analisis Data

1. Analisis Keefektifan

Efektivitas dari media pembelajaran GAULL (*Games Education Wordwall*) dapat diidentifikasi melalui angket dan bantuan alat analisis yang mampu menjelaskan keefektifan media pembelajran secara lebih komprehensif.

a. Analisis Hasil Belajar.

Hasil belajar yang digunakan untuk dikembangkan dalam pengembangan media GAULL (Games Education Wordwall) dengan menggunakan tes pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur keefektidan media dalam pembelaja PPKN dengan tema “Membangun Jati diri dalam Kebhinekaan” dengan soal yang diberikan berjumlah 20 butir soal pilihan ganda.

Dalam analisis uji keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis GAULL diperlukan pengukuran normalitas terlebih dahulu guna untuk mengkategorisasika apakah data telah terdistribusi secara normal sehingga keefektifannya dapat diukur secara baik. Adapaun pengukuran normalitas digunakan analisis Kolmogorov Smirnov dengan keputusan apabila $\alpha < 0.05$ dianggap data tidak terdistribusi secara normal. Sebaliknya jika nilai $\alpha > 0.05$ data dianggap telah terdistribusi secara normal. Berikut tabel Kolmogorov Smirnov:

Tabel 4.10
One Sample Kolmogorov Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig
Pretest	.221	22	.006
Posttest	.231	22	.053

Dari tabel 4.10 tampak bahwa baik data *pre-test* maupun *post-test* telah terdistribusi secara normal karena nilai yang dihasilkan lebih

besar dibandingkan dengan 0.05. Maka dari itu pengujian pada tingkat efektifitas dapat dilakukan karena data telah terdistribusi secara normal. Adapun hasil analisis keefektifan sebagai berikut:

Tabel 4.11
Efektivitas media pembelajaran

		Mean	N	Std. Deviation	Std Error
Paid	Prettest	59.09	22	7.010	1.494
	Posttest	92.50	22	8.128	1.733

Tabel 4.12
Efektivitas Media Pembelajaran

		N	Correlation	Sig
Pair	Pretest & Posttest	22	.418	0.03

Dari tabel 4.11 dan 4.12 menunjukkan bahwa media pembelajaran dianggap efektif dengan nilai sig lebih < 0.05. Metode dan media pembelajaran GAULL (Games Education Worwall) dianggap efektif. Untuk memperkuat argumentasi ini digunakan pula ukuran N-Gain score dengan cara:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretets}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretets}}$$

Kategorisasi gain disajikan pada tabel dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.13
Kriteria Normalitas Gain

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0.00 < \text{N-Gain} < 0.30$	Rendah
$0.30 < \text{N-Gain} < 0.70$	Sedang
$\text{N-Gain} > 0.70$	Tinggi

Berdasarkan kriteria yang terdapat pada tabel diatas adalah cara perolehan nilai N-Gain Score. Dalam kategorisasi dalam perolehan nilai N-Gain Score ini mampu menetapkan dari nilai N-Gain ataupun Nilai N-Gain dalam bentuk (%).

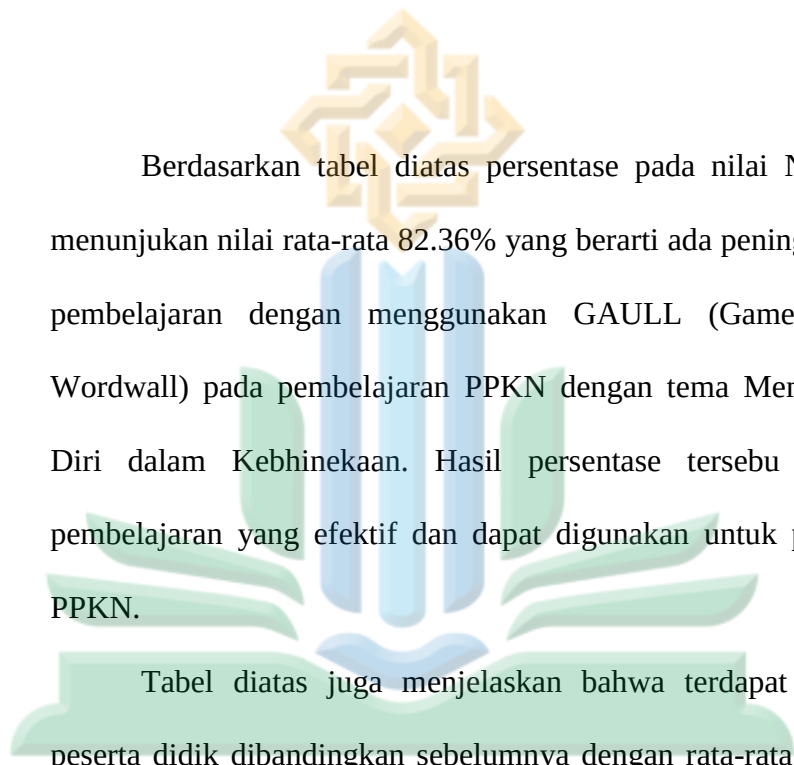
Tabel 4.14
Kategorisasi Tafsiran Eektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
65-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Pada tabel diatas merupakan pembagian kategori dalam perolehan N-Gain dengan benuk persen (%). Analisis uji test dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan N-Gain Score. Dibawah ini data yang disajikan dari hasil test yang dilaksanakan oleh peserta didik yaitu Pre-tets dan Post tets ditunjukan dibawah ini:

Tabel 4.15
Analisis Data N-Gain Score

No.	Nama	Post-test	Pretest	Post-pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	ALIVIA MAHIROTUL ILMI	95	65	30	35	0.857142857	85.71
2	ASYIFA AULIA ZAHRA MASRSYIAM	100	60	40	40	1	100
3	AURA NUR SYIFA'	100	70	50	30	1	100
4	AYLA RAHMUNA MIDZA	95	60	35	40	0.875	87.5
5	AZRAEL ALTAF HANANI	100	55	45	45	1	100
6	AZZAMA MAULANA KHALFANI	80	60	20	40	0.5	50
7	BAGAS DWI ADI SAPUTRA	80	55	25	45	0.555555556	55.56
8	BAYU HADI WIJAYA	100	60	40	40	1	100
9	FAHMI FADLULLAH	90	55	35	45	0.777777778	77.78
10	FAJAR ZIAN AJI SANTOSO	90	60	30	40	0.75	75
11	FARID DYIBRA ILAHI	80	55	25	45	0.555555556	55.56
12	HUSNI ASYIFA	100	50	50	50	1	100
13	ICHA NOVELIA ZAHRA	95	50	40	50	0.8	80
14	ILLONA FELICIA HARDANI	95	55	40	45	0.888888889	88.89
15	MIKAYLA MEDIA MEKA	100	55	45	45	1	100
16	MUHAMMAD ATMIMLANA NURONA	90	60	30	40	0.75	75
17	MUHAMMAD ULUL ALBAB	85	50	35	50	0.7	70
18	NABILA RAYA MUFIDAH	100	70	30	30	1	100
19	NAUFAL DAFFAR QOMARUDDIN	80	55	25	45	0.555555556	55.56
20	RISKI SILA SUSILOWATI	100	75	25	25	1	100
21	SHAKIRA FRANDA	80	55	25	45	0.555555556	55.56
22	SILMA NURI KAMILA	100	70	30	30	1	100
		92.5	59.09	34.09	40.90	0.8236	82.36



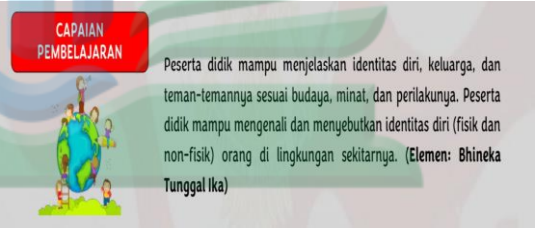
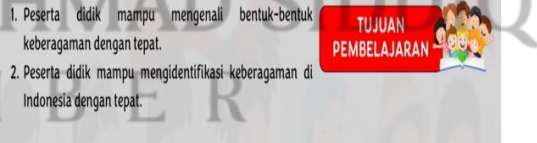
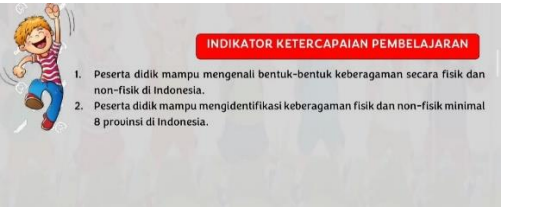
Berdasarkan tabel diatas persentase pada nilai N-Gain score menunjukkan nilai rata-rata 82.36% yang berarti ada peningkatan dalam pembelajaran dengan menggunakan GAULL (Games Education Wordwall) pada pembelajaran PPKN dengan tema Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan. Hasil persentase tersebut menunjukkan pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran PPKN.

Tabel diatas juga menjelaskan bahwa terdapat peningkatan peserta didik dibandingkan sebelumnya dengan rata-rata nilai peserta didik ialah 59.09, setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 92.5. Hal ini menunjukkan bahwasannya media GAULL (*Games Education Wordwall*) dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik yang efektif.

1. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi kepada validator, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan revisi atas produk yang sesuai dengan saran dari validator. Berikut media GAULL sebelum dan sesudah dilakukannya revisi:

Tabel.4.16
Revisi Produk

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		
2		 Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan non-fisik) orang di lingkungan sekitarnya. (Elemen: Bhineka Tunggal Ika)
3		 1. Peserta didik mampu mengenali bentuk-bentuk keberagaman dengan tepat. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman di Indonesia dengan tepat.
4		 1. Peserta didik mampu mengenali bentuk-bentuk keberagaman secara fisik dan non-fisik di Indonesia. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman fisik dan non-fisik minimal 8 provinsi di Indonesia.
5		 MEMANGUN JATI DIRI DALAM MEMHESAM
6		

	
	Keterangan : Tampilan media menarik dan applicable, akan lebih komplit lagi jika diberi menu tambahan yang dapat menampilkan modul ajar, CP, TP, serta materinya di awal serta akunya muncul foto identitas peneliti.

Tabel 4.16 menunjukkan gambar media GAULL sebelum dilakukannya revisi, masih berupa tindakan secara langsung tanpa memberikan materi yang memadai bagi para peserta didik. Peneliti menunjukkan bahwa media GAULL telah dilakukan yang disesuaikan dengan saran dari validator, seperti penambahan modul pembelajaran, serta materi pembelajaran yang bertujuan untuk menambah pemahaman peserta didik dalam materi “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan”



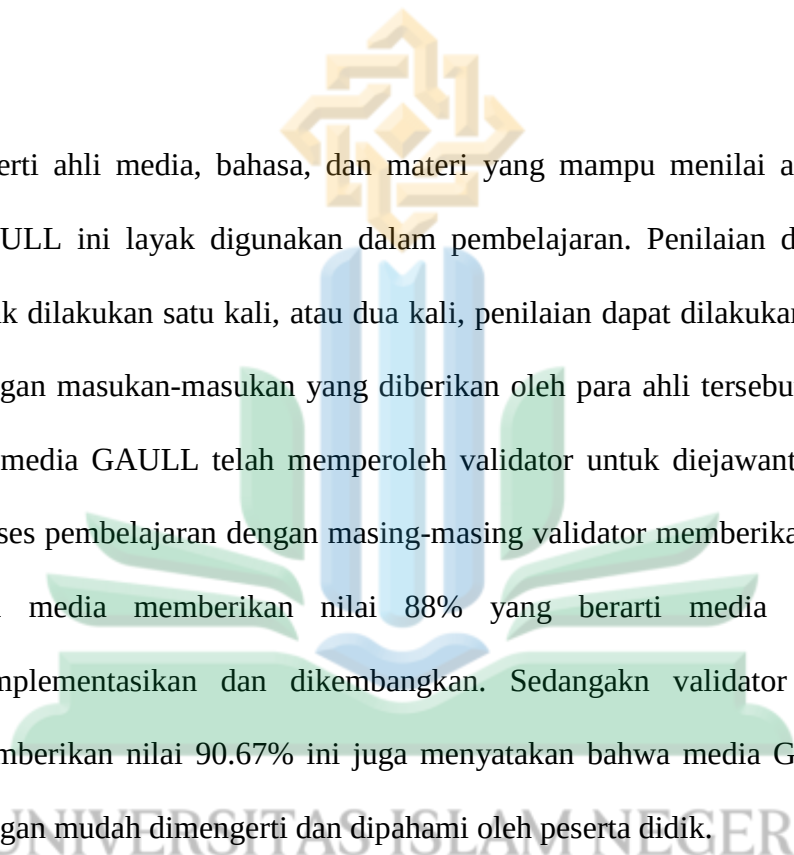
BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk

Pengembangan media pembelajaran akibat dari metode pembelajaran yang dianggap membosankan dan sifatnya yang formalistik. Pandangan formalistik ini tereflesikan dari metode pembelajaran yang hanya bertumpu pada pembelajaran dengan model ceramah. Hal ini tidak saja membosankan akan tetapi bagi peserta didik juga tidak menarik, akibatnya peserta didik bersifat apatis pada materi-materi yang diajarkan, terlebih pada pembelajaran yang bersifat teoritik seperti halnya pembelajaran PPKN. Untuk itu guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik perhatian para peserta didik sehingga transfer ilmu dapat dijalankan secara baik dan komprehensif. Tidak hanya itu peserta didik sendiri juga dituntut untuk ikut terlibat secara langsung dalam upaya memproduksi ilmu pengetahuan dengan harapan transfer ilmu tidak saja diserap dalam kelas semata, tetapi juga dapat diejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Salah satu upaya produk media pembelajaran adalah GAULL (*Games Education Wordwall*) yang mudah diakses oleh siapapun yang ingin menciptakan dan menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran. Dalam membangun media pembelajaran GAULL tidak begitu saja dilakukan tetapi juga melalui berbagai tahap terlebih dahulu seperti *Analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* termasuk melibatkan para ahli



seperti ahli media, bahasa, dan materi yang mampu menilai apakah media GAULL ini layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dari para ahli tidak dilakukan satu kali, atau dua kali, penilaian dapat dilakukan berkali-kali dengan masukan-masukan yang diberikan oleh para ahli tersebut. Pada tahap ini media GAULL telah memperoleh validator untuk diejawantahkan dalam proses pembelajaran dengan masing-masing validator memberikan nilai untuk ahli media memberikan nilai 88% yang berarti media layak untuk diimplementasikan dan dikembangkan. Sedangkan validator ahli materi memberikan nilai 90.67% ini juga menyatakan bahwa media GAULL dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

Hasil dari pengembangan media GAULL menunjukan keefektifan dalam proses pembelajaran, terbukti dengan penilaian melalui pretest dan post-tets. Pada penilaian pre-test sebelum dilakukannya tindakan pada peserta didik nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik hanya 59.09. Setelah dilakukannya tindakan berupa pemberian materi GAULL dimana peserta didik terlibat secara langsung dalam memproduksi ilmu pengetahuan PPKN dengan materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan menunjukan respon yang positif dengan nilai rata-rata post-test 92.5. Untuk menvalidasi atas pengujian ini dilakukan pula pengujian efektivitasnya melalui bantuan SPSS yang menunjukan bahwa signifikan sebesar $0.03 < 0.05$ artinya penggunaan media pembelajaran GAULL dianggap efektif dalam membantu peserta didik memahami materi. Respon peserta didik juga menunjukan hasil yang sama nilai yang diperoleh ialah 90.67% berarti peserta menunjukan ketertarikan pada

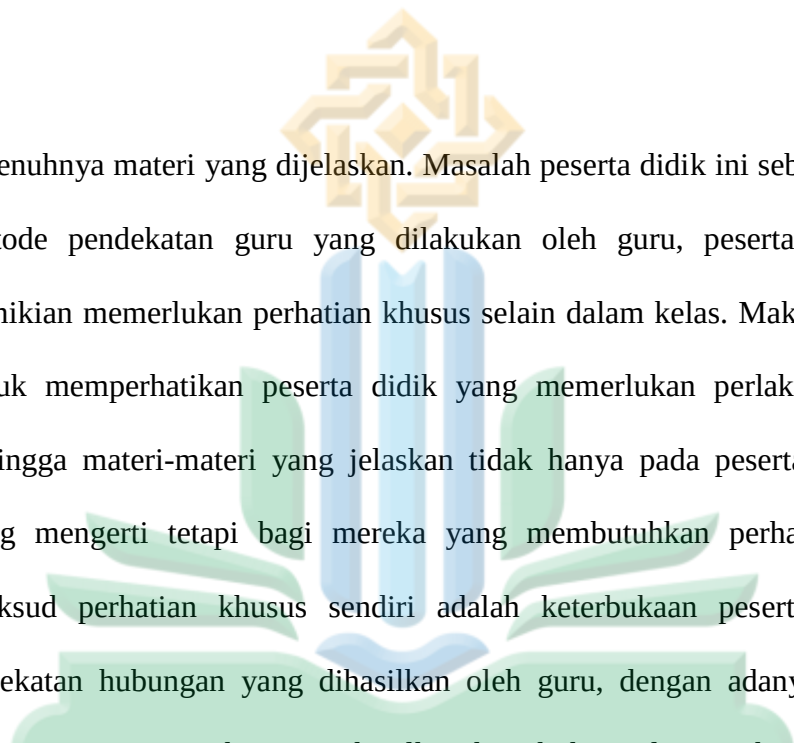
media pembelajaran dengan mengikutsertakan peserta didik dalam upaya memproduksi ilmu pengetahuan.

Dengan demikian media GAULL dianggap telah memenuhi standar dari penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh media GAULL mampu untuk mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dan memproduksi ilmu pengetahuan secara kolektif. Dengan adanya pengikutsertaan peserta didik ini memungkinkan untuk lebih memahami materi-materi yang disampaikan oleh para guru. Komponen dari media GAULL sangatlah sederhana tetapi memperhatikan kebutuhan dari peserta didik. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Freecelia aghata menemukan pembentukan media pembelajaran menyesuaikan dari kebutuhan dari peserta didik, dengan memperhatikan komponen seperti background, dan visualisasi dari media pembelajaran.³⁴ Selain itu dengan adanya dengan adanya media pembelajaran GAULL dapat meningkatkan daya kognitif peserta didik dengan mengikutsertakan mereka dalam pembelajaran yang lebih interaktif.³⁵

Walaupun hasil penilaian pada media pembelajaran yang cukup positif tetapi masih terdapat kelemahan-kelemahan pada metode dan media pembelajaran GAULL. Seperti media pembelajaran ini terbatas pada media pembelajaran dalam kelas yang beberapa peserta didik tidak menerima

³⁴ Inung Diah Kurniawati and Sekreningsih - Nita, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Dasar-Dasar Mahasiswa', *Jurnal Imu Pendidikan*, 1.2 (2020), 68 <<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>>.

³⁵ Frecellia Aghata and Sri Purwanti Asution, 'GAULL (Game Edukasi Wordwall) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahana Masalah Matematis Berdasarkan Minat Belajar', *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidika Matematika*, 4.December (2024), 1697–1710.



sepenuhnya materi yang dijelaskan. Masalah peserta didik ini sebetulnya pada metode pendekatan guru yang dilakukan oleh guru, peserta didik yang demikian memerlukan perhatian khusus selain dalam kelas. Maka, guru perlu untuk memperhatikan peserta didik yang memerlukan perlakuan khusus sehingga materi-materi yang jelaskan tidak hanya pada peserta yang didik yang mengerti tetapi bagi mereka yang membutuhkan perhatian khusus. Maksud perhatian khusus sendiri adalah keterbukaan peserta didik dan kedekatan hubungan yang dihasilkan oleh guru, dengan adanya kedekatan pada seorang guru akan menghasilkan keterbukaan dan sinkronisasi tujuan yang ingin dicapai guru dan murid.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Media GAULL (*Games Education Wordwall*) berfungsi sebagai penyampai pesan yang diberikan kepada penerima pesan, terkait dengan pembelajaran yang berbasis pada teoritik dengan harapan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik secara lebih komprehensif. Selain itu, metode pembelajaran media GAULL (*Games Education Wordwall*) memerlukan pengembangan lebih lanjut, ini menjadi tanggung jawab guru agar kemudian pengembangan media GAULL (*Games Education Wordwall*) menjadi lebih baik.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media GAULL (*Games Education Wordwall*) yang digunakan dalam pembelajaran PPKN dengan materi Mmembangun Jati Diri dalam Kebhinekaan dapat digunakan di semua sekolah dasar termasuk madrasah. Dalam penggunaan produk guru juga tetap selalu memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik peserta didik sesuai dengan tingkatan yang akan diajarkan.

Media Pembelajaran GAULL (*Games Education World Wall*) dapat diakses melalui sosial diantaranya:

a. Instagram link :

<https://www.instagram.com/reel/DLhTiflxtUxkQbSCx4oe0dnLWdOUFNWRWKZgbI0/?igsh=MTRlNG5tNnBqNzNwOA==>

b. Tiktok link :

<https://vt.tiktok.com/ZSBNb2yr6/>

c. Youtube link :

<https://youtu.be/xpW6L5FbwCo?si=PNnizsyK1hPSrQYB>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Lingkup Pengembangan media GAULL dilakukan pada kelas IV di SDI Baitussalam, akan lebih baik bila kemudian pengembangan dilakukan pada lingkungan Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki karakteristik berbeda untuk setiap masing-masing peserta didik.
- b. Media GAULL yang dikembangkan oleh penleiti di kelas IV untuk pembelajaran PPKN yang memungkinkan untuk kembangkan pada

materi lain yang sifatnya teoritis dengan memperhatikan kriteria yang baik dan kebutuhan dari peserta didik.

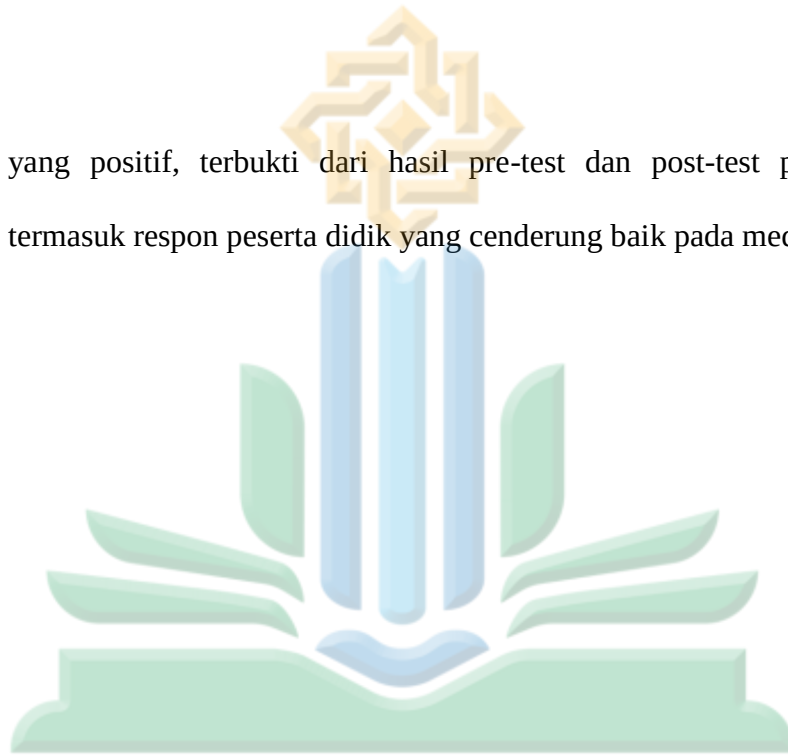
- c. Bagi semua pihak yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut, disarankan untuk memperhatikan desain yang lebih baik serta menarik yang dapat memudahkan pemahaman peserta didik.

C. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan media GAULL di SDI Baitussalam memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media GAULL pada kelas IV SDI Baitussalam dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan dari peserta didik. Tahapan awal yang dilakukan dalam pengembangan media GAULL adalah menganalisis kebutuhan dari peserta didik. Tahapan berikutnya adalah membangun model dari pengembangan media GAULL yang didasarkan pada Kompetensi Inti dan kompetensi peserta didik. Kemudian dilakukannya design pengembangan media GAULL yang mempertimbangan masukan-masukan dari para ahli media dan materi.
2. Kevalidan dari media GAULL dianggap sudah cukup baik dari ahli media memberikan nilai 88% yang berarti ahli media menyatakan bahwa media GAULL layak untuk dikembangkan. Sedangkan ahli materi memberikan nilai 90.67% yang berarti pula bahwa materi isi dari media GAULL dapat dimengerti dan dipahami dengan mudah bagi peserta didik.
3. Efektivitas media GAULL dalam proses pembelajaran PPKN dengan materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan memperlihatkan hasil

yang positif, terbukti dari hasil pre-test dan post-test peserta didik, termasuk respon peserta didik yang cenderung baik pada media GAULL.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Fikri, and M B A Syaban, 'Development of Application-Based Word Wall Game Media on Natural Science Subjects for Elementary School Students', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9.1 (2023), 70–76
<<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3786%0Ahttps://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/3786/2522>>
- Aghata, Frecellia, and Sri Purwanti Asution, 'GAULL (Game Edukasi Wordwall) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahana Masalah Matematis Berdasarkan Minat Belajar', *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4.December (2024), 1697–1710
- Aghni, Rizqi Ilyasa, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018)
<<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang, 'Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi', *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4.1 (2024), 19–28
<<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>>
- Cahyani, Indah Prenesti, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Game Sebagai Media Informasi Studi Lanjut Bagi Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Pontianak', 4.2 (2024), 6592–6608
- Dahnial, Irfan, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran Ppkn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.1 (2024), 20–30
<<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index%0APengembangan>>
- Ekayani, Putu. (2017), 'Pentingnya Penggunaan Media', March, 2017
<<https://www.researchgate.net/publication/315105651>>
- Elviyani, and Irfan Dahnial, 'Pengembangan Media Pembelajaran Gaull (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas V Upt Sd Negeri 065003 Medan Labuhan', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.02 (2024), 17–30
- F. Kadullah, Nursiyah, Abdullah Abdullah, and Dzulkifli Mooduto, 'The Effect of Word Wall Application on the Interest in Learning Arabic Language of Students in Class VIII MTS.N 3 Kab.Gorontalo', *Al-Kalim : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2.1 (2023), 89–101
<<https://doi.org/10.60040/jak.v2i1.19>>

- Fajriani, Gina, Dewi Surani, and Ade Fricticarani, 'Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6.3 (2023), 36–42
- Fitria, Norma, Didih Syakir Munandar, and Opan Arifudin, 'Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam', *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12.3 (2023), 2239–52 <<https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4660>>
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih, 'Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi', *Jurnal Pendidikan*, 31.1 (2022), 17 <<https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>>
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan, 'Evaluasi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), 18–32
- Kausari, Nurul, Nurhalizah Rizan, Universitas Islam, and Negeri Ar-raniry-banda Aceh, 'Development of Interactive PowerPoint Media for Student Career Planning 1', 2 (2024), 110–22
- Kurniawati, Inung Diah, and Sekreningsih - Nita, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Dasar-Dasar Mahasiswa', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1.2 (2020), 68 <<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>>
- Marlina, Erlin, Syarwani Ahmad, and Syaiful Eddy, 'Evaluasi Hasil Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point', *Journal of Education Research*, 1.2 (2020), 114–19 <<https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.9>>
- Masitoh, Maharani Dewi, and Arief Cahyo Utomo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar', *Jurnal Kependidikan*, 13.2 (2024), 2535–48 <<https://jurnaldidaktika.org>>
- Matusitha, D, L A Wardana, and F Jannah, 'Pengembangan Powerpoint (PPT) Interaktif Berbantuan Powtoon Untuk Meningkatkan Nilai Moral Kesopanan Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia ...', *Innovative: Journal Of Social ...*, 4 (2024), 1010–20 <<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9418>>
- Melisa, 'Pengembangan Webangda Seagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Weebly Dan Wordwall Materi Bangun Datar IV Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan*, 14.2 (2020), 723–31

- Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar', *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 586–95
- Pebrianti, Febby, 'Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana', *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, December, 2019, 93–98
- Prasetyo, Antonius Ferrian Dwi, and Suhandi Astuti, 'Pengembangan Media Pembelajaran "ORMAS" (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.3 (2021), 1198–1209 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>>
- Primadani, Viandra Aditya, and Widia Dwi Pangastuti, 'Pengembangan Media Interaktif 4 . 0 Berbasis PPT Hyperlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN', 2.6 (2024), 126–34
- Sugiantara, I Putu, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, 'Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Literasi Digital*, 4.1 (2024), 73–80 <<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>>
- Susilo, Agus Agus, 'Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4.2 (2020), 79 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>>
- Wildan, Agus, Suherman Suherman, and Isti Rusdiyani, 'Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.2 (2023), 1623–34 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>>
- Yulianti, Mustamiroh, Iksam, and Tri Wahyuningsih, 'Pengembangan Media Interaktif Gamsuya Berbasis Worwall Dan Canva Mapel IPAS Di SD', *Education and Development*, 12.3 (2024), 381–88

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nikita Khoirun Nisa'

NIM : T20194035

Prodi Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis GAULL (Games Education World Wall) Dalam pembelajaran PPKN Kelas 4 Di SDI Baitussalam Toyomas Desa Wringinrejo Kecamatan Gambiran Kab.Banyuwangi"*, adalah benar-benar hasil karya saya kecuali kutipan-kutipan yang disebut sumbernya. Apabila terdapat kesalahan di dalamnya, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Mei 2025


 METERAI TEMPEL
 0AF6BAMX308332472
 Nikita Khoirun Nisa'
 NIM T2019035

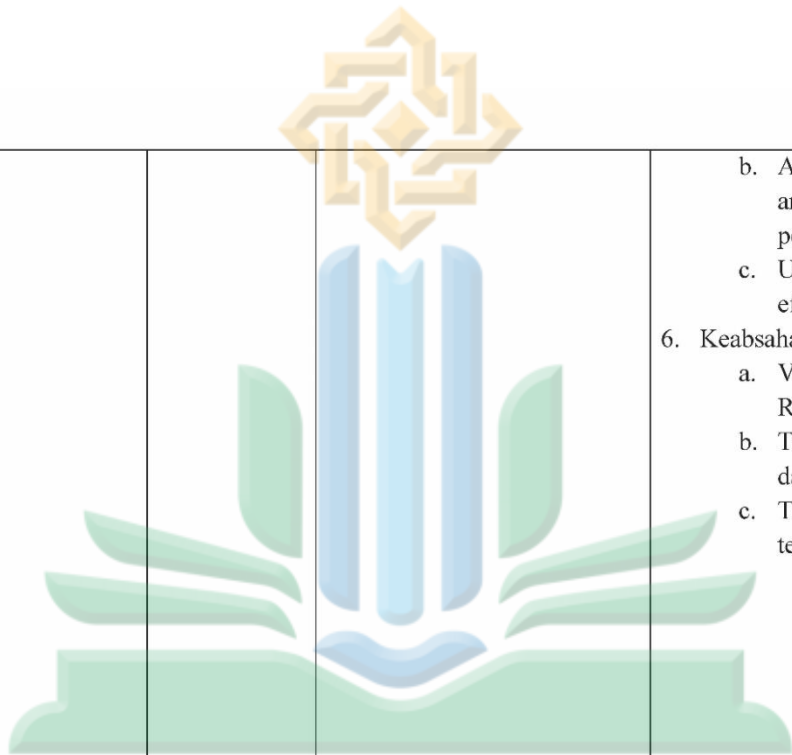
Lampiran 2 Matriks Penelitian

Nama : Nikita Khoirun Nisa'

Nim : T20194035

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Komponen Penelitian	Unsur-Unsur	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian	Tujuan Penelitian
1	2	3	4	5	6	7
Pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) dalam pembelajaran PPKN kelas 4 di SDI Baitussalam Toyamas Desa Wringirejo Kecamatan Gambiran Kab. Banyuwangi	1. Pengembangan media pembelajaran berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) 2. Pembelajaran PPKN	a. Program pengembangan pembelajaran berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) b. Membangun jati diri dalam kebhinekaan	1. Informan a. Kepala Sekolah b. Guru Pendidikan dan Kewarganegaraan c. Peserta didik kelas 4 SDI Baitussalam Toyamas 2. Dokumentasi 3. Kepustakaan	1. Pendekatan Penelitian: Pendekatan <i>Research and Development</i> 2. Jenis penelitian <i>ADDIE (Analysis, Design, Implementation, Evaluation)</i> 3. Lokasi Penelitian SDI Baitussalam Toyamas Banyuwangi 4. Teknik pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Teknik analisis data: a. Analisis data uji coba	1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) untuk kelas IV di SDI Baitussalam? 2. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) untuk kelas IV SDI Baitussalam? 3. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) untuk kelas IV di SDI Baitussalam? 4. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>)	1. Menganalisis pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) untuk kelas IV di SDI Baitussalam. 2. Menganalisis kevalidan pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) untuk kelas IV SDI Baitussalam. 3. Menganalisis kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran digital berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) untuk kelas IV di SDI Baitussalam. 4. Menganalisis keefektifan produk pengembangan media pembelajaran digital



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

			b. Analisis data angket respon peserta didik c. Uji efektifivitas 6. Keabsahan data a. Validitas dan Reliabilitas b. Triangulasi data c. Triangulasi teknik	untuk kelas IV di SDI baitussalam?	berbasis GAULL (<i>Games Education Wordwall</i>) untuk kelas IV di SDI baitussalam.
--	--	--	---	------------------------------------	---

Lampiran 3 Permohonan Ijin Penelitian





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11322/In.20/3.a/PP.009/04/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDI Baitussalam Toyamas
 Dusun Toyamas Desa Wringinrejo Kec. Gambiran Kab. Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: T20194035
Nama	: NIKITA KHOIRUN NISA'
Semester	: Semester dua belas
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAULL (Games Education World Wall) DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS 4 DI SDI BAITUSSALAM TOYAMAS DESA WRINGINREJO KEC. GAMBIRAN KAB. BANYUWANGI" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muh. Thoyib Wijaya S.Ag.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 April 2025
 Ditandatangani,
 Kepala Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

1. Kurikulum apa yang digunakan sekolah untuk pengembangan kemampuan peserta didik?
2. Apakah Sebagian guru memahami terkait dengan metode dan pembelajaran dengan kurikulum Kurikulum merdeka?
3. Apakah semua guru memahami model pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan?
4. Apa yang membuat kesulitan guru dalam memahami kurikulum yang digunakan?
5. Bagaimana mengantisipasi atau cara alternatif agar guru memahami dengan kurikulum yang digunakan?
6. Bagaimana pembelajaran PPKN dilakukan? Apakah masih berupa metode pembelajaran ceramah atau terdapat Tindakan yang dilakukan?
7. Apa yang menjadi problematika peserta didik dalam pembelajaran PPKN?
8. Selama pembelajaran apakah dilakukan interaksi dengan peserta didik?
9. Apakah peserta didik ikut dan terlibat secara langsung dalam upaya mereproduksi ilmu pengetahuan khususnya PPKN?
10. Apa yang menjadi daya Tarik peserta didik?
11. Apakah terdapat perlakuan khusus pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran khususnya PPKN?
12. Jika, ada perlakuan apa yang dilakukan pada peserta didik?

Lampiran 5 Surat Izin Selesai Penelitian



YAYASAN BAITUSSALAM TOYAMAS
SD ISLAM BAITUSSALAM
Full Day School
 NSS: 102052507037 NIS: 100440 NPSN : 69861079
 TOYAMAS WRINGINREJO-GAMBIRAN-BANYUWANGI
 email: sdi_baitussalam@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 49/YTB/SDI-BA/V/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : **Muh Thoyib Hadi Wijaya, S.Ag**
 Tgl Lahir : Tulungagung, 17-01-1973
 Jabatan : Kepala SDI Baitussalam
 Alamat Sekolah : Dsn. Toyamas RT 04 RW 02 Wringinrejo - Gambiran - Banyuwangi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **Nikita Khoirun Nisa'**
 NIM : T20194035

Menerangkan dengan ini telah melaksanakan praktik mengajar di SDI BAITUSSALAM dari tanggal 08 Mei 2025. Selama praktek mahasiswa tersebut mengajar di kelas IV mata pelajaran PKN tentang Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan.

Demikian surat keterangan praktik ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Wringinrejo, 15 Mei 2025
 Kepala SDI Baitussalam



Muh. Thoyib Hadi Wijaya, S.Ag

Lampiran 6 Modul Ajar



IDENTITAS PENULIS



Nama :
NIP :
Sekolah :

Mata Pelajaran : PPKn
Fase/ Kelas : B/ IV (empat)
Topik : Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan
Materi Pokok : Bentuk-bentuk Keberagaman
Semester :
Tahun Pelajaran : 2024/ \2025
Alokasi Waktu : 2 JP
Pendekatan : *Student Center*
Model Pembelajaran : *Cooperative Learning tipe Make a Match*
Metode Pembelajaran : Diskusi, ekspositori, demonstrasi, dan penugasan.
Jumlah Peserta Didik : anak
Hari, Tanggal :



IDENTITAS MODUL AJAR

CAPAIAN PEMBELAJARAN



Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan non-fisik) orang di lingkungan sekitarnya. (Elemen: **Bhineka Tunggal Ika**)

1. Peserta didik mampu mengenali bentuk-bentuk keberagaman dengan tepat.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman di Indonesia dengan tepat.

TUJUAN PEMBELAJARAN



KETERAMPILAN YANG DILATIH

1. Memaknai berbagai bentuk keberagaman secara fisik dan non fisik di lingkungan sekitar.
2. Menerapkan sikap menghargai keberagaman.

PROFIL PELAJAR PANCASILA



1. **Bernalar Kritis**
 - a. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
 - b. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran
 - c. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri
2. **Kreatif** ⇔ Menghasilkan gagasan yang orisinal

Peserta didik diajak berdiskusi tentang bentuk-bentuk keberagaman di sekitarnya baik secara fisik dan non-fisik. Peserta didik mengidentifikasi bentuk-bentuk keberagaman di Indonesia. Peserta didik menganalisis sikap yang menjaga dan sikap yang menghancurkan kebhinekaan di Indonesia.



DESKRIPSI UMUM



PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan memahami materi ini, peserta didik mengenal keberagaman di Indonesia baik secara fisik dan non-fisik. Peserta didik dapat memahami dan bangga terhadap keberagaman di Indonesia. Peserta didik berjiwa Bhineka Tunggal Ika.

1. Apa yang kalian ketahui tentang keberagaman?
2. Apa saja contoh/ bentuk keberagaman yang kamu ketahui?
3. Apa saja yang mempengaruhi keberagaman di Indonesia?

PERTANYAAN PEMANTIK



SARANA & PRASARANA

1. Komputer/Laptop, Proyektor, Jaringan Internet;
2. Peraga miniatur rumah adat
3. Peraga boneka pakaian adat
4. Kartu gambar contoh keberagaman di Indonesia, seperti: rumah adat, senjata tradisional, tarian adat, makanan khas, alat musik tradisional, dan lirik lagu daerah di Indonesia.
5. Kartu kata berisi keterangan bentuk keberagaman di Indonesia sesuai gambar yang disajikan;
6. Video tarian jathilan dan lagu Suwe Ora Jamu dari Yogyakarta.
7. Gambar makanan khas dari beberapa kabupaten di Yogyakarta.
8. Lembar Kerja Peserta Didik;



INDIKATOR KETERCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengenali bentuk-bentuk keberagaman secara fisik dan non-fisik di Indonesia.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman fisik dan non-fisik minimal 8 provinsi di Indonesia.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Peserta didik mengucapkan salam.
2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum belajar.
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik, menanyakan kondisi dan kesiapan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Peserta didik dan guru meneriakkan yel-yel kelas dan tepuk semangat.
5. Peserta didik melakukan *ice breaking* untuk menambah semangat belajar dan menambah keceriaan di kelas sebelum pelajaran dimulai.
6. Peserta didik melakukan apersepsi melalui kegiatan tanya jawab pembelajaran sebelumnya.
7. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru.
8. Peserta didik mengingat kembali kesepakatan kelas yang telah dibuat.
9. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

B. Kegiatan Inti (50 menit)

1. Peserta didik mengamati peraga miniatur rumah adat dan boneka pakaian adat dari beberapa provinsi di Indonesia.
2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang peraga yang diamati mengenai ciri dan asal daerahnya.
3. Peserta didik membandingkan beberapa bentuk rumah adat dan pakaian adat yang ditampilkan guru.
4. Guru memancing rasa ingin tahu peserta didik dengan menanyakan "Apakah bentuk perbedaan di Indonesia hanya sebatas rumah dan pakaian adat?"
5. Peserta didik berpendapat tentang berbagai bentuk keberagaman di Indonesia selain rumah adat dan pakaian adat.
6. Peserta didik mengamati video tarian adat, lagu daerah, dan gambar makanan khas dari Yogyakarta yang ditampilkan guru.
7. Peserta didik berpendapat tentang video dan gambar yang diamati.
8. Guru memancing rasa ingin tahu peserta didik dengan menanyakan "Bagaimana bentuk perbedaan dari daerah selain di Yogyakarta?"

9. Peserta didik dibagi kedalam 8 kelompok.
10. Guru membagikan lembar kerja siswa. Peserta didik mengamati petunjuk pada lembar kerja siswa.
11. Peserta didik menempelkan gambar (rumah adat, tarian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, pakaian adat, makanan khas, suku suku bangsa, dan upacara adat) pada peta Indonesia kemudian menyebutkan sikap yang dapat menjaga dan sikap yang dapat merusak keberagaman. Peserta didik menuliskan jawaban dalam LKPD.
12. Peserta didik menempel hasil pekerjaannya di meja masing-masing.
13. Peserta didik melakukan walking gallery ke meja teman-teman yang lain.
14. Peserta didik saling memberikan tanggapan terhadap hasil karya teman- temannya.
15. Peserta didik menyimak petunjuk dan peraturan pada kegiatan selanjutnya permainan GAULL. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya.
16. Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. (Sintak 1)
17. Masing-masing siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan \ soal atau jawaban dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. (Sintak 2)
18. Masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. (Sintak 3)
19. Masing-masing siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin. (Sintak 4)
20. Apabila siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapatkan sanksi yang telah disepakati bersama. (Sintak 5)
21. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. (Sintak 6)
22. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran. (Sintak 7)

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini.
2. Guru memberi kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya.
3. Guru melakukan penilaian hasil belajar.
4. Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran hari ini.
5. Guru memberikan penguatan dan penekanan pada materi pembelajaran.
6. Peserta didik mendengarkan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.
7. Peserta didik dan guru meneriakkan yel-yel kelas dan tepuk semangat.
8. Salah satu peserta didik memimpin doa setelah belajar.
9. Peserta didik mengucapkan salam.



ASESMEN

1. **Asesmen Diagnostik:** Awal materi (Menanyakan pemahaman peserta didik tentang materi yang diperoleh pada pembelajaran sebelumnya).
2. **Asesmen Formatif:** Kegiatan inti melalui observasi saat berdiskusi, saat kegiatan permainan *make a match*, saat mengerjakan LKPD, dan membuat kesimpulan.
3. **Asesmen Sumatif:** Kegiatan akhir saat mengerjakan soal evaluasi akhir pertemuan.

PENGAYAAN & REMEDIAL



Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah memenuhi indikator pencapaian tujuan pembelajaran dan mempersiapkan diri untuk mempelajari materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi indikator pencapaian tujuan pembelajaran dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.



LEMBAR REFLEKSI GURU

No	Pertanyaan	Hasil Refleksi
1.	Apakah semua peserta didik memahami informasi tentang petunjuk yang diberikan?	
2.	Tantangan apa yang dihadapi oleh guru pada kegiatan hari ini?	
3.	Apakah seluruh peserta didik antusias mengikuti kegiatan ini?	
4.	Hal apa yang perlu diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya?	
5.	Apa yang menjadi catatan keberhasilan kegiatan hari ini?	

Nama:

Hari, Tanggal:



Lembar Refleksi Peserta Didik

Hal yang paling berkesan dari kegiatan ini:

Tantangan yang
kuhadapi:

Caraku menyelesaikan
tantangan:

Perasaanku
saat ini:

**Lingkari gambar sesuai apa yang kamu rasakan saat ini:*



Sedih



Semangat



Senang



Bingung



Marah

Pengetahuan baru yang
kudapatkan:

Hal yang akan kulakukan
setelah kegiatan ini:

Pengetahuan baru yang ingin aku cari tahu:



DAFTAR
PUSTAKA

- https://www.youtube.com/watch?v=_cR8grqP3c8
- <https://www.youtube.com/watch?v=kDF7ORYa4S4>
- Yusnawan Lubis, dkk.(2021). *Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Banyuwangi,
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Mengetahui,
Kepala Sekolah Guru Kelas IV
J E M B E R

.....
NIP

.....
NIP







Makanan khas ini terbuat dari terbuat dari telur, gula, dan santan berbentuk pipih dan umumnya berwarna kuning, namun beberapa varian warna juga kini bisa dinikmati dengan ciri khas rongga-rongga di dalamnya.

Makanan khas ini terbuat dari tepung sagu dan daging ikan. Biasanya di dalamnya diisi dengan telur ayam. Cara membuatnya dengan merebusnya hingga matang kemudian di goreng. Lebih nikmat lagi jika disajikan dengan kuah dan diberi irisan mentimun di atasnya. Kuah ini dikenal dengan nama cuko.

Makanan khas ini terbuat dari terbuat dari lembaran tipis tepung gandum yang dijadikan sebagai pembungkus isian yang umumnya adalah rebung, telur, sayuran segar, daging, atau makanan laut.

Makanan khas ini terbuat dari terbuat dari nangka muda yang dimasak dengan santan. Perlu waktu berjam-jam untuk membuat masakan ini. Warna coklat biasanya dihasilkan oleh daun jati yang dimasak bersamaan.





Rumah adat ini memiliki ciri adanya empat tiang utama pada depan rumah. Kemudian di dalam ruangnya terdapat dua bagian (bagian rumah induk seperti pendopo, emperan, pringgitan, Sethong Kiwa, Sethong Tengah, Senthong engen). Sedangkan pada bagian rumah tambahan ada ruangan Gandhok.

rumah adat ini memiliki ciri berbentuk dasar lingkaran dengan rangka kayu dan beratap kerucut yang terbuat dari jerami. Tinggi rumahnya hanya mencapai 2,5 meter. Unikny, semua bahannya berasal dari kayu dan jerami atau ilalang. Rumah ini tidak memiliki jendela dan hanya ada satu pintu.

Rumah ini memiliki ciri rumah panggung dari kayu dimana kolong di bawah rumah biasanya dipakai sebagai kandang kerbau. Atapnya rumah dilapisi ijuk hitam dan bentuknya melengkung persis seperti perahu telungkup dengan buritan. Ada juga yang mengatakan bentuknya seperti tanduk kerbau.

Rumah ini memiliki keunikan yang terletak pada bentuk bangunannya. Bentuk puncak dari atapnya runcing menyerupai bentuk tanduk kerbau. Bagian atap yang melengkung dan lancip pada Rumah ini biasa disebut sebagai Gonjong.



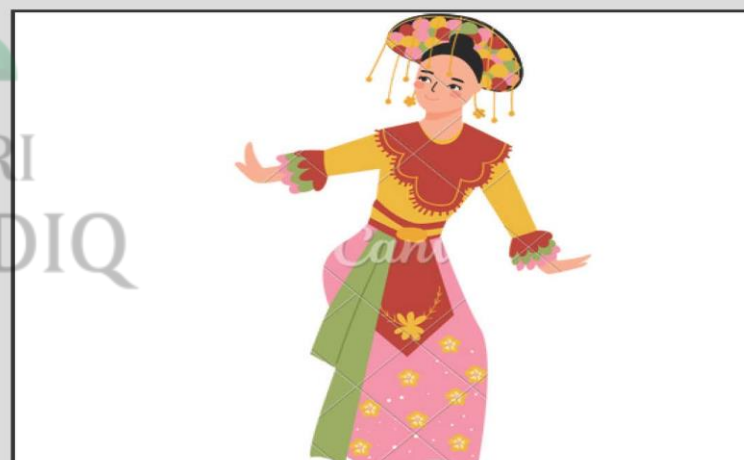


Pakaian adat ini memiliki penutup kepala berupa destar atau blankon. Pakaian atasan dengan bagian belakang lebih pendek untuk penempatan keris atau beskap. Kain Stagen, Ikat pinggang. Kain Jarik sebagai bawahan, Keris dan selop sebagai alas kaki.

Pakaian adat ini memiliki Kebaya Encim, Baju Sadaria, Pangsi Betawi, Celana Kain Dengan Motif Batik, Selendang dan Sorban. Aksesoris Kopiah dan Ikat Pinggang, Pakaian Bangsawan Ujung Serong, Pakaian Pengantin Pria dan Wanita.

Pakaian adat ini memiliki ciri khas dari busana ini adalah warnanya yang putih bersih. Pemakainya mengenakan udheng dan kamen untuk pria, serta selendang dan kamen pada perempuan. Pakaian adat ini ada 3 tingkatan yaitu Payas Agung, Payas Madya dan Payas Nista.

Pakaian adat ini memiliki ciri dengan koteka, yakni diberikan bulu -buluan seperti bulu ayam ataupun bulu burung pada bagian bawah koteka. Koteka biasanya digunakan oleh laki-laki dan digunakan dengan cara melingkar pada pinggang pengguna untuk melindungi wilayah kemaluan laki-laki agar tidak terlihat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Tari ini adalah meletakkan dua piring di atas dua telapak tangan. Penari mengayunkan piring dalam gerakan-gerakan yang cepat, diselingi dengan mendinginkan piring atau dua cincin di jari penari terhadap piring yang dibawanya.

Tari ini mempunyai ciri khas khususnya pada tarian jaipong gaya kaleran. Diantaranya yaitu humanism, keceriaan, semangat, erotisme, kesederhanaan, dan spontanitas.

Tari ini memiliki ciri ekspresif. dan memiliki ekspresi wajah dengan gerak mata. 3. Tari bali memiliki gerakan yang mengikuti dengan alunan alat musik. 4. Tari bali sering menggunakan level sedang dan level rendah.

Tari ini mempunyai gerakan tangan dan gerakan kaki pada tari serta sangat lemah lembut. Diiringi dengan iringan musik berupa alat musik tiup, dan gendrang atau serupa dengan alat musik gendang. Tari ini memakai beberapa kipas.

Lampiran 7 Permohonan Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136

Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8785/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194035
Nama	: NIKITA KHOIRUN NISA
Semester	: SEBELAS
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis GAULL (Games Education World Wall) Dalam Pembelajaran PPKN Kelas 4 Di SDI Baitussalam Toyamas Desa Wringinrejo Kec.Gambiran Kab.Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 1 Oktober 2024

an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8 Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Nikita Khoirun Nisa'

NIM : T20194035

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAULL (GAMES EDUCATION WORLD WALL) DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS 4 DI SDI BAITUSSALAM TOYAMAS DESA WRINGINREJO KECAMATAN GAMBIRAN KAB.BANYUWANGI

Dosen Pembimbing : Dr.Nino Indrianto, M.Pd.

Dosen Validator : Muhammad Junaidi, M.Pd.I.

Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media memiliki tampilan yang menarik	✓				
2.	Ikon dan tombol pada aplikasi jelas dan mudah dipahami	✓				

3.	Kesesuaian warna dan tata letak pada aplikasi World Wall.		✓				
4.	Semua fitur yang tersedia pada aplikasi berfungsi dengan baik.		✓				
5.	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		✓				
6.	Aplikasi ini menyediakan berbagai ragam materi pembelajaran yang sesuai.	✓					
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.	✓					
8.	Informasi yang disampaikan dalam media World Wall mudah.		✓				
9.	Penggunaan aplikasi World Wall meningkatkan motivasi belajar.	✓					
10.	Media ini berifat aman.		✓				

Catatan masukan untuk perbaikan media: TAMPILAN MEDIA MENARIK DAN APPLICABLE, AKAN LEBIH KOMPLIT LAGI JIKA DIBERI MENU TAMBAHAN YANG DAPAT MENAMPILKAN MODUL AJAR, CP DAN TP, SERTA MATERINYA DI AWAL SERTA AKUNNYA MUNCUL FOTO IDENTITAS PENELITI.

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi ☒
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) BERI TANDA CENTANG ☒

Jember, 7 Mei2025
Validator Media



Muhammad Junaidi, M.Pd.I

NIP.198211192023211011

Lampiran 9 Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Nikita Khoirun Nisa'

NIM : T20194035

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAULL (GAMES EDUCATION WORLD WALL) DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS 4 DI SDI BAITUSSALAM TOYAMAS DESA WRINGINREJO KECAMATAN GAMBIRAN KAB.BANYUWANGI

Dosen Pembimbing : Dr.Nino Indrianto, M.Pd.

Dosen Validator : Shiddiq Ardianta, M.Pd

Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi materi adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan materi pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	✓				
2.	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut.	✓				

3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	✓				
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik	✓				
5.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.		✓			
6.	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi (visual, audio, dll.)	✓				
7.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.		✓			
8.	Materi mencakup bentuk bentuk keberagaman	✓				
9.	Materi ini mendorong siswa untuk berfikir kritis.		✓			
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
11.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.	✓				
12.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana.		✓			
13.	Materi ini menggunakan kalimat-kalimat yang tidak terlalu panjang atau rumit, sehingga tidak membingungkan.		✓			
14.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan.		✓			
15.	Materi ini memiliki alur Bahasa yang teratur, sehingga memudahkan pembaca memahaminya.		✓			
Catatan masukan untuk perbaikan materi : <i>Secara umum sudah baik</i>						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 14 Mei 2025
Validator Materi

Shiddiq Ardianta M.Pd.
NIP 19880823201931009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 Validasi Guru

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI GURU

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis GAULL (Games Education World Wall) Dalam Pembelajaran PPKN Kelas 4 Di SDI Baitussalam Toyamas Desa Wringnrejo Kecamatan Gambiran Kab.Banyuwangi

1. Identitas Validator

Nama : SRI WAHYUNI, S.Pd
NIP :
Instansi : SDI BAITUSSALAM TOYAMAS

2. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

- Skor 4 berarti sangat baik/sangat sesuai
- Skor 3 berarti baik/sesuai
- Skor 2 berarti kurang baik/kurang sesuai
- Skor 1 berarti tidak baik/tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

3. Angket

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian materi dengan unsur yang terkandung dalam pembelajaran				✓
3.	Sistematika/keruntutan penyajian materi sesuai dengan pembelajaran				✓
4.	Contoh yang diberikan sesuai untuk menjelaskan Materi Bentuk Keberagaman			✓	

5.	Kemenarikan dalam penyampaian materi pembelajaran PPKN Materi Bentuk Keberagaman			✓	
6.	Kejelasan dalam penyampaian materi pembelajaran				✓
7.	Pemberian umpan balik dan motivasi siswa untuk mempelajari Materi Bentuk Keberagaman			✓	
8.	Kesempatan belajar secara mandiri siswa				✓
9.	Kualitas soal untuk pemahaman pembelajaran PPKN Materi Bentuk Keberagaman				✓
10.	Meningkatkan kreativitas siswa			✓	
11.	Meningkatkan cara berfikir kritis siswa dalam memahami pembelajaran PPKN Materi Bentuk Keberagaman				✓

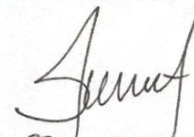
4. Tanggapan dan Saran

Sangat baik dalam Menyampaikan Materi kepada anak-anak

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Guru Kelas 4

SDI Baitussalam Toyamas



SRI WATIYUNI . S. Pd
NIP.

Lampiran 11 soal pretest dan kunci jawaban

A. SOAL

1. Semboyan bangsa kita adalah bhineka Tunggal Ika yang Artinya.....
 - a. Perbedaan beragam budaya
 - b. Berbeda-beda tapi tetap satu
 - c. perbedaan menimbulkan perpecahan
 - d. perbedaan berpecah belah
2. Pakaian adat yang ada di setiap daerah Indonesia menunjukan adanya.....
 - a. Kebersamaan
 - b. Keberagaman
 - c. Persatuan
 - d. Kesatuan
3. Sikap berikut yang mencerminkan semangat kebhinekaan adalah.....
 - a. Menganggap budaya suku lain tidak berguna
 - b. Berteman hanya dengan satu suku
 - c. Memuji keindahan budaya suku lain
 - d. Tidak mengakui budaya suku lain
4. Sikap yang baik ketika ada teman beragama lain sedang melakukan ibadah adalah.....
 - a. Mengidupkan musik dengan keras
 - b. Bercanda dengan teman lain
 - c. Menjaga keadaan agar tetap tenang
 - d. Mengajak teman lain membuat keributan
5. Mengapa kita harus menghargai adanya perbedaan agama, suku, ras dan golongan?.....
 - a. Agar tidak terjadi perpecahan
 - b. Agar tercipta kerukunan beragama
 - c. Agar mendapat banyak uang
 - d. Jawaban A dan B Benar
6. Tempat Ibadah agama Kristen adalah.....
 - a. Vihara
 - b. Klenteng
 - c. Gereja
 - d. Masjid
7. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan suku.....

- a. Batak
- b. Jawa
- c. Asmat
- d. Badui

8. Di bawah ini yang merupakan rumah adat Sumatera Barat adalah.....



9. Rumah Honai merupakan rumah adat berasal dari.....

- a. Jawa Timur
- b. Bali

- c. Papua
- d. Nusa Tenggara

10. Berikut yang merupakan makanan khas Daerah Yogyakarta adalah.....



11. Apa itu sikap toleransi.....
- a. Ghibah
 - b. Sikap memcah belah
 - c. Sikap adil terhadap sesama
 - d. Sikap saling menghargaia perbedaan
12. Bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang kuat jika.....
- a. Pemerintahnya kuat
 - b. Pemerintahnya kuat
 - c. Rakyatnya Bersatu
 - d. Persenjataannya lengkap
13. Sikap saling menghargai dan menghormati budaya daerah dapat meningkatkan.....
- a. Harga diri daerah
 - b. Martabat bangsa
 - c. Persatuan bangsa

- d. Kecintaan kepada daerah
14. Tari Jaipong merupakan tarian yang menggambarkan.....
- Peperangan
 - Persaudaraan
 - Perpecahan
 - Pergaulan
15. Tari Jaipong merupakan tarian yang menggambarkan.....
- Kegelisahan
 - Malas
 - Benci
 - Persatuan
16. Hidup rukun harus dilakukan di.....
- Rumah saja
 - Sekolah
 - Tempat bermain
 - Dimana saja
17. Perilaku yang merupakan perwujudan hidup rukun, yaitu.....
- Adu domba
 - Acuh
 - Saling membantu
 - Membeda-bedakan
18. Orang yang wajib menjaga kerukunan di rumah adalah.....
- Ayah dan Ibu
 - Tetangga
 - Kakek nenek
 - Semua anggota keluarga
19. Gambar berikut merupakan contoh hidup rukun yaitu.....

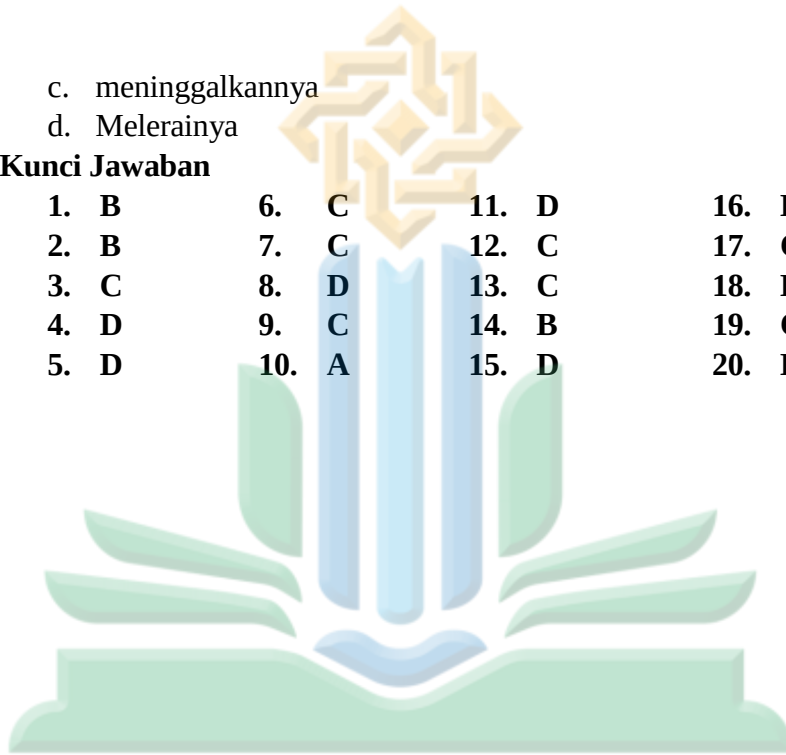


- Kebersihan
 - Mengadakan kegiatan kebersihan
 - Gotong royong
 - Mengobrol dengan tetangga
20. Jika ada teman kita yang sedang berkelahi maka kita harus.....
- Mengopori keduanya
 - Membiarkan mereka

- c. meninggalkannya
d. Melerainya

B. Kunci Jawaban

- | | | | |
|------|-------|-------|-------|
| 1. B | 6. C | 11. D | 16. D |
| 2. B | 7. C | 12. C | 17. C |
| 3. C | 8. D | 13. C | 18. D |
| 4. D | 9. C | 14. B | 19. C |
| 5. D | 10. A | 15. D | 20. D |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 post test dan kunci jawaban

A. Soal Post-test

1. Perilaku yang merupakan perwujudan hidup rukun, yaitu.....
 - a. Acuh
 - b. Saling membantu
 - c. membeda-bedaka
 - d. Adu domba
2. Sikap berikut yang mencerminkan semangat kebhinekaan adalah.....
 - a. Menganggap budaya suku lain tidak berguna
 - b. Berteman hanya dengan sesama suku
 - c. Memuji keindahan budaya suku lain
 - d. Tidak mengakui budaya suku lain
3. Manfaat adanya kebersamaan dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat adalah.....
 - a. Adanya warga yang dikucilkan
 - b. Munculnya perselisihan antar warga
 - c. Suasana hidup menjadi rukun dan damai
 - d. Adanya kelompok-kelompok dalam masyarakat
4. Perayaan beberapa agama yang ada di Indonesia dapat menimbulkan.....
 - a. Sikap toleransi dan menghargai
 - b. Sikap mandiri dan menghargai
 - c. Sikap nasionalis dan menghargai
 - d. Sikap mandiri dan minimalis
5. Berikut ini kegiatan kerjasama yang baik adalah.....
 - a. Pada hari minggu, kampung melaksanakan gotong royong
 - b. Keluarga Pak Somat bekerjasama membuang sampah di rumah tetangganya
 - c. Aku dan Adik bekerja sama mengerjakan Ibu
 - d. Andhika dan Diana bekerja sama memberikan jawaban saat ulangan
6. Contoh sikap tidak mau menghargai yang ada seperti.....
 - a. Mencemooh pertunjukan budaya daerah lain
 - b. Mencintai berbagai budaya daerah
 - c. Mau berteman hanya dengan satu suku
 - d. Menghargai budaya lain waktu berbeda
7. Saling menghormati dan menghargai suku bangsa lain maka menjankan.....
 - a. Etnis
 - b. Permusuhan
 - c. Persatuan dan Kesatuan
 - d. Permusuhan

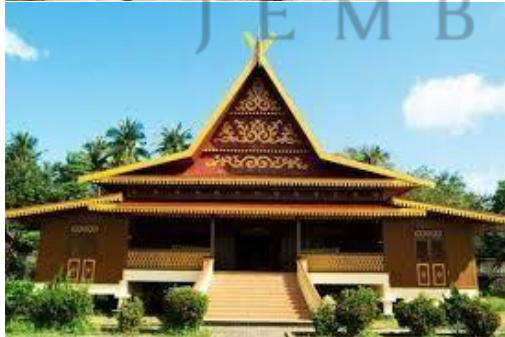
8. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan suku.....

- a. Jawa
- b. Asmat
- c. Batak
- d. Badui

9. Di bawah ini yang merupakan rumah adat Sumatera Barat adalah.....





10. Rumah Honai merupakan rumah adat berasal dari.....

- a. Bali
- b. Nusa Tenggara
- c. Jawa Timur
- d. Papua

11. Berikut makanan khas Daerah Istimewa Yogyakarta adalah.....



12. Hidup rukun harus dilakukan di.....

- a. Rumah saja
- b. Sekolah

- c. Tempat bermain
- d. Dimana saja

13. Tari Jaipong merupakan tarian yang menggambarkan....

- a. Persaudaraan
- b. Perpecahan
- c. Pergaulan
- d. Peperangan

14. Gambar berikut merupakan contoh hidup rukun yaitu....



- a. Kebersihan
- b. Mengadakan kegiatan kebersihan
- c. Mengobrol dengan tetangga
- d. Gotong royong

15. Keanekaragaman bangsa Indonesia salah satunya dalam hal.....

- a. Dasar negara
- b. Sistem pemerintahan
- c. Bahasa nasional
- d. Agama

16. Bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang kuat jika....

- a. Pemerintahannya kuat
- b. Sumber daya alamnya melimpah
- c. Rakyatnya Bersatu
- d. Persenjataanya lengkap

17. Sikap saling menghargai dan menghormati budaya daerah akan meningkatkan

- a. Harga diri daerah
- b. Martabat bangsa
- c. Persatuan bangsa
- d. Kecintaan kepada daerah

18. Hidup rukun akan menumbuhkan rasa....

- a. Kegelisahan
- b. Malas
- c. Benci
- d. Persatuan

19. Jika ada teman yang berbuat salah maka kita harus.....
- Memberi maaf
 - Memarahinya
 - Mengajaknya berkelahi
 - Menegurnya dengan keras
20. Jika ada teman kita yang sedang berkelahi maka kita harus.....
- Meninggalkannya
 - Membiarkan mereka
 - Melerainya
 - Mengompori keduanya

B. Kunci Jawaban

- | | | | |
|------|-------|-------|-------|
| 1. D | 6. A | 11. A | 16. C |
| 2. C | 7. C | 12. D | 17. C |
| 3. C | 8. C | 13. A | 18. D |
| 4. A | 9. D | 14. D | 19. A |
| 5. A | 10. D | 15. C | 20. C |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13 Hasil Nilai Pretest

Husni Asyifa 12

(75)

Soal Pre-test

- Semboyan bangsa kita adalah bhineka Tunggal Ika yang Artinya.....
 - Perbedaan beragam budaya
 - ☒ Berbeda-beda tapi tetap satu
 - perbedaan menimbulkan perpecahan
 - perbedaan berpecah belah
- Pakaian adat yang ada di setiap daerah Indonesia menunjukan adanya....
 - Kebersamaan
 - ☒ Keberagaman
 - Persatuan
 - Kesatuan
- Sikap berikut yang mencerminkan semangat kebhinekaan adalah.....
 - Menganggap budaya suku lain tidak berguna
 - Berteman hanya dengan satu suku
 - ☒ Memuji keindahan budaya suku lain
 - Tidak mengakui budaya suku lain
- Sikap yang baik ketika ada teman beragama lain sedang melakukan ibadah adalah.....
 - Mengidupkan musik dengan keras
 - Bercanda dengan teman lain
 - ☒ Menjaga keadaan agar tetap tenang
 - Mengajak teman lain membuat keributan
- Mengapa kita harus menghargai adanya perbedaan agama, suku, ras dan golongan?.....
 - Agar tidak terjadi perpecahan
 - Agar tercipta kerukunan beragama
 - Agar mendapat banyak uang
 - ☒ Jawaban A dan B Benar
- Tempat ibadah agama Kristen adalah.....
 - Vihara
 - Klenteng
 - ☒ Gereja
 - Masjid

7. Perhatikan gambar berikut!



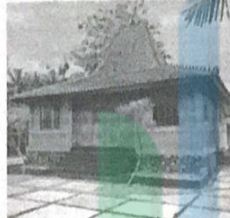
Gambar tersebut merupakan suku.....

- ☒ Batak
- Jawa
- ☒ Asmat

d. Badui

8. Di bawah ini yang merupakan rumah adat Sumatera Barat adalah.....

a.



~~b.~~



c.



~~d.~~



9. Rumah Honai merupakan rumah adat berasal dari....

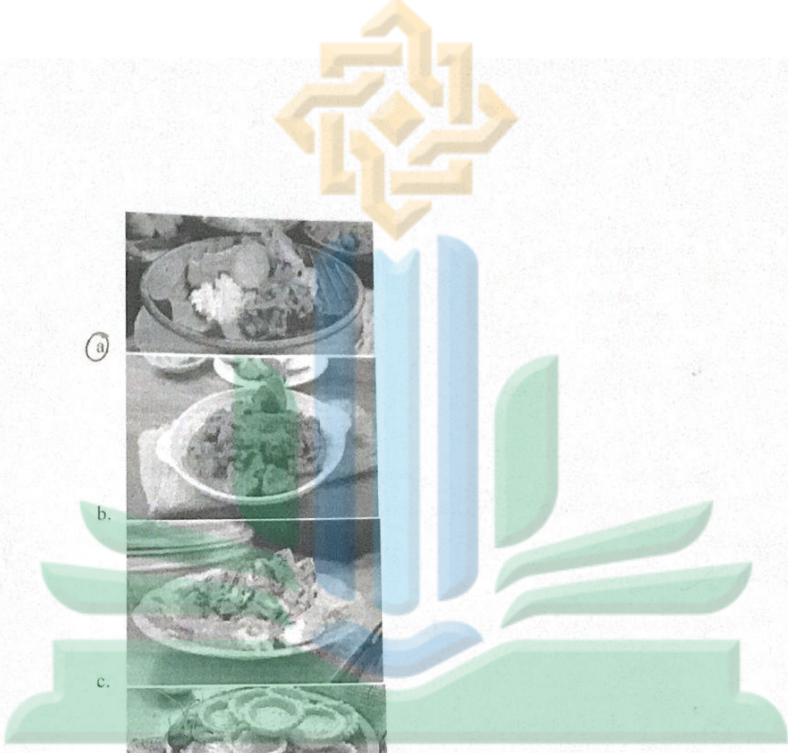
a. Jawa Timur

~~b.~~ Bali

☒ c. Papua

d. Nusa Tenggara

10. Berikut yang merupakan makanan khas Daerah Yogyakarta adalah..gudeg



☒ a. 
 b. 
 c. 
 d. 

11. Apa itu sikap toleransi.....
 a. Ghibah
 b. Sikap memecah belah
 c. Sikap adil terhadap sesama
☒ d. Sikap saling menghargai perbedaan

12. Bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang kuat jika.....
 a. Pemerintahnya kuat
 b. Pemerintahnya kuat
☒ c. Rakyatnya Bersatu
 d. Persenjataannya lengkap

☒ 13. Sikap saling menghargai dan menghormati budaya daerah dapat meningkatkan.....
 a. Harga diri daerah
 b. Martabat bangsa
☒ c. Persatuan bangsa
☒ d. Kecintaan kepada daerah

14. Tari Jaipong merupakan tarian yang menggambarkan.....
 a. Peperangan
☒ b. Persaudaraan



- c. Perpecahan
 - d. Pergaulan
15. Tari Jaipong merupakan tarian yang menggambarkan.....

- a. Kegelisahan
- b. Malas
- c. Benci

☒ d. Persatuan

16. Hidup rukun harus dilakukan di.....

- a. Rumah saja
- b. Sekolah
- c. Tempat bermain

☒ d. Dimana saja

17. Perilaku yang merupakan perwujudan hidup rukun, yaitu.....

- a. Adu domba
- b. Acuh
- c. Saling membantu
- d. Membeda-bedakan

18. Orang yang wajib menjaga kerukunan di rumah adalah.....

- a. Ayah dan Ibu
- b. Tetangga
- c. Kakek nenek

☒ d. Semua anggota keluarga

19. Gambar berikut merupakan contoh hidup rukun yaitu.....



- a. Kebersihan
- b. Mengadakan kegiatan kebersihan
- c. Gotong royong
- d. Mengobrol dengan tetangga

20. Jika ada teman kita yang sedang berkelahi maka kita harus.....

- a. Mengopori keduanya
- b. Membiarkan mereka
- c. meninggalkannya

☒ d. Melerainya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 14 Nilai Post Test

Bagus neri wijaya
 KLS = 4-A
 no absen = 8

(100)

Soal Post-test

- Perilaku yang merupakan perwujudan hidup rukun, yaitu.....
 - Acuh
 - ☒ Saling membantu
 - membeda-bedaka
 - Adu domba
- Sikap berikut yang mencerminkan semangat kebhinekaan adalah.....
 - Menganggap budaya suku lain tidak berguna
 - Berteman hanya dengan sesama suku
 - ☒ Memuji keindahan budaya suku lain
 - Tidak mengakui budaya suku lain
- Manfaat adanya kebersamaan dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat adalah.....
 - Adanya warga yang dikucilkan
 - Munculnya perselisihan antar warga
 - ☒ Suasana hidup menjadi rukun dan damai
 - Adanya kelompok-kelompok dalam masyarakat
- Perayaan beberapa agama yang ada di Indonesia dapat menimbulkan.....
 - ☒ Sikap toleransi dan menghargai
 - Sikap mandiri dan menghargai
 - Sikap nasionalis dan menghargai
 - Sikap mandiri dan minimalis
- Berikut ini kegiatan kerjasama yang baik adalah.....
 - ☒ Pada hari minggu, kampung melaksanakan gotong royong
 - Keluarga Pak Somat bekerjasama membuang sampah di rumah tetangganya
 - Aku dan Adik bekerja sama mengerjakan Ibu
 - Andhika dan Diana bekerja sama memberikan jawaban saat ulangan
- Contoh sikap tidak mau menghargai yang ada seperti.....
 - ☒ Mencemooh pertunjukan budaya daerah lain
 - Mencintai berbagai budaya daerah
 - Mau berteman hanya dengan satu suku
 - Menghargai budaya lain waktu berbeda
- Saling menghormati dan menghargai suku bangsa lain maka menjankan.....
 - Etnis
 - Permusuhan
 - ☒ Persatuan dan Kesatuan
 - Permusuhan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HADIDIR RASID SIDDIQ

8. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan suku.....

- a. Jawa
 - b. Asmat
 - ☒ c. Batak
 - d. Badui
9. Di bawah ini yang merupakan rumah adat Sumatera Barat adalah....



a.



b.



c.



10. Rumah Honai merupakan rumah adat berasal dari.....

- a. Bali
- b. Nusa Tenggara
- c. Jawa Timur
- d. Papua

11. Berikut makanan khas Daerah Istimewa Yogyakarta adalah....






12. Hidup rukun harus dilakukan di.....

- a. Rumah saja
- b. Sekolah



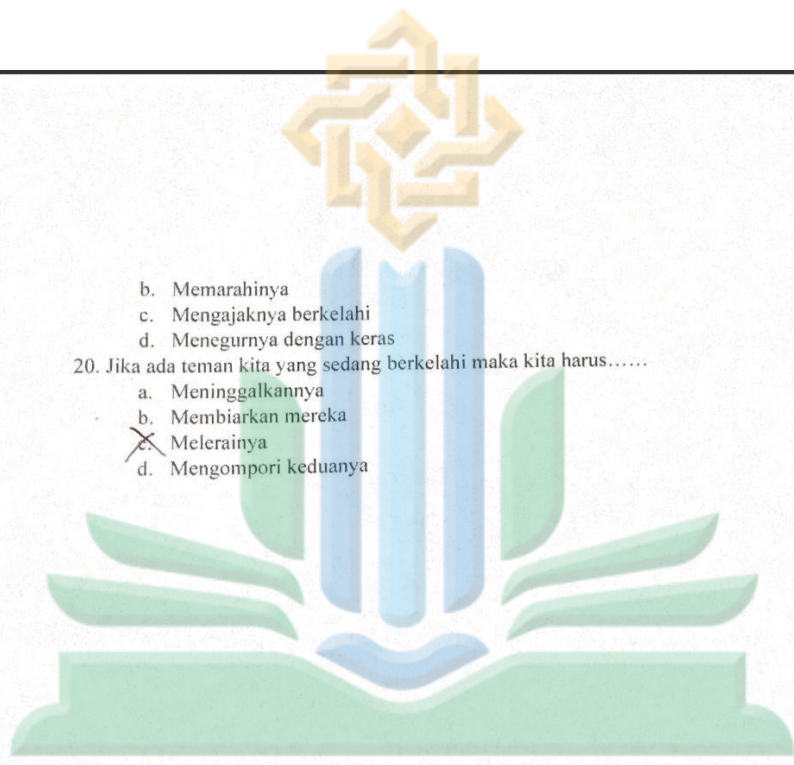
- c. Tempat bermain
~~a. Dimana saja~~
 13. Tari Jaipong merupakan tarian yang menggambarkan....
~~a. Persaudaraan~~
 b. Perpecahan
 c. Pergaulan
 d. Peperangan

14. Gambar berikut merupakan contoh hidup rukun yaitu.....



- a. Kebersihan
~~a. Mengadakan kegiatan kebersihan~~
 c. Mengobrol dengan tetangga
~~a. Gotong royong~~
 15. Keanekaragaman bangsa Indonesia salah satunya dalam hal.....
 a. Dasar negara
 b. Sistem pemerintahan
~~a. Bahasa nasional~~
 d. Agama
 16. Bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang kuat jika....
 a. Pemerintahannya kuat
 b. Sumber daya alamnya melimpah
~~a. Rakyatnya Bersatu~~
 d. Persenjataanya lengkap
 17. Sikap saling menghargai dan menghormati budaya daerah akan meningkatkan
 a. Harga diri daerah
 b. Martabat bangsa
~~a. Persatuan bangsa~~
 d. Kecintaan kepada daerah
 18. Hidup rukun akan menumbuhkan rasa....
 a. Kegelisahan
 b. Malas
 c. Benci
~~a. Persatuan~~
 19. Jika ada teman yang berbuat salah maka kita harus.....
~~a. Memberi maaf~~

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

- 
- b. Memarahinya
c. Mengajaknya berkelahi
d. Menegurnya dengan keras
20. Jika ada teman kita yang sedang berkelahi maka kita harus.....
- a. Meninggalkannya
b. Membiarkan mereka
☒ c. Melerainya
d. Mengompromi keduanya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis GAULL (Games Education World Wall) Pada Mata Pelajaran PPKN Di SDI Baitussalam Toyamas

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Rabu, 16 April 2025	Observasi di sekolah/lembaga	<i>[Signature]</i>
2.	Kamis, 17 April 2025	Penyerahan Surat Izin Penelitian	<i>[Signature]</i>
3.	Sabtu, 22 April 2025	Wawancara dengan guru kelas 4	<i>[Signature]</i>
4.	Senin, 25 April 2025	Wawancara dengan peserta didik kelas 4	<i>[Signature]</i>
5.	Jum'at, 2 Mei 2025	Validasi produk yang dikembangkan kepada guru kelas 4	<i>[Signature]</i>
6.	Rabu, 7 Mei 2025	Pengambilan data pretest pada siswa kelas 4	<i>[Signature]</i>
7.	Kamis, 8 Mei 2025	Melakukan uji coba produk di kelas 4	<i>[Signature]</i>
8.	Jum'at, 9 Mei 2025	Pengambilan data post test pada siswa kelas 4	<i>[Signature]</i>
9.	Rabu, 14 Mei 2025	Melakukan wawancara dengan siswa dan guru kelas 4	<i>[Signature]</i>
10.	Kamis, 15 Mei 2025	Pengambilan surat pernyataan selesai penelitian	<i>[Signature]</i>

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Mengetahui,
Kepala SDI Baitussalam Toyamas

[Signature]
Hoyib Hadi Wijaya S.Ag



Lampiran 16 Produk Bahan Ajar GAULL (Games Education Wordwall)





Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian







BIODATA PENULIS



IDENTITAS PENULIS

Nama : Nikita Khoirun Nisa'
 NIM : T20194035
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 18 Desember 2000
 Alamat : Dsn. Toyamas, Ds. Wringinrejo, Kec. Gambiran,
 Kab. Banyuwangi
 E-mail : nikitakhoirunn@gmail.com
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD/MI : SDN 2 Genteng
2. SMP/MTS : MTSN 1 Pelaihari
3. SMA/MA : MAN 2 Banyuwangi
4. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

PENGALAM ORGANISASI

- Paduan Suara Mahasiswa Bahana Nusantara (PSM)
- Ikatan Mahasiswa Banyuwangi (IMABA)
- Himpunan Mahasiswa Program studi PGMI UIN Khas Jember
- Serikat Demokratik Mahasiswa Nasional (SDMN)