



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL PADA MATERI KATA BAKU DAN TIDAK BAKU DI MIS AL WASHLIYAH SIDUA-DUA LABUHANBATU UTARA

Oleh:

**Rindang Nur Rezeki Sitorus¹, Edizal Hatmi², Irsan Rangkuti³,
Elvi Mailani⁴, Masta Marselina Sembiring**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan

Email: rindangnurrezeky@gmail.com – hatmi1976@unimed.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3056>

Article info:

Submitted: 10/05/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* Pada Materi Kata Baku dan Tidak Baku di MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan diantaranya, *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Subjek penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan yaitu guru serta 21 peserta didik kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah instrumen wawancara, angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai skor kelayakan yang diberikan oleh validator ahli media dengan persentase 90% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Skor nilai kelayakan oleh validator ahli materi 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidikan memperoleh hasil skor nilai kepraktisan dengan persentase sebesar 91% berkategori “Sangat Praktis”. Keefektifan media *wordwall* dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik berdasarkan hasil analisis N-Gain memperoleh skor rata-rata N-Gain % sebesar 76,20 dengan kategori “Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sangat Layak, Sangat Praktis dan Sangat Efektif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*, Kata Baku dan Tidak Baku, Bahasa Indonesia, Model 4D

1. PENDAHULUAN

Di era modern yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat, globalisasi dan transformasi digital, pendidikan memainkan peran yang lebih penting dari sebelumnya. Tidak hanya sebagai sarana pengembangan pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga menjadi kunci utama dalam membentuk individu yang mampu beradaptasi dengan perubahan yang cepat dan tantangan baru yang muncul di berbagai aspek kehidupan. Menurut (Mailani, 2019, h. 121) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan



dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Dengan adanya proses pembelajaran akan mengembangkan potensi kepribadian, kecerdasan dan keterampilan siswa. Melalui pendidikan, masyarakat melakukan transformasi budaya, menciptakan tenaga kerja, menciptakan alat control sosial dan lain sebagainya, dengan hal ini dapat dinyatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi yang lebih utama yaitu sebagai alat untuk mempersiapkan generasi penerus untuk menghadapi tantangan dunia.

Dunia pendidikan yang terjadi saat ini tidak terlepas dari era globalisasi teknologi yang semakin berkembang. Menurut (Sitepu, L., dkk. 2023, h. 101) dalam proses pembelajaran sering kali terlihat siswa yang bosan serta tidak fokus selama pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan sering kali guru yang mengajar monoton dengan menggunakan media buku cetak saja dimana hanya guru yang berbicara di depan kelas. Oleh sebab itu, pentingnya penyampaian materi yang digunakan dengan media teknologi yang berkembang saat ini untuk memicu ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di MIS Al Washliyah Sidua-dua mengatakan bahwa rata-rata dari pencapaian pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum sampai pada hasil belajar yang telah diharapkan terkait dengan materi kata baku dan tidak baku. Guru memberikan gambaran nilai capaian peserta didik kelas IV pada pelajaran bahasa Indonesia. Berikut adalah daftar nilai peserta didik kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara dalam pelajaran bahasa Indonesia pada materi kata baku dan tidak baku.

Tabel 1. 1 Nilai Harian Peserta Didik kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua

No	KKTP	Kriteria Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	< 70	Belum Tuntas	14	67%
2.	≥ 70	Tuntas	7	33%
	Jumlah Peserta Didik		21	100%

Berdasarkan pemaparan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil nilai harian 21 peserta didik di kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua yang mencapai KKTP hanya sebesar 33% atau setara dengan 7 peserta didik dan peserta didik yang tidak mencapai KKTP adalah sebanyak 67% atau setara dengan 14 orang peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam pelajaran bahasa Indonesia pada materi kata baku dan tidak baku.

Peneliti juga melihat pemanfaatan teknologi oleh guru yang kurang maksimal dan kurang optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari penggunaan media pembelajaran yang masih berbentuk konvensional, seperti buku paket, papan tulis, poster, atlas, globe, karton maupun gambar yang dikaitkan dengan materi pelajaran. Dengan penerapan media yang masih berbentuk konvensional tersebut, peserta didik terlihat kurang tertarik dan kurang termotivasi saat belajar terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi kata baku dan tidak baku di sekolah.

Sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran karena fungsinya yang sangat bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajarnya. Oleh karena itu, penulis menemukan salah satu alternatif yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*.



Sari, F., dkk (2023, h. 49) menyatakan bahwa *wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar (SD) dan memberikan sumber-sumber yang relevan untuk referensi lebih lanjut. Media *wordwall* efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari banyaknya fitur yang tersedia, mulai dari template yang dapat diubah, tema yang bisa disematkan di website, bisa diedit kembali, hingga bisa dibagikan yang dapat berfungsi sebagai pekerjaan rumah bagi peserta didik.

Pengembangan media *wordwall* pada penelitian sebelumnya diteliti oleh Arni Mahyudi (2022) dengan judul “Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama” menyimpulkan bahwa terjadinya peningkatan rasio keberhasilan siswa dalam menguasai bahasa baku di kelas VII SMP Negeri 2 Kandangan setelah menggunakan media *wordwall*. Hal ini dibuktikan dengan indeks keberhasilan dari 30 siswa yang mencapai nilai minimum yang ditetapkan pada pra siklus sebesar 40% meningkat pada siklus I menjadi 60%. Kemudian pada siklus II, tingkat keberhasilan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kandangan menjadi 80% atau sekitar 25 orang yang mencapai nilai di atas rata-rata minimum yang ditentukan. Kendala yang ditemui dalam penggunaan *wordwall* ini adalah kendala jaringan yang mengharuskan berada di area yang kuat dalam koneksi internet.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media sangat diperlukan saat proses belajar termasuk pada materi kata baku dan tidak baku dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Materi Kata Baku dan Tidak Baku di MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan model pengembangan yaitu model *Thiagrajan* (4D), yang dalam penelitian langkahnya memiliki proses 4 tahap yaitu tahap pertama melakukan *define* (pendefinisian), tahap kedua melakukan *design* (perancangan), tahap ketiga *develop* (pengembangan) dan tahap keempat *disseminate* (penyebaran).

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Al Washliyah Sidua-dua yang berada di Jl. Perguruan Dusun II, Kec. Kualuh Selatan, Kab. Labuhanbatu Utara, Prov. Sumatera Utara, di kelas IV tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian ini dimulai dari semester genap. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua, Labuhanbatu Utara. Penelitian ini dibantu oleh guru kelas IV MIS Al Washliyah selaku validator praktisi pendidikan serta beberapa dosen UNIMED selaku validator ahli media dan validator ahli materi.

Penelitian ini memakai model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D adalah salah satu model yang diusulkan oleh *Thiagarajan* di mana terdapat 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, *disseminate*. Berikut ini bagian alur 4D:



Gambar 3. 1 Langkah-langkah pengembangan model 4D

(Sumber: Sugiyono, 2017)



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara. Penelitian ini memperoleh media yang bermuatan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kata baku dan tidak baku dengan bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*. Setelah produk *Wordwall* selesai dengan penyesuaian yang telah dikembangkan, selanjutnya melakukan validasi media dan validasi materi serta validasi praktisi pendidikan. Pengembangan media ini menerapkan langkah-langkah *define, design, development* dan *disseminate*.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan langkah awal yang dilakukan dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah serta kebutuhan yang mendasari pengembangan suatu produk, seperti media atau perangkat pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah merancang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* pada materi kata baku dan tidak baku di kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk yang telah dirancang sebelumnya. Adapun tahap awal dalam mengembangkan produk ini, yaitu dengan cara *login* ke dalam media *wordwall* yang telah dirancang, maka akan muncul tampilan menu utama dimana terdapat *template* yang bisa digunakan untuk memasukkan materi contoh kata baku dan tidak baku. Pada tampilan *template* terdapat judul aktivitas beserta petunjuk penggunaan media *wordwall*. Selanjutnya, pada *template* tersebut maka akan dimasukkan contoh kata baku dan tidak baku yang digunakan sehari-hari. Setelah itu, maka akan muncul tampilan media *wordwall* yang sudah dapat digunakan oleh peserta didik berupa munculnya tombol *start* yang apabila di klik maka permainan akan segera dimulai. Setelah permainan dimulai, maka akan muncul tampilan pengerjaan media untuk menemukan kata baku dan tidak baku dengan durasi dan kesempatan yang telah ditetapkan pada rancangan sebelumnya. Tahap akhir pada proses ini berupa munculnya tampilan *score* yang diperoleh setelah berakhirnya durasi dan kesempatan dalam permainan media *wordwall* tersebut. Produk pengembangan yang telah dihasilkan selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan serta divalidasi oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua, Labuhanbatu Utara. Adapun dari validasi media, validasi materi dan praktisi pendidikan yaitu sebagai berikut:

- Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan salah satu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Suyit Ratno, M.Pd dengan tahapan pertama yang dilaksanakan pada hari Senin, 3 Maret 2025. Adapun hasil instrumen pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I



Validator	Total Skor	$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$	Kriteria
Suyit Ratno, M.Pd	35	63%	Layak (dengan revisi)

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Suyit Ratno, M.Pd pada tahap pertama memperoleh skor sebanyak 35 dengan presentase hasil kelayakan adalah 63%. Media pembelajaran menggunakan *wordwall* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Layak” namun direvisi sesuai dengan saran. Adapun saran dari validator ahli media yaitu: masukkan contoh kata baku dan tidak baku ke dalam tiga *template* permainan dan ubah *background* yang menarik agar siswa lebih tertarik dalam mengoperasikan media tersebut.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh Bapak Suyit Ratno, M.Pd maka media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* akan diperbaiki sesuai dengan saran validator ahli media. Adapun validasi tahap kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Maret 2025, validasi tersebut dilaksanakan secara langsung di Fakultas Ilmu Pendidikan. Hasil instrumen validasi tahap kedua media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Validator	Total Skor	$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$	Kriteria
Suyit Ratno, M.Pd	50	90%	Sangat Layak

Hasil penelitian validasi media pada tahap kedua memperoleh skor 50 dengan persentase hasil kelayakan adalah 90%. Media pembelajaran *wordwall* yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” digunakan.

- Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. tahap pertama yang dilaksanakan Selasa, 4 Maret 2025. Adapun hasil instrumen pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Validator	Total Skor	$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$	Kriteria
Faisal, S.Pd., M.Pd	38	76%	Layak (dengan revisi)

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi yaitu Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd pada tahap pertama memperoleh skor sebanyak 38 dengan persentase hasil kelayakan adalah 76%. Media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Layak” namun direvisi sesuai dengan saran. Adapun saran dari ahli materi yaitu: tambahkan lagi materi mengenai kata baku dan



tidak baku supaya penjelasannya lebih rinci dan peserta didik lebih mudah memahami.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd maka materi kata baku dan tidak baku akan diperbaiki sesuai dengan saran oleh validator ahli materi. Adapun validasi tahap kedua dilaksanakan pada hari Senin, 10 Maret 2025 yang dilaksanakan secara langsung di Fakultas Ilmu Pendidikan. Hasil instrumen validasi tahap kedua media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Validator	Total Skor	$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$	Kriteria
Faisal, S.Pd., M.Pd	46	92%	Sangat Layak

Hasil penelitian validasi materi tahap kedua memperoleh skor 46 dengan persentase hasil kelayakan 92%. Media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” digunakan tanpa revisi dengan saran dari validator ahli materi yaitu: sudah baik, namun untuk lebih mutakhir harus dilakukan perubahan dan perbaikan terus-menerus.

- Validasi Praktisi Pendidikan

Ahli praktisi dalam validasi ini adalah Ibu Cici Dahrifa, S.Pd selaku Wali Kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas dan layak untuk digunakan. Validasi ini dilakukan dengan satu tahapan dan memperoleh penilaian pada kriteria “Sangat Layak” yang dilaksanakan secara langsung di ruang kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua pada hari Senin, 21 April 2025. Adapun hasil instrumen validasi dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Validator	Total Skor	$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$	Kriteria
Cici Dahrifa, S.Pd	55	91%	Sangat Layak

Dapat disimpulkan bahwa ketiga hasil validasi yang dilakukan oleh validator dan wali kelas dengan rekapitulasi penilaian final terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada materi kata baku dan tidak baku adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Ketiga Validasi

No	Validator	Nama	Hasil Validasi	
			Persentase Akhir	Kategori
1.	Ahli Media	Suyit Ratno, M.Pd	90%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	Faisal, S.Pd., M.Pd	92%	Sangat Layak



3.	Ahli Praktisi Pendidikan	Cici Dahrifa, S.Pd	91%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase			91%	
Kategori			Sangat Layak	

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Saat ini penggunaan media digital sangat luas sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien apabila dibantu dengan penggunaan media pembelajaran digital. Sehingga penyebaran dapat dilakukan dengan efektif dan efisien secara online oleh peneliti. Tahapan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui penilaian terhadap media *wordwall* dengan memberikan sebuah angket penilaian untuk diisi oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua. Untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media, maka akan dilakukan pengukuran melalui tes yang dilaksanakan. Dalam konteks penelitian dan pengembangan ini, diperlukan alat pengumpul data yang berupa tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Sebelum tes ini diberikan kepada peserta didik, peneliti melakukan proses penilaian uji kelayakan tes yang melibatkan analisis oleh guru kelas IV. Hal ini merupakan langkah analisis sebelum instrumen tes tersebut digunakan. Setelah guru kelas IV selesai menganalisis tes yang telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian, maka instrumen tes akan diberikan kepada peserta didik sebagai tahapan uji validasi dan uji reliabilitas tes.

• Uji Validitas Tes

Uji validitas tes dalam penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menentukan seberapa valid tes tersebut dalam mengukur hasil belajar yang akan dievaluasi pada peserta didik. Proses validasi tes dilakukan terhadap 22 peserta didik kelas V MIS Al Washliyah Sidua-dua yang sebelumnya telah mempelajari materi kata baku dan tidak baku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tes yang akan divalidasi terdiri dari 35 soal. Selanjutnya setelah peneliti melakukan validasi soal tes, maka akan dilakukan perhitungan analisis data hasil yang diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil analisis validasi yang dilakukan oleh peneliti, terungkap bahwa dari total 35 soal tes yang dievaluasi, 30 soal diantaranya dinilai valid sedangkan 5 soal lainnya tidak valid. Detail ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Ringkasan Hasil Analisis Validasi Soal Tes

Item	R Hitung	R Tabel	Signifikansi	α	Keterangan
1	0,553	0,4329	0,009	0,05	Valid
2	0,492	0,4329	0,023	0,05	Valid
3	0,630	0,4329	0,002	0,05	Valid
4	0,481	0,4329	0,027	0,05	Valid
5	0,506	0,4329	0,019	0,05	Valid
6	0,471	0,4329	0,031	0,05	Valid
7	0,454	0,4329	0,039	0,05	Valid
8	0,511	0,4329	0,018	0,05	Valid
9	0,668	0,4329	0,001	0,05	Valid



10	0,548	0,4329	0,010	0,05	Valid
11	0,512	0,4329	0,018	0,05	Valid
12	0,548	0,4329	0,010	0,05	Valid
13	0,454	0,4329	0,039	0,05	Valid
14	0,418	0,4329	0,059	0,05	Tidak Valid
15	0,515	0,4329	0,017	0,05	Valid
16	0,506	0,4329	0,019	0,05	Valid
17	0,454	0,4329	0,039	0,05	Valid
18	0,456	0,4329	0,038	0,05	Valid
19	0,515	0,4329	0,017	0,05	Valid
20	0,510	0,4329	0,018	0,05	Valid
21	0,383	0,4329	0,087	0,05	Tidak Valid
22	0,471	0,4329	0,031	0,05	Valid
23	0,675	0,4329	0,001	0,05	Valid
24	0,403	0,4329	0,070	0,05	Tidak Valid
25	0,602	0,4329	0,004	0,05	Valid
26	0,512	0,4329	0,018	0,05	Valid
27	0,368	0,4329	0,101	0,05	Tidak Valid
28	0,552	0,4329	0,009	0,05	Valid
29	0,612	0,4329	0,003	0,05	Valid
30	0,349	0,4329	0,121	0,05	Tidak Valid
31	0,478	0,4329	0,028	0,05	Valid
32	0,551	0,4329	0,010	0,05	Valid
33	0,568	0,4329	0,007	0,05	Valid
34	0,700	0,4329	0,000	0,05	Valid
35	0,568	0,4329	0,007	0,05	Valid

Berdasarkan hasil analisis validitas tersebut, peneliti akan menggunakan 30 soal tes yang terbukti valid dalam tahapan penelitian dan pengembangan. Soal-soal ini akan digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik setelah penerapan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. 8 Hasil Kategori Validitas Soal Tes

No.	Kategori Validitas Soal Tes	Nomor Soal Tes
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16,



		17, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35
2.	Tidak Valid	14, 21, 24, 27, 30

• Uji Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas tes dalam penelitian dan pengembangan dilakukan untuk memastikan bahwa soal tes dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data yang diperlukan dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa tes dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha berada dalam rentang lebih dari 0,6 tetapi kurang dari 1. Hasil uji reliabilitas untuk soal tes yang dilakukan menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes

Variabel Tes	R11	Keterangan Soal Tes
Hasil Belajar	0,924	Reliabel

• Hasil Belajar Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dikembangkan untuk diuji efektivitasnya dalam penelitian dan pengembangan. Uji efektivitas ini dilakukan untuk mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kata baku dan tidak baku. Efektivitas produk dianggap tercapai jika hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Efektivitas produk diukur dengan menggunakan instrumen tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang akan diberikan kepada peserta didik. Uji cob aini dilaksanakan di kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara dengan melibatkan 21 orang peserta didik sebagai subjek penelitian.

• Data Nilai *Pre-test*

Peneliti melakukan uji *pre-test* yang bertujuan untuk mengevaluasi permasalahan awal tentang kemampuan dan pengetahuan peserta didik sebelum menggunakan media *wordwall*. *Pre-test* terdiri dari 30 soal pilihan ganda yang diberikan kepada 21 orang peserta didik kelas IV. Hasil belajar peserta didik tersebut menunjukkan variasi nilai dengan skor tertinggi mencapai 76 dan nilai terendah mencapai 43 dari skor maksimum 100. Berikut adalah hasil dari *pre-test* tersebut:

Tabel 4. 10 Data Nilai Hasil Pre-Test

No.	Nilai	Frekuensi
1.	43-50	4
2.	53-60	11
3.	63-76	6
Jumlah		21
Rata-rata		57,94%

• Data Nilai *Post-test*

Peneliti melakukan uji *post-test* dengan tujuan untuk mengevaluasi kemampuan dan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media *wordwall* yang dikembangkan dalam penelitian ini. Seperti pada *pre-test*, *post-test* ini juga terdiri dari 30 soal pilihan



ganda yang diberikan kepada peserta didik kelas IV. Hasil dari *post-test* menunjukkan variasi nilai, dengan skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah mencapai 76 dari skala nilai maksimal 100. Berikut adalah hasil dari *post-test* peserta didik tersebut:

Tabel 4. 11 Hasil Data Nilai hasil Post-Test

No.	Nilai	Frekuensi
1.	70-80	4
2.	83-93	10
3.	96-100	7
Jumlah		21
Rata-rata		88,73%

Berdasarkan analisis data *pre-test* dan *post-test* mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang dikembangkan oleh peneliti, maka kesimpulan tentang hasil belajar peserta didik dapat diperoleh dari data berikut:

Tabel 4. 12 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

No.	Nama Peserta Didik	Pre-Test (SB)	Post-Test (SB)
1.	Annisa Zahira Sitorus	70	97
2.	Arsyfa Salsabila Tambunan	60	100
3.	Chaira Ayu Amanda	43	77
4.	Darmawansyah	57	87
5.	Elisa Febriani	67	93
6.	Jihan Anggita Silmi	63	97
7.	Krisna Pratama	67	97
8.	Lutfia Zakiya	53	83
9.	Muhammad Abu Dhabi	57	93
10.	Muhammad Bintang	53	87
11.	Muhammad Fahmi	57	87
12.	Muhammad Vicky	43	70
13.	Muhammad Yusuf	50	83
14.	Nadira Afikah	77	100
15.	Natasya Aqila Putri	57	100
16.	Putra Al Hafiz	53	80
17.	Putri Andini Pasaribu	50	77
18.	Selvi April Yani	53	87
19.	Raisa Dinda Hasifa	77	97
20.	Rifky Afriaska	57	87
21.	Tengku Firmansyah	53	87
Jumlah		1217	1866
$SM = 21 \times 100 = 2100$		$S = \frac{SB}{SM} \times 100\% = \frac{1217}{2100} \times 100\% =$	$S = \frac{SB}{SM} \times 100\% = \frac{1866}{2100} \times 100\% =$



	57,94%	88,73%
--	--------	--------

Berdasarkan hasil ringkasan *pre-test* dan *post-test* dari 21 peserta didik kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan *pre-test*, 18 peserta didik belum mencapai nilai KKTP (70), sementara 3 peserta didik telah mencapai atau melampaui nilai tersebut. Setelah mengerjakan *post-test*, seluruh peserta didik berhasil mencapai atau melampaui nilai KKTP. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* telah berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

• Uji Efektivitas Produk

Dalam tahapan selanjutnya untuk dapat mengetahui sebuah keefektifitasan ketuntasan kelas setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* digunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{21} \times 100\%$$

$$= 100$$

Berdasarkan perhitungan nilai ketuntasan kelas, ditemukan bahwa persentase hasil efektivitas mencapai 100%, yang masuk dalam kriteria ketuntasan kelas 81-100% dan dikategorikan sebagai “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil penemuan ini, produk media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dinilai sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Rincian analisis mengenai efektivitas produk ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 13 Perhitungan N-Gain Score

No	Pre Test	Post Test	N Gain Score	N Gain Score (%)	Keterangan
1	70,00	96,67	0,89	88,89	Baik
2	60,00	100,00	1,00	100,00	Sangat Baik
3	43,33	76,67	0,59	58,82	Cukup Baik
4	56,67	86,67	0,69	69,23	Baik
5	66,67	93,33	0,80	80,00	Baik
6	63,33	96,67	0,91	90,91	Sangat Baik
7	66,67	96,67	0,90	90,00	Sangat Baik
8	53,33	83,33	0,64	64,29	Baik
9	56,67	93,33	0,85	84,62	Baik
10	53,33	86,67	0,71	71,43	Baik
11	56,67	86,67	0,69	69,23	Baik
12	43,33	70,00	0,47	47,06	Cukup Baik
13	50,00	83,33	0,67	66,67	Baik
14	76,67	100,00	1,00	100,00	Sangat Baik
15	56,67	100,00	1,00	100,00	Sangat Baik



16	53,33	80,00	0,57	57,14	Cukup Baik
17	50,00	76,67	0,53	53,33	Cukup Baik
18	53,33	86,67	0,71	71,43	Baik
19	76,67	96,67	0,86	85,71	Sangat Baik
20	56,67	86,67	0,69	69,23	Baik
21	53,33	86,67	0,71	71,43	Baik
Mean	57,94	88,73	0,76	75,69	
Min	43,33	70,00	0,47	47,06	
Maks	76,67	100,00	1,00	100,00	

$$G = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre-Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}} = \frac{88,73 - 57,94}{100 - 57,94} = \frac{30,79}{42,06} = 0,7620$$

Dari hasil yang terlihat pada tabel serta hasil dari perhitungan menggunakan rumus, maka diperoleh hasil skor belajar peserta didik yang sama. Dari hasil analisis dan perhitungan, terlihat rata-rata nilai N-Gain Score adalah 0,76 serta N-Gain Score (%) yaitu sebesar 76% telah mencapai kategori “efektif” serta memperoleh hasil perhitungan N-Gain termasuk ke dalam klasifikasi “Tinggi”.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan model pengembangan yaitu model *Thiagrajan* (4D), yang dalam penelitian langkahnya memiliki proses 4 tahap yaitu tahap pertama melakukan *define* (pendefinisian), tahap kedua melakukan *design* (perancangan), tahap ketiga *develop* (pengembangan) dan tahap keempat *disseminate* (penyebaran).

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* menyatakan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dalam penggunaannya. Hal tersebut dapat dilihat dari kemudahan penggunaan, keterlibatan peserta didik dan efektivitas penyampaian materi. Proses pengembangannya juga menunjukkan bahwa media *wordwall* juga menyediakan *template* yang fleksibel untuk disesuaikan dengan materi contoh kata baku dan tidak baku yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Media ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif yang dimana peserta didik ditantang untuk dapat mengidentifikasi kata baku dan tidak baku dalam batas waktu dan jumlah kesempatan yang telah ditentukan. Dengan demikian, aspek tampilan, fungsional dan interaktivitas yang dimiliki oleh *wordwall* membuktikan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kata baku dan tidak baku. Hal ini juga didukung oleh adanya hasil yang menunjukkan nilai kelayakan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* seperti yang tertera di bawah ini:

1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada materi kata baku dan tidak baku dievaluasi berdasarkan masukan dari ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Hasil evaluasi dari ahli media yaitu, Bapak Suyit Ratno, M.Pd menunjukkan bahwa produk ini memperoleh skor persentase sebesar 63%. Produk tersebut masuk ke dalam kategori “Layak digunakan dengan revisi”. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli media, maka diperoleh skor persentase sebesar 90% dan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan. Selanjutnya, hasil evaluasi dari ahli materi yaitu, Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd menunjukkan skor 76%. Produk tersebut masuk dalam kategori “Layak digunakan dengan revisi”. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli materi, maka diperoleh skor persentase sebesar 92% dan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan. Terakhir, hasil evaluasi dari praktisi pendidikan



yaitu, Ibu Cici Dahrifa, S.Pd memperoleh skor 91% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan tanpa revisi lebih lanjut.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Berdasarkan hasil dari penilaian oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara yaitu Ibu Cici Dahrifa, S.Pd yang dilakukan secara langsung, memperoleh skor persentase 91% dengan kriteria praktikalitas “Sangat Praktis”. Praktisi pendidikan mengungkapkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan minat dan serta semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Lestari (2021, h. 1-6) *Wordwall* bermanfaat sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dievaluasi berdasarkan hasil dari penilaian *pre-test* dan *post-test*. Soal tes yang diberikan berjumlah 30 butir dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya secara memadai. Peserta didik dianggap telah tuntas hasil belajar jika mereka mencapai skor nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan pada nilai ≥ 70 . Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata skor nilai peserta didik adalah 57,94 dengan 3 orang peserta didik memenuhi persyaratan kelulusan dan 18 peserta didik belum mencapai standar yang telah ditetapkan. Setelah itu, hasil *post-test* peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 88,73% dengan keseluruhan peserta didik yang telah mencapai kriteria kelulusan. Analisis N-Gain dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 76,20% yang digolongkan sebagai “Efektif” dengan kategori “Tinggi”.

4. SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada materi kata baku dan tidak baku di MIS Al Washliyah Sidua-dua Labuhanbatu Utara, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* memperoleh hasil skor persentase sebesar 63%. Produk tersebut masuk ke dalam kategori “Layak digunakan dengan revisi”. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli media, maka diperoleh skor persentase sebesar 90% dan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan. Selanjutnya hasil evaluasi dari ahli materi yaitu, Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd menunjukkan skor 76%. Produk tersebut masuk dalam kategori “Layak digunakan dengan revisi”. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli materi, maka diperoleh skor persentase sebesar 92% dan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.
2. Hasil praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* oleh praktisi pendidikan yaitu, Ibu Cici Dahrifa, S.Pd memperoleh skor 91% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan tanpa revisi lebih lanjut.
3. Hasil dari evaluasi efektivitas produk media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa produk tersebut berhasil mencapai tingkat ketuntasan belajar sebesar 88,73%. Berdasarkan analisis perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, rata-rata peningkatan skor N-Gain mencapai 76,20% yang diklasifikasikan sebagai “Efektif”. Oleh karena itu, berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* efektif dalam mendukung proses pembelajaran.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, dkk. (2020). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Banda Aceh: Lembaga KITA
- Anjelita Novita Sari, dkk. (2024). *Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif Dengan Media Wordwall Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, hal. 9 (1)
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, hal. 41-50
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, hal. 213-232
- Arni Mahyudi. (2022). *Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama*. STAI Darul Ulum Kandangan: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
- Bilqis, N., dkk. (2025). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar di SD N 1 Pasirbatang*. Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah, hal. 11
- Deriyan, L. F., & Nurmainira. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, hal. 1
- Khairunnisa, Y. (2021). *Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6 (2), hal. 124-134
- Lestari, R.D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SD N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 2 (2), hal. 1-6
- Mailani, E., Humairah, E. (2019). *Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Ningrum, Via Setya. (2019). *Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku di Kalangan Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta*. Jurnal Skripta: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Yogyakarta, 5 (2), hal. 22-27
- Riski, H., Rusdinal, R., & Gistituti, N. (2021). *Kepemimpinan Kepala Sekolah di Sekolah Menengah Pertama*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, hal. 3



- Sari, P.M & Yarza, HN. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis dan Wordwall Dalam Pembelajaran IPA Bagi Guru SDIT Al-Kahfi*. Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif, 4 (2), hal. 195-199
- Sitepu, L., dkk. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas 3 SD Negeri 105401 Namo Linting*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Subhan, M. (2023). *Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Tema 3 Subtema Kelas V SDN 04 Koto Baru*. Journal Education and Counseling, hal. 4
- Sugihastuti, Siti Saudah. (2018). *Buku Ajar Bahasa Indonesia Akademik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hal. 317-320
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 4
- Thiagrajan, S. (1974). "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook". Indiana Univ., Blomington. Center for Innovation In. (Mc)
- Ucha, G., dkk. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam mencapai Tujuan Instruksional*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, hal. 1
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Yuliani, W., Banjarnahor, N. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan (R&D) Dalam Bimbingan dan Konseling*. Quanta, 5(3), h. 115
- Yusuf, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media
- Zhenith Surya Pamungkas, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih*. Pedagogi Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial