



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SDN 115473 TANJUNG PASIR

**Dinda Lestari Putri^{1*}, Edizal Hatmi², Eva Betty Simanjuntak³, Elvi Mailani⁴, Fajar
Siddik Siregar⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: dindaputrilrestarilubis9@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3454>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifitasan media pembelajaran kuis berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS Di Kelas V SDN 115473 Tanjung Pasir T.A.2024/2025. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *metode Research and Development (R&D) Model 4D* yakni *Define, Design, Development and Dissemination*. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas V-A SDN 115473 Tanjung Pasir. Sedangkan instrumen atau alat pengumpuln data adalah lembar observasi, lembar lembar observasi, lembar wawancara, angket validasi materi dan desain teknologi, angket validasi praktisi pendidikan dan soal tes. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran kuis berbasis *web wordwall* siswa yakni Papan Informasi dengan 3 aspek penilaian yang meliputi: Penilaian terhadap aspek kelayakan isi materi dengan hasil persentase 83,75% (Valid/ Layak digunakan), aspek kelayakan tampilan desain dan teknologi dengan persentase 97,36% (Valid/ Layak untuk digunakan), aspek Praktikalitas diperoleh hasil persentase 93.75% (Valid/ Layak untuk digunakan). Sedangkan untuk hasil efektifitas dari pre-test dan post-test dengan persentase 85%. Berdasarkan hasil uji kelayakan, kepraktisan dan keefektifitasan produk ini maka dapat disimpulkan Media pembelajaran kuis berbasis *web wordwall* ini sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: IPAS, Hasil belajar, *Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Simbolon (2017) yang menyatakan "*globalisation process continues in accordance with the Development of science and technology*" dari kondisi ini tersebut mengharuskan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif disertai dengan kemampuan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Pada abad 21 guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang materi saja tetapi guru juga harus memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi. Seorang guru harus menguasai *Pedagogical Knowledge (PK)* dan *Content Knowledge (CK)* dalam hal ini guru tidak hanya mampu menguasai konten/materi, melainkan mampu menguasai ruang lingkup pedagogi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Angginta dkk (2025) menyatakan bahwa perubahan nilai-nilai sosial, globalisasi, dan kemajuan teknologi dan informasi harus dipertimbangkan saat mengatur pendidikan. Pada saat ini teknologi dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran, baik untuk menyusun materi ajar, melaksanakan kegiatan pembelajaran, ataupun untuk membuat media pembelajaran. Semakin canggihnya dunia teknologi sekarang ini menyebabkan lahirnya media pembelajaran yang beraneka ragam terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.



Menurut kusuma (2023) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Sedangkan Tafonao (2018) Mendefinisikan media sebagai salah satu alat bantu mengajar, media pembelajaran membantu guru menyampaikan informasi, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Tetapi sering kali penggunaan fasilitas tersebut masih kurang maksimal. Media pembelajaran interaktif dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran adalah media aplikasi *Wordwall*.

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari, (2021) *wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Menurut Sari & yarza, (2021) Kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendonwload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu Media *Wordwall* dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media *wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada saat pandemi atau pembelajaran daring. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk, (2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (*wordwall*) terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan ilmu-ilmu pengetahuan yang kompleks. Menggabungkan ilmu alam dan ilmu sosial memberikan siswa peluang yang sangat baik untuk belajar dari kedua perspektif tersebut. Di sudut pandangan peserta didik, mata pelajaran IPAS merupakan salah satu pelajaran yang menyenangkan. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka, pelajaran IPAS terasa sangat mudah dipahami. Kekreatifan pendidikan dalam media pembelajaran yang digunakan juga sangat mendukung proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran IPAS, misalnya vidio, gambar, animasi dan game. Dalam konteks Pembelajaran IPAS sejatinya menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Prihatini & Sugiarti, 2022) menyatakan bahwa penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di lapangan juga menghadapi beberapa hambatan. Diantara kendala tersebut adalah kurangnya kesiapan guru . Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa terutama di dalam kurikulum merdeka yang mendorong kebebasan dalam metode pembelajaran.

Dari hasil pengamatan di SD Negeri 115473 Tanjung Pasir, tepatnya di kelas V ada beberapa masalah di temukan pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu salah satu masalahnya adalah guru masih menggunakan media konvensional sehingga kurang menarik perhatian siswa. Media yang digunakan guru masih bersifat sederhana yaitu dengan menggunakan media kertas karton, media gambar, buku pelajaran dan benda-benda yang ada disekitar yang dapat digunakan sebagai alat pendukung saat belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menemukan solusi yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan menggunakan media pembelajaran yang tersedia di internet dengan mengembangkan media pembelajaran kuis berbasis *web* menggunakan *Wordwall*. Media pembelajaran kuis berbasis *web* menggunakan *Wordwall* merupakan aplikasi dan *web* yang digunakan secara *online* dan memiliki banyak fitur yang dapat disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media ini sangat mudah serta siswa juga akan lebih memahami pelajaran karena pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan bervariasi. Media pembelajaran kuis



berbasis *web* menggunakan *Wordwall* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di SDN 115473 Tanjung Pasir sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media tersebut sebagai alat Penunjang saat pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu; *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Sugiyono, 2015).



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan 4D

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 115473 Tanjung Pasir. Jumlah siswa yang ada di kelas ini sebanyak 18 Peserta didik, terdiri dari 10 laki-laki dan 8 perempuan. Sedangkan objek penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS. Selain itu Operasional penelitian ini didukung oleh validator ahli desain, validator ahli materi, dan validator ahli praktis terhadap produk yang telah dibuat untuk mengetahui kelayakannya, produk divalidasi, dan diperbaiki agar produk tersebut layak untuk diterapkan pada proses selanjutnya. Dimana untuk validator praktis merupakan guru dan wali kelas sekolah SDN 115473 Tanjung Pasir, sedangkan untuk Validator ahli materi dan produk merupakan dosen PGSD FIP Unimed.

Teknik pengumpulan data yang dipakai meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen soal tes, instrumen validasi yang meliputi validasi ahli materi dan desain media dan validasi i praktikalitas. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan analisis. Adapun Data kualitatif berupa pencarian data hasil observasi dan wawancara, serta kritik dan saran dari validator terhadap produk pada instrumen validasi media dan materi. Analisa data kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan instrumen angket validasi ahli dan uji coba produk. . Kemudian setelah mendapatkan hasil angket penilaian akan dilakukan analisis persentase menggunakan *skala likert* dengan rentang skor 1 sampai 5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini sudah dilaksanakan di kelas V SDN 115473 Tanjung Pasir. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran kuis berbasis *Wordwall* yang memuat pembelajaran IPAS. Model dalam proses pengembangan media kuis berbasis *wordwall* pada penelitian ini sesuai dengan tahapan model 4D yang terdiri atas 4 tahapan pengembangan, yakni: analisis, desain, pengembangan dan penerapan.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

1) Analisis Awal-Akhir

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran IPAS yang ada di kelas V sekolah SDN 115473 Tanjung Pasir, ini mencakup observasi terhadap proses belajar mengajar, wawancara dengan guru, dan pengumpulan data dari peserta didik tersebut. Adapun informasi yang diperoleh oleh peneliti mengenai proses pembelajaran yakni: guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, hanya menggunakan kertas karton dan gambar yang ditempel, dan belum pernah digunakannya teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan minat peserta didik berkurang dan beberapa peserta didik tidak memahami pelajaran IPAS yang disampaikan.

2) Analisis Peserta Didik

Pada tahapan ini, peneliti menemukan beberapa siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan media karton dan beberapa gambar yang ditempel di atasnya. Peserta didik cenderung sibuk dengan dunia bermain yang mereka ciptakan sendiri hal ini mengakibatkan beberapa peserta didik tidak memahami apa yang pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu,



diperlukannya pengembangan media pembelajaran kuis berbasis *Wordwall*, yang memuat pelajaran IPAS dengan tampilan gambar yang jelas dan animasi yang menarik serta adanya interaksi dalam media pembelajaran, dapat membuat siswa fokus dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

3) Analisis Tugas

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi tugas-tugas yang dirancang harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS. Hal ini bertujuan agar siswa memahami konsep – konsep dasar dari pembelajaran IPAS yang sudah dikemas dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan animasi yang menarik serta video yang dapat diamati, sehingga tugas yang dikerjakan mendapatkan nilai yang maksimal dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

4) Analisis Konsep

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kuis menggunakan *Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 115473 Tanjung Pasir, peneliti terlebih dahulu melakukan telaah konsep-konsep yang harus disesuaikan dengan lingkungan sekitar. Analisis konsep ini, bertujuan untuk memilih, memerinci, menetapkan dan menyusun secara sistematis konsep yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada tahapan ini, peneliti melihat hasil dari tugas dan konsep yang telah dianalisis, analisis ini dilakukan untuk merumuskan indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan menjadi acuan dalam proses pembelajaran.

Tahap Perancangan (Design)

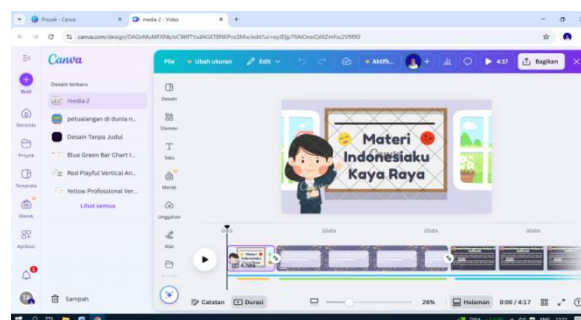
Dalam pengembangan produk ini, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dan *Wordwall*. Perancangan *Design* ini dibuat berdasarkan observasi awal yang sudah dilakukan sehingga produk disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar yang diminati oleh siswa. Berikut merupakan langkah-langkah dalam perancangan produk media pembelajaran kuis berbasis *Wordwall*.

1) Menyusun modul ajar

Dalam tahapan menyusun modul ini, peneliti menyesuaikan dengan ilustrasi, tampilan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang ada pada materi Indonesiaku Kaya Raya (Topik “ Kekayaan Alam Indonesiaku”), dengan disesuaikannya modul dan elemen serta ilustrasi yang ada, maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan dan modul ajar dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Pembuatan video pembelajaran

Tahapan menyusun video ini berisi, materi yang menjelaskan tentang kekayaan alam Indonesiaku, serta contoh menggunakan ilustrasi gambar yang mirip. Sebelum menggunakan kuis berbasis *Wordwall*, peneliti memberi pemahaman tentang materi Indonesiaku Kaya Raya, Topik “ Kekayaan Alam Indonesiaku” menggunakan video pembelajaran yang sudah dirancang menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 1 Menyusun Materi Dalam Video Pembelajaran.

3) Finishing video pembelajaran

Setelah seluruh layout dari rancangan desain video pembelajaran melalui aplikasi *Canva* telah selesai, maka selanjutnya hasil dari rancangan diunduh ke dalam format file video.



4) Pembuatan kuis berbasis *Wordwall*

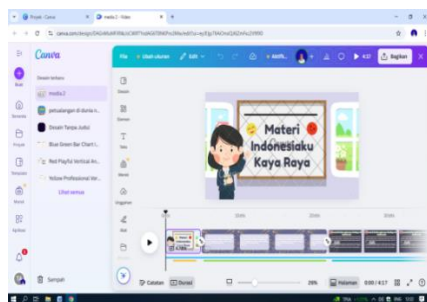
Pada tahapan ini, peneliti membuat media pembelajaran kuis yang memuat layout dan gambar serta tema yang menarik, untuk mempermudah siswa memahami pertanyaan dan berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Kuis berbasis *Wordwall* menjadikan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan, dapat dilihat dari ilustrasi serta iringan musik yang tersedia pada *Wordwall*. Tema yang dipilih harus disesuaikan dengan materi yang akan diberikan, hal ini dapat menambah nilai kecantikan pada media yang dibuat, dan menarik perhatian siswa untuk terus mengikuti proses pembelajaran dan menjawab kuis dengan benar. Gambar yang dimasukkan juga harus sesuai dengan aslinya dan mempunyai tampilan yang jelas.



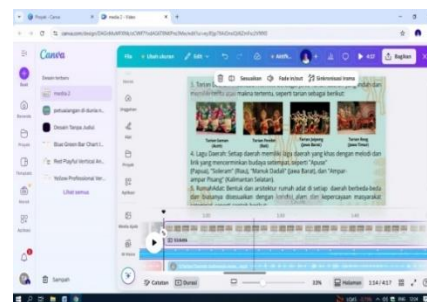
Setelah latihan soal selesai dirancang silahkan klik bagikan, dan link dapat dikirimkan melalui *Google classroom* atau grup *watshapp*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

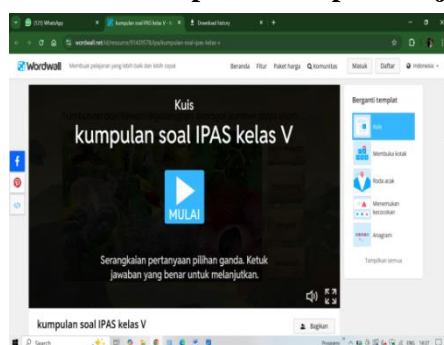
Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan pengembangan produk media pembelajaran kuis berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPAS, yang telah dirancang sebelumnya. Dalam tahap ini, peneliti akan melakukan validasi produk oleh ahli desain, ahli materi, dan praktisi pendidikan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari kuis yang dikembangkan. Berikut tampilan dari kuis berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Raya (Topik “Kekayaan Alam Indonesiaku”).



Gambar 3 Tampilan vidio pembelajaran



Gambar 4 Materi Pembelajaran



Gambar 5 Tampilan Awal Kuis



Gambar 6 Soal Kuis



4615





Gambar 7 Tampilan Kuis Wordwall

Gambar 8 Papan Skor Nilai Kuis

Produk bahan ajar yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran kuis berbasis *Wordwall* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan kuis yang interaktif melalui fitur seperti menjawab soal secara online yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan lembar kerja konvensional, selain itu kuis berbasis *Wordwall* juga memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik setelah mereka mengisi soal, ketika jawaban yang dipilih adalah salah, sistem koreksi nya langsung menunjukkan jawaban yang benar, sehingga mereka dapat mempelajari kembali materi yang salah tersebut. dengan papan peringkat skor yang ada setelah selesai menjawab soal, peserta didik bersemangat untuk memperoleh peringkat pertama di kuis berikutnya.

Tahap Disseminate (Implementasi)

Validasi Produk

Validasi produk media pembelajaran kuis berbasis *Wordwall* yang peneliti kembangkan dilakukan oleh validator yang menguasai aspek desain, aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian materi, serta aspek praktikalitas produk. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator akan digunakan sebagai pedoman oleh peneliti untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap produk. Revisi produk diperlukan untuk meningkatkan kualitasnya agar lebih efektif dalam proses pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Adapun validator yang dituju yakni salah satu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd. pada tahap pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa 07 Mei 2025. Adapun hasil instrument angket pertama dipaparkan peneliti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Aspek	Jumlah Butir Indikator	Skor
Kualitas Isi	7	20
Penyajian Materi	6	17
Bahasa	7	19
Jumlah	20	56

Hasil kelayakan materi oleh Ibu Yusra Nasution S.Pd., M.Pd. pada tahap pertama memperoleh skor sebanyak 56 dari total skor 80 dengan persentase hasil kelayakan adalah 70%. Materi yang terkandung di dalam media video dalam proses pengembangan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS, dikategorikan pada kriteria "Layak digunakan dengan revisi". Adapun saran dari ahli materi yaitu : Pada materi tambahkan contoh dalam bentuk gambar agar peserta didik lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh ibu Yusra Nasution S.Pd., M.Pd., maka media video akan diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli materi. Berikutnya validasi tahap kedua yang dilaksanakan pada hari Jumat 09 Mei 2025, validasi yang dilaksanakan secara langsung di salah satu ruang fakultas ilmu pendidikan. Berikut ini hasil instrument angket validasi materi tahap kedua di paparkan penulis pada tabel dibawah ini:

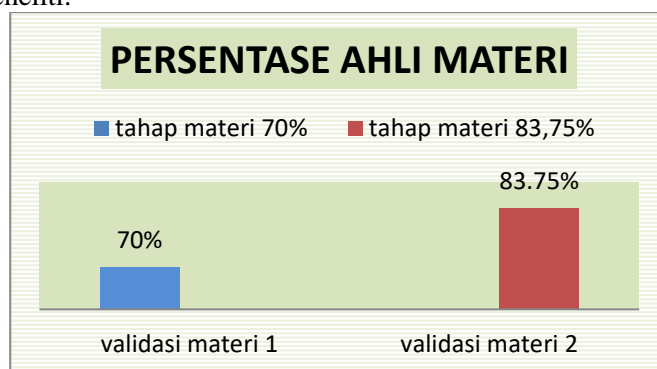
Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Aspek	Jumlah Butir Indikator	Skor
Kualitas Isi	7	23



Penyajian Materi	6	21
Bahasa	7	23
Jumlah	20	67

Hasil penelitian validasi materi pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 115473 Tanjung pasir, pada tahap kedua ini memperoleh skor sejumlah 67 dari total skor 80, dengan persentase hasil kelayakan 83,75% dengan kategori “Sangat Layak” di implementasikan tanpa melalui revisi. Berdasarkan perbedaan hasil kelayakan materi dari ibu Yusra Nasution S.Pd., M.Pd., pada setiap tahap validasi menunjukkan peningkatan terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 9 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I Dan Tahap II

Pada diagram dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 115473 Tanjung Pasir yang divalidasi oleh ahli materi yaitu ibu Yusra Nasution S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan memperoleh hasil pada tahap pertama dengan kriteria “**Layak (dengan revisi)**” dengan saran keseluruhan yaitu menambahkan contoh gambar pada materi agar peserta didik mudah memahami materi. Maka setelah melewati perbaikan telah diperoleh hasil validasi tahap kedua dengan memperoleh penilaian pada kriteria “**Sangat Layak**” dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Desain dan Teknologi Media

Validasi ahli desain yang dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, yaitu Bapak Sugianto, S.Pd.I., M.A yang dilaksanakan pada hari Selasa 06 Mei 2025, mengenai validasi terhadap fisik dan tampilan dari media pembelajaran kuis yang dilakukan untuk mendapatkan penilaian, kritik dan saran agar media pembelajaran kuis yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas “layak” digunakan oleh guru dan siswa. Setelah menjadi serta mengamati tampilan dari media pembelajaran kuis yang dikembangkan, validasi teknologi ini dilakukan untuk menilai kelayakan *Wordwall* dan konten yang terdapat didalamnya. Validator melakukan penilaian dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Adapun hasil instrument angket dapat dilihat pada tabel di berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Desain dan Teknologi Media

Aspek	Jumlah Butir Indikator	Skor Per Aspek
Penyajian	3	11
Desain Isi	8	32
Visual	3	12
Audio	3	11
Penggunaan	2	8
Jumlah	19	74

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran kuis oleh bapak Sugianto S.Pd.I., M.A., yaitu memperoleh skor sebesar 74 dari total skor 76 dengan persentase hasil kelayakan adalah 97,36%. Media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* yang dikembangkan ini, termasuk



ke dalam kriteria “**Sangat Layak**” digunakan untuk melanjutkan penelitian. Berikut adalah diagram dan masukan hasil validasi desain media dan teknologi dari bapak Sugianto S.Pd.I., M.A.

c. Validasi Ahli Praktisi Pendidikan

Guru kelas atau praktisi berperan dalam menilai/menguji berupa medi pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD dari segi praktikalitas. Beberapa komponen yang dinilai yakni aspek tampilan, penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa. Validasi ini dilakukan dengan satu tahapan langsung dengan memperoleh penilaian pada kriteria “layak” yang dilakukan peneliti secara langsung di SDN 115473 Tanjung Pasir bersama ibu Sundari Dewi, S.Pd. pada hari rabu 14 Mei 2025. Berikut adalah hasil penilaian dari wali kelas V-A SDN 115473 Tanjung Pasir.

Tabel 4 Validasi Ahli Praktisi Pendidikan

Aspek	Jumlah Butir Indikator	Total Skor Per Aspek
Tampilan	8	30
Materi	5	19
Bahasa	3	11
Jumlah	16	60

Berdasarkan tabel diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil penilaian yang dilakukan oleh guru wali kelas V-A SDN 115473 Tanjung Pasir diperoleh skor sebesar 60 dari total nilai 64 dengan persentase 93,75%, dengan penilaian kriteria “ **Sangat Layak**”,dapat digunakan tanpa revisi. Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari guru wali kelas yaitu “Sudah baik dalam pengembangan media”.

Dapat disimpulkan hasil validasi seluruh ahli dan guru kelas dengan rekapitulasi penelitian final terhadap Media Pembelajaran Kuis Berbasis *Web Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SDN 115473 Tanjung Pasir pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Produk

NO	VALIDATOR	NAMA	HASIL VALIDASI	
			PERSENTASE AKHIR	KATEGORI
1	Ahli Materi	Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd.	83,75%	Sangat Layak
2	Ahli Desain & Teknologi	Sugianto, S.Pd.I., M.A.	97,36%	Sangat Layak
3	Ahli Praktisi Guru Kelas V	Sundri Dewi S.Pd.	93,75%	Sangat Layak
RATA-RATA PERSENTASE			$\frac{83,75 + 97,36 + 93,75}{3} = \frac{274,86}{3} = 91,62\%$	
KATEGORI			Sangat Layak	

Pembahasan

Kelayakan (Validitas) Media Pembelajaran Kuis Berbasis *Web Wordwall*

Pengembangan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN115473 tanjung pasir pada materi Indonesiaku kaya raya dikembangkan menggunakan model 4D. penelitian ini dimulai dari tahap *Define* (pendefenisian) yang meliputi analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap yang kedua yaitu tahap *Design* (merancang) yakni membuat produk media pembelajaran kuis berbasis *Wordwall*. Sedangkan tahap yang ketiga yaitu tahap *Development* (mengembangkan) yaitu pembuatan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall*, sampai ketahap yang terakhir yaitu tahap *Disseminate* (penyebaran) yaitu pengimplementasian media pembelajaran kuis dalam mengukur keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh penelitian.



Pada tahap *Define* (pendefenisian) dilaksanakan kegiatan pengamatan karakteristik belajar peserta didik kelas V-A di SDN 115473 Tanjung Pasir dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana karakter dari peserta didik kelas V-A yang akan menjadi panduan peneliti untuk membuat media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS. Selanjutnya tahap analisis tugas, peneliti mengidentifikasi tugas-tugas yang dirancang harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS. Selanjutnya tahap analisis konsep, peneliti terlebih dahulu melakukan telaah konsep-konsep yang harus disesuaikan dengan lingkungan sekitar. Analisis konsep ini, bertujuan untuk memilih, memerinci, menetapkan dan menyusun secara sistematis konsep yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya tahap analisis tujuan pembelajaran peneliti melihat hasil dari tugas dan konsep yang telah dianalisis, analisis ini dilakukan untuk merumuskan indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan menjadi acuan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya tahap **Design (perancangan)**. Dalam pengembangan produk ini, peneliti menggunakan aplikasi *Canva*, dan *web site Wordwall*. Peneliti membuat media pembelajaran kuis berbasis *Wordwall* pertama yaitu menyusun modul ajar peneliti menyesuaikan dengan ilustrasi, tampilan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang ada pada materi “Indonesiaku Kaya Raya” Topik “Kekayaan Alam Indonesiaku” setelah itu baru membuat video dari aplikasi *Canva*, peneliti menyusun video ini berisi, materi yang menjelaskan tentang kekayaan alam Indonesiaku, serta contoh menggunakan ilustrasi gambar yang mirip, setelah itu tahap terakhir peneliti, peneliti membuat media pembelajaran kuis yang memuat layout dan gambar serta tema yang menarik, untuk mempermudah siswa memahami pertanyaan dan berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Kuis berbasis *Wordwall* menjadikan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan, dapat dilihat dari ilustrasi serta iringan musik yang tersedia pada *Wordwall*.

Selanjutnya tahap **Development (pengembangan)** merupakan tahap awal memahami rancangan yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya. Setelah media selesai, selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan media yaitu uji validasi dari ahli desain dan teknologi, ahli materi, dan ahli praktisi pendidikan. Pada kelayakan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan pada ahli desain media dan teknologi dan ahli materi. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli desain dan teknologi dan ahli materi peneliti menggunakan penilaian dengan skala *likert* yang memiliki rentang 1-5.

Validasi pertama pada validasi ahli materi terdapat 20 butir pertanyaan dengan aspek penilaian yaitu aspek kualitas isi, penyajian materi dan bahasa, sehingga dari hasil validasi desain dan teknologi dilakukan melalui 2 tahap yaitu tahap I di peroleh dengan jumlah skor 56 dari total skor 80 dengan persentase hasil kelayakan sebesar 70% dengan kategori “layak dengan revisi”. Setelah itu peneliti melakukan validasi ahli materi kembali sejalan dengan saran dari ahli yakni tahap II dengan perolehan jumlah skor 67 dengan dari skor 80 dengan persentase sebesar **83,75%** dengan kriteria “**Sangat Layak**”. Kedua, validasi ahli desain dan teknologi terdapat 19 butir pertanyaan dengan aspek penilaian penyajian, desain isi, visual, audio dan penggunaan sehingga dari hasil validasi desain dan teknologi diperoleh jumlah skor 74 dari jumlah skor 76 dengan persentase sebesar **97,36%** dengan kategori “**Sangat layak**”.

Dari hasil penilaian validator ahli desain dan teknologi yang dilakukan oleh bapak sugianto, S.Pd.I., M.A. selaku dosen FIP Unimed dan validator ahli materi yang dilakukan oleh ibu Yusra Nasution S.Pd., M.Pd. hasil dari penilaian validasi ahli desain & teknologi media dan ahli materi diperoleh 97,36% dan 83,75% dengan kualifikasi sangat layak diimplementasikan tanpa adanya revisi. Kriteria mengacu pada tabel 3.8 mengenai validitas media pembelajaran. Tabel tersebut memaparkan jika nilai kumulatif pada persentase 83% - 100% maka media termasuk kedalam kualifikasi sangat layak. Hal ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya dengan judul penelitian (Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di Min 3 Jember) dengan hasil penelitian yang meliputi: hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor 57 dari skor maksimal 60 dengan persentase 95% yang



mana termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sementara itu untuk hasil pembahsan evaluasi ahli media mendapatkan skor nilai yang diperoleh 46 dengan skor nilai maksimal 50 dengan persentase sebesar 92% dimana termasuk dalam kategori layak (Naily Inayah, 2024).

Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di SDN 115473 Tanjung Pasir dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil yang “Sangat Layak”, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk di implementasikan dalam pembelajaran.

Praktikalitas Media Pembelajaran Kuis Berbasis Web Wordwall

Dalam mengukur kepraktisan dari media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 115473 Tanjung Pasir ini dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator Ibu Sundari Dewi S.Pd pada tanggal 14 Mei 2025 selaku guru kelas di kelas V-A. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli kepraktisan media pembelajaran kuis mengunakan penilaian dengan skala likert yang memiliki rentang 1-5 dimana penelitian memberikan angket yang berisikan 16 pertanyaan yang terdiri dari beberapa aspek yaitu tampilan, materi, dan bahasa.

Untuk ahli praktisi yaitu guru kelas V-A dengan jumlah skor diperoleh yaitu 60 dari total skor 64 dengan persentase sebesar **93,75%** dengan kategori “**Sangat Layak**”. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memiliki kepraktisan yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu setelah didapatkan penilaian dari ahli praktisi pendidikan lalu media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* akan diuji cobakan kepada peserta didik.

Efektivitas Media Pembelajaran Kuis Berbasis Web Wordwall

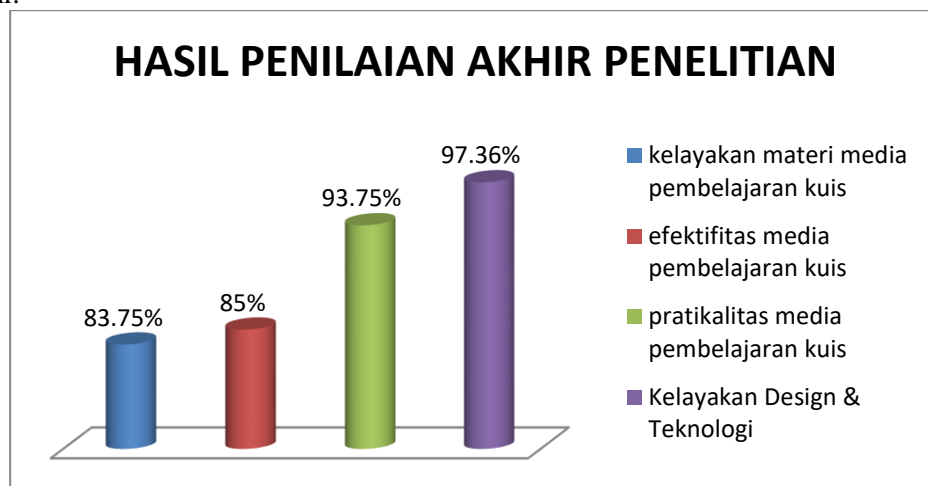
Implementasi media kepada peserta didik dimana percobaan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS diuji coba dengan menampilkan media kuis sebanyak 1 kali dalam masa penelitian. Untuk pertemuan pertama peneliti melakukan pengenalan dan tujuan kedatangan peneliti dan mengintruksikan cara mengerjakan soal pre-test dan memberikan pre-test terlebih dahulu. Pertemuan kedua peneliti melakukan proses mengajar menggunakan video pembelajaran dan modul pertama yaitu indonesiaku kaya raya topik “kekayaan alam indonesia”. Pertemuan selanjutnya peneliti juga melakukan proses mengajar dikelas dengan menggunakan video pembelajaran dan modul kedua indonesiaku kaya raya dengan topik “keberagaman budaya indonesia” lalu peneliti menggunakan kuis berbasis *web Wordwall* setelah selesai pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran kuis selanjutnya pemberian post-test kepada peserta didik kelas V-A SDN 115473 Tanjung Pasir

Kemudian setelah tahap Development selesai barulah masuk ketahap **Disseminate (penyebaran)**, pada tahap ini peneliti mempersiapkan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada peserta didik, setelah selesai peneliti memintak peserta didik mengulang kembali menggunakan media kuis berbasis *Wordwall* tersebut. Berdasarkan keterangan dari peserta didik tersebut mereka dapat memahami pelajaran tersebut.

Pada keefektifan media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 115473 pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Dari kegiatan pre-test yang dilakukan peneliti dikelas V-A terdapat 24 soal test yang di uji cobakan terhadap 20 peserta didik. Dari 20 peserta didik yang mengikuti pre-test hanya 5 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata 60,57%, hal ini menandakan guru belum berhasil dalam menyampaikan materi tentang indonesiaku kaya raya. Sedangkan pada saat pelaksanaan post-test terdapat 17 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata persentase 82,63% itu menandakan bahwa media yang dikembangkan tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga untuk nilai ketuntasan kelasnya diperoleh rata-rata persentasenya 85% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran kuis berbasis *web wordwall* ini sangat efektif untuk digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya penelitian ini dapat sebelumnya memiliki keefektifitasan yang sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari kualifikasi tersebut media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 15473 Tanjung Pasir ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan materi Indonesiaku Kaya Raya .



Adapun rangkuman dari semua hasil penelitian dan pengembangan dapat di lihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 10. Diagram Hasil Penilaian Akhir Penelitian

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 115473 Tanjung Pasir, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* dikembangkan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Proses pengembangan dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perancangan media sesuai capaian pembelajaran, pengembangan media berbentuk video dan kuis berbasis *web Wordwall*, serta penyebaran media melalui implementasi langsung dalam pembelajaran.
2. Kelayakan pada media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS memperoleh hasil sangat layak digunakan, sebab media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* yang dikembangkan telah divalidasi memperoleh persentase 97,36% atau termasuk kategori **“Sangat Layak”**. Kemudian validasi materi memperoleh nilai persentase 83,75% atau termasuk katerogi **“Sangat Layak”**. Sementara uji pratikalitas terhadap media pembelajaran kuis berbasis *web Wordwall* pada pembelajaran IPAS dapat memperoleh persentase sebedar 93,75% atau termasuk kategori **“sangat Praktis”** untuk digunakan pada peserta didik sekolah dasar.
3. Peneliti melaksanakan uji coba secara klasikal hasil dari perhitungan ketuntasan kelas pada saat pemberian pre-test dan post test diperoleh 85% dengan kualifikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test peserta didik, media kuis berbasis *web Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar. Nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 57,03% tergolong dalam kategori **“Efektif”** dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS, khususnya topik **“Indonesiaku Kaya Raya”**.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Angginta, T., Simanihuruk, L. ., Lubis, W. ., Winara., & Afriadi, P.(2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 106806 Cinta Rakyat .*Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1625–1639. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2921>
- Inayah, N. (2024). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember*.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*. 2 No. 143-44.



- 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), 1-6.
- Ria Nata Kusuma, N. L. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 7 Banyudono. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1377-1390. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.3854>
- 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), 195-199.
- Sari, R.N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*. 6 (2), 76-83.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*, 5(2), 179 – 186.
- Simbolon, N. 2017. Project Based Learning Implementation To Enable Students'activities. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 4(2), 1-8. <http://dx.doi.org/10.24114/esjpgsd.v5i2.4467>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Prihatini, A., Sugiarti, S., Ambarsari, T. A. B., & Nisa, I. N. (2022). Kompetensi pedagogik guru sma dalam menerapkan pembelajaran multiliterasi sebagai wujud merdeka belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6823-6831. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3020>