



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SDN 107398 SEI ROTAN

Dini Puspa Sari^{1*}, Lidia Simanihuruk², Zainuddin Muchtar³, Fahrur Rozi⁴, Try Wahyu Purnomo⁵

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

*Email: dinipuspasari404@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3517>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall Pada Materi Budaya Daerah di SD Negeri 107398 Sei Rotan. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya, Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi dan praktisi Pendidikan yaitu guru serta 28 siswa kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan. 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 93% termasuk kategori “Sangat Layak”. Skor nilai kelayakan oleh validator ahli materi 97% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji Praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi Pendidikan memperoleh hasil skor nilai kepraktisan dengan persentase sebesar 98% 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 80,20 dengan kategori “Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall pada mata Pelajaran IPAS Sangat Layak, Sangat Praktis dan Efektif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Wordwall, Budaya Daerah, IPAS, ADDIE

1. PENDAHULUAN

Permasalahan yang sering dihadapi dunia Pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman (Nurrita, 2018, h 172).

Pendidikan merupakan suatu hal yang memegang peranan penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan setiap individu untuk menguasai pengetahuan teknologi, termasuk integrasi pembelajaran teknologi di sekolah dasar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus kompeten dalam pemanfaatan teknologi untuk mengintegrasikannya ke dalam ilmu pengetahuan selama proses pembelajaran. Seorang anak usia sekolah dasar lebih menyukai gaya belajar yang menyenangkan, yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan ide-idenya selama proses pembelajaran serta gaya belajar yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.



Guru harus kreatif dalam menggunakan perangkat pengajaran agar siswa tidak cepat bosan dalam belajar. Penggunaan media yang sesuai akan meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk mengadopsi pemikiran kritis selama proses belajar mengajar di kelas. Guru juga harus mampu melaksanakan pembelajaran aktif dan kreatif untuk menarik perhatian siswa. Guru harus menyediakan bahan pembelajaran, termasuk penggunaan media dalam kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dengan seluruh siswa kelas V-a dan guru kelas V-a Ibu Wulan Sari S.Pd pada tanggal 2 September 2024 di SDN 107398 Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, ditemukan masih banyaknya permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar baik pada penggunaan sarana dan prasarana yang belum maksimal. Dimana pada saat menyampaikan materi media yang digunakan oleh guru hanya sebatas gambar-gambar yang di buat sendiri, seperti menjelaskan tentang sikap toleransi dalam keragaman bangsa melalui gambar orang-orang yang sedang menunjukkan sikap menghargai perbedaan antar suku yang satu dengan suku lainnya melalui gambar yang di buat, sehingga hal tersebut dapat menjadi pemicu minat belajar siswa menurun dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa kelas V di SD Negeri 107398 Sei Rotan

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentse	Kriteria
1	>75	14	50%	Tuntas
2	<75	14	50%	Belum Tuntas
	Total	28	100%	

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V-a Ibu Wulan Sari S.Pd Rendahnya hasil belajar dapat mempengaruhi pada aspek internal dan eksternal yang ingin dikembangkan oleh Pendidikan formal disekolah seperti kemampuan siswa dalam berfikir kritis, pemahaman konsep, dan berfikir tinggi. Hal ini juga dikemukakan oleh guru kelas V-a Ibu Wulan Sari S.Pd bahwa guru memang belum menggunakan media pembelajaran wordwall, dikarenakan keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi seperti laptop dan proyektor untuk menggunakan media pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa belum bisa mengembangkan atau menginovasikan media berupa games pembelajaran karena dirasa cukup sulit dalam pembuatannya. Selain itu guru mengatakan bahwa selama ini pembelajaran yang berlangsung hanya memakai media cetak berupa gambar yang diprint kemudian ditempel dengan kardus atau kertas karton dan terkadang hanya menggunakan buku paket.

Terkait pentingnya pengembangan media pembelajaran berupa games, guru mengatakan bahwa kebutuhan untuk games pembelajaran dirasa sangat perlu karena di SDN 107398 belum menggunakan games pembelajaran. Selain itu guru juga menjelaskan bahwa jika games pembelajaran digunakan, maka peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan, karena dalam games pembelajaran akan terdapat gambar yang menarik dan audio terkait materi yang dapat meningkatkan daya ingat siswa, motivasi dan rasa ingin tau sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dalam proses pembelajaran dan materi yang akan dipelajari yaitu: Suku batak karo, Suku Nias, dan Suku Melayu.

Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari dkk., 2022, h. 72). *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Dimana di dalam *Wordwall* disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang bisa digunakan oleh pengguna baru dan membuat pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa (Putri, 2020, h. 18).

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*. Produk yang dikembangkan akan diuji dari segi validitas, praktikalitas dan efektivitas sehingga dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara



terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru, menguji keefektifan dari produk yang telah dirancang, serta mengembangkan produk baru (Sugiyono, 2018). Desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, Model ini meliputi lima tahapan yaitu: Analysis (analisis), Design (rancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), and Evaluation (penilaian). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-a SD Negeri 107398 Sei Rotan dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 20 perempuan dan 8 laki-laki. Adapun objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Adapun instrument yang digunakan terdiri dari instrumen wawancara awal, instrument ahli yang meliputi respon guru dan siswa menggunakan angket selain itu instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar yaitu Pre-test dan Post-test yang memiliki bentuk soal pilihan berganda.

Teknik analisis data yang dipakai adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, serta kritik dan saran dari hasil validasi ahli desain, ahli materi dan praktisi Pendidikan yang diperoleh sebelum dan sesudah pengujian produk yang dikembangkan. Data dianalisis sebagai pedoman untuk memperbaiki produk agar menjadi lebih baik. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil angket penilaian yang diberikan kepada ahli desain, ahli materi dan satu guru wali kelas V dan 28 siswa kelas V-a SD Negeri 107398 Sei Rotan. Kemudian setelah mendapatkan hasil angket penilaian akan dilakukan analisis persentase menggunakan skala dengan rentang skor 1 sampai 5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah melakukan analisis (Analysis). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, dan analisis kurikulum dan materi serta analisis pendidik dan peserta didik. Analysis yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas V-a SD Negeri 107398 Sei Rotan pada 28 Mei 2025. Adapun yang diperoleh dari tahapan analisis yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang ada di SD Negeri 107398 Sei Rotan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan observasi untuk menganalisis lingkungan sekolah dan aktivitas peserta didik, wawancara terhadap guru kelas V-a SD Negeri 107398.

2. Analisis Perangkat Pembelajaran

Pada analisis perangkat pembelajaran di SD Negeri 107398 Sei Rotan, peneliti memperoleh informasi bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu modul ajar, buku siswa, buku penilaian dan buku pegangan guru.

3. Analisis Kurikulum dan Materi

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis materi bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum materi pembelajaran yang berlaku. Analisis materi dilakukan dengan cara melihat capaian pembelajaran dan indikator pembelajaran pada materi yang diajarkan agar produk dikembangkan dapat dijadikan sebagai alat bantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dari analisis yang dilakukan diperoleh bahwa kelas V-A menggunakan kurikulum merdeka dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang telah digunakan sejak tahun 2021 dengan KKM 75. Beracu dengan kurikulum tersebut bab 7 dengan muatan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan social.



4. Analisis Pendidik dan Peserta Didik

Hasil analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V-A SD Negeri 107398 Sei Rotan yakni dengan Ibu Wulan Sari, S.Pd. Tujuan dalam melaksanakan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, penggunaan media pembelajaran dan kendala apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran dan memberikan masukan kepada peneliti agar dapat mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut.

b) Tahap Design (Desain)

Setelah melakukan analisis terhadap produk seperti apakah yang akan dikembangkan berdasarkan data yang telah diperoleh maka tahap selanjutnya adalah mendesain media wordwall. Pada tahap ini peneliti memfokuskan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun bahan-bahan pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk, merancang produk berupa media wordwall sendiri, dan merancang buku panduan yang digunakan untuk pendukung dari media wordwall.

a. Menyusunan modul ajar kurikulum merdeka

Adapun langkah pertama yang dilakukan adalah merancang modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran yakni menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada bab 7. Bahan pembelajaran berupa modul ajar, buku siswa dan buku guru yang dimodifikasi untuk kesempurnaan produk yang dikembangkan yang kemudian dilanjutkan dengan membuat outline yang disesuaikan dengan komponen-komponen media interaktif wordwall.

b. Merancang Media Wordwall

Tahap ini berisi perancangan media interaktif wordwall berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan guru dan siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Dalam tahap ini peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam media interaktif wordwall.

c. Merancang Buku Panduan Media Wordwall

Pada tahap ini dilakukan perancangan buku panduan media wordwall yang berfungsi sebagai panduan yang berisi petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi ajar dan video pembelajaran dan link yang menggabungkan untuk mengakses media wordwall.

c) Tahap Development (Pengembangan)

1. Membuat dan Validasi Instrumen Penelitian (Angket)

Validasi media pembelajaran interaktif dilakukan setelah melaksanakan validasi angket terlebih dahulu. Validasi angket dilakukan oleh dosen/ahli dibidang penyusunan instrumen angket. Dimana peneliti melakukan validasi instrumen angket oleh Ibu Masta Marselina Sembiring S.Pd., M.Pd. sebagai validator instrumen angket ahli materi, ahli media, dan juga ahli praktisi pendidikan yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2025 pada tahap I dan pada tanggal 19 Mei 2025 tahap II. Berikut hasil validasi angket yang didapatkan oleh ahli:

Hasil Validasi Angket

No	Aspek Yang Dinilai	Subtotal Skor
1	Kejelasan	15
2	Ketepatan Isi	7
3	Relevansi	8
4	Kevalidan Isi	5
5	Tidak Ada Bias	5
6	Ketepatan Bahasa	20
Total		60
Presentase Kelayakan		$x = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{60}{65} \times 100\%$ $= 92\%$



Instrumen untuk menentukan efektifitas media menggunakan tes hasil belajar berupa soal pre-test dan post-test berbentuk pilihan berganda. Soal tes disusun berdasarkan materi IPAS Bab 7 “Seperti Apakah Budaya Daerahku” Topik “Warisan Budaya”. Tes yang disusun berjumlah 40 soal kemudian divalidasi oleh validator instrumen tes yaitu Ibu Rahmilawati Ritonga, M.Pd Validasi dilakukan pada 16 Mei 2025. Dalam validasi ada tigabelas soal yang tidak relevan dengan materi. Adapun hasil skor yang didapatkan adalah 40 dengan presentase kelayakan 66% yang menunjukkan bahwa instrument tes “layak digunakan dengan sedikit revisi”. Berikut hasil validasi tes oleh ahli:

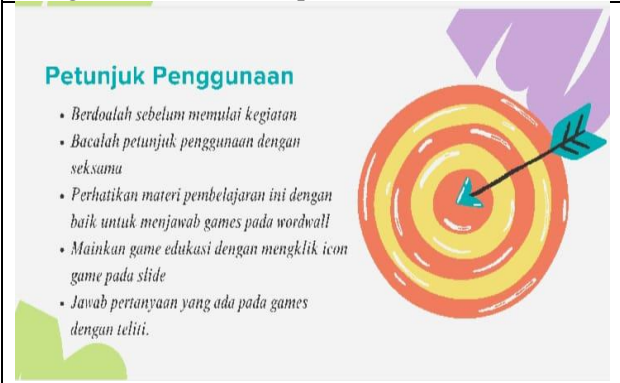
Hasil Validasi Soal Tes

No	Aspek Yang Dinilai	Subtotal Skor
1	Validasi Isi	20
2	Bahasa Soal	20
Total		40
Presentase Kelayakan Produk		$= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$ $= \frac{40}{60} \times 100\%$ $= 66\%$

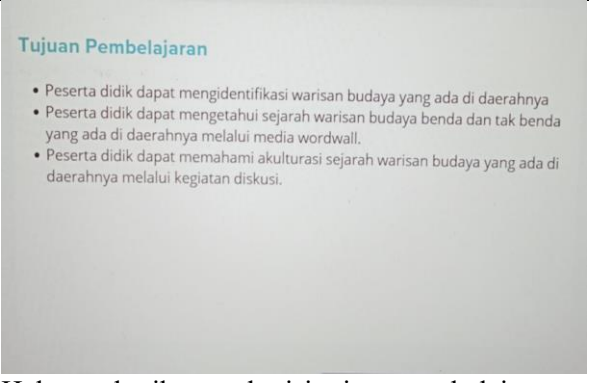
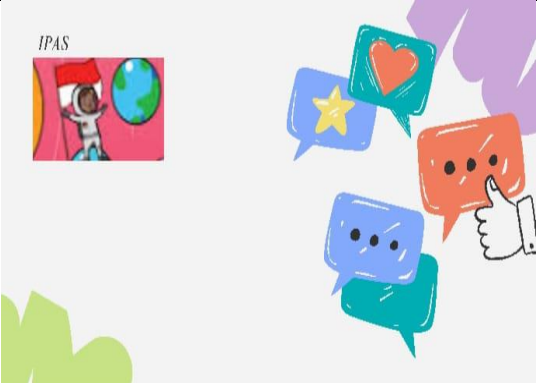
2. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli dilakukan dua pertemuan kepada validator Bapak Sugianto, S.Pd., I, M.A. yang merupakan Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan. Pertemuan pertama pada tanggal 7 Mei 2025. Data validasi penelitian ini diperoleh dengan cara memperlihatkan produk media wordwall yang telah dibuat kepada ahli media. aspek yang dinilai oleh validator ahli media yaitu aspek media atau isi, desain dan tampilan, penggunaan, dan bahasa. Adapun hasilnya diperoleh sebagai berikut:

Hasil Ahli Desain

Desain Media Wordwall	
 Halaman pertama berisi cover media, jika mengklik start media dapat dimulai	 Halaman kedua berisi menu, jika pilihan di klik akan menuju ke halaman berikutnya
 Halaman berikutnya berisi petunjuk penggunaan	 Halaman berikutnya berisi penjelasan



dari media wordwall  Halaman berikutnya berisi tujuan pembelajaran	capaian pembelajaran dan indikator  Halaman berikutnya berisi pilihan mata pelajaran yang dapat di klik
 Halaman ini berisi video penjelasan tentang budaya daerahku?	 Halaman ini menyajikan link dalam bentuk gambar yang dapat di klik untuk meneruskan ke media wordwall
 Berikut merupakan jenis game “open the box” tentang budaya daerahku	 Siswa dapat memilih kotak soal dari sampai 10



Setelah memilih siswa akan mendapat pertanyaan dan diperlihatkan untuk memilih jawaban yang benar

Setelah memainkan games siswa menganalisis jenis benda yang ada di daerahnya

Kemudia pertemuan kedua dilakukan pada atanggal 15 Mei 2025 memperoleh persentase kelayakan 92% dalam ketegori “sangat layak” digunakan tanpa revisi. Berikut hasil validasi akhir dari ahli desain:

Hasil Akhir Ahli Desain

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh
1	Aspek Media atau Isi	22
2	Aspek Desain atau Tampilan	25
3	Aspek Penggunaan dan Penyajian	23
4	Aspek Bahasa	13
Total		83
Presentase Kelayakan Produk		$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ $= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$ $= \frac{83}{90} \times 100\%$ $= 92\%$

Untuk melihat progres validasi desain, digambarkan sebagai berikut:

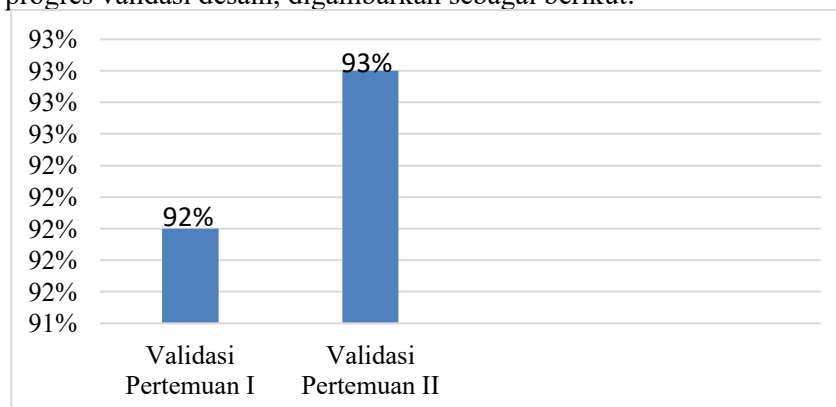


Diagram Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media

3. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan kepada validator Ibu Dr. Khaurunnisa, S.Pd., M.Pd. Pertemuan pertama dilakukan pada 16 Mei 2025. Adapun hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama memperoleh persentase kelayakan 85% dalam ketegori “layak” digunakan dengan sedikit revisi. Berikut hasil akhi validasi ahli materi seagai berikut:



Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh
1	Aspek Muatan Materi	14
2	Aspek Penyajian Materi	22
3	Aspek Bahasa	14
4	Kemanfaatan Materi	14
Total		64
Presentase Kelayakan Produk		$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ $= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$ $= \frac{64}{75} \times 100\%$ $= 85,3\%$

d). Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas dari penerapan media wordwall untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dengan cara menguji coba produk media wordwall kepada peserta didik kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan dengan materi Bab 7 Daerah Kebanggaanku topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku? Pada tanggal 26 Mei 2025. Penilaian praktikalitas media dilakukan dengan pemberian angket kepada praktisi pendidikan, sedangkan penilaian keefektifan media yang dilakukan dengan cara memberikan soal pretest dan post-test kepada peserta didik.

1. Validasi Praktisi Pendidikan (Guru Kelas V)

Uji praktikalitas dilakukan oleh validator ahli praktikalitas yaitu Ibu Wulan Sari, S.Pd. selaku guru kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan. Data validasi dalam penelitian ini diperoleh dengan menunjukkan produk yang sudah jadi kepada ahli praktikalitas Pendidikan. Aspek yang dinilai oleh ahli praktikalitas yaitu aspek penggunaan, pembelajaran dan bahasa. Adapun hasil penilaiannya sebagai berikut:

Hasil Respon Guru

Respon Guru	Jumlah Skor	Jumlah Skor Total	Presentase	Kriteria
Guru Kelas V-a	89	90	92%	Sangat Praktis tanpa revisi
Rata-rata persentase kelayakan			98%	Sangat Praktis tanpa Revisi

2. Hasil Respon Siswa

Dalam menguji praktikalitas produk juga dilakukan menggunakan respon peserta didik kelas V-a SD Negeri 107398 Sei Rotan yang berjumlah 28 siswa. Praktikalitas dilakukan pada tanggal 4 Juni 2025. Beberapa aspek yang dinilai adalah aspek penggunaan media, aspek penyajian materi dan aspek penggunaan Bahasa. Adapun rekapitulasi dari hasil respon siswa kelas V-a sebagai berikut:

No	Persentase Kelayakan (%)	Responden	Keterangan
1	81-100	16	Sangat Praktis
2	61-80	7	Praktis
3	41-60	-	Cukup Praktis
4	21-40	-	Kurang Praktis
5	0-20	-	Tidak Praktis
Jumlah Siswa		28	

Berdasarkan hasil penelitian untuk uji praktikalitas dari respon siswa diperoleh data persentase kelayakan dari 28 siswa, pada persentase kelayakan 100% terdapat 3 siswa, persentase kelayakan 95%



terdapat 2 siswa, persentase kelayakan 91% terdapat 5 siswa, persentase kelayakan 85% terdapat 2 siswa, persentase kelayakan 80% terdapat 3 siswa, persentase kelayakan 78% terdapat 3 siswa. Hasil akhir dari diperoleh rata-rata persentase kelayakan 80% dan termasuk dalam kategori “sangat praktis” digunakan tanpa revisi.

Dari kedua angket tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* yaitu dari hasil respon guru dan siswa direkapitulasi untuk mendapatkan rata-rata persentase praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Rekapitulasi Akhir Praktikalitas

No	Praktikalitas	Nama Praktikalitas	Hasil Akhir	
			Rata-rata	Kategori
1	Respon Guru	Wulan Sari, S.Pd	98%	Sangat Praktis
2	Respon Siswa	Siswa kelas V-a SD Negeri 107398 Sei Rotan	85%	Sangat Praktis
Rata-rata persentase kepraktisan			90%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi akhir praktikalitas, dimana data diperoleh dari hasil rata-rata angket respon siswa. Maka didapatkan rata-rata persentase kepraktisan 90% sehingga produk dapat dikategorikan “sangat praktis”.

3. Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan dikelas V menunjukkan hasil dari jumlah 28 siswa yang mengikuti pre-test terdapat 20 siswa yang tuntas mendapatkan nilai KKM diatas 70 dan yang tidak tuntas 8 siswa (50%). Sedangkan pada hasil post-test terdapat 23 siswa yang tuntas dan 5 siswa yang belum tuntas (80%). Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media wordwall sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Berikut ini perbandingan persentase pre-test dan post-test:

Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V

No	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Responden 1	40	65
2	Responden 2	72	95
3	Responden 3	70	90
4	Responden 4	71	85
5	Responden 5	60	89
6	Responden 6	70	95
7	Responden 7	73	88
8	Responden 8	78	89
9	Responden 9	70	98
10	Responden 10	74	95
11	Responden 11	77	90
12	Responden 12	75	95
13	Responden 13	66	97
14	Responden 14	60	90
15	Responden 15	70	88
16	Responden 16	73	89
17	Responden 17	75	90
18	Responden 18	60	90
19	Responden 19	55	85
20	Responden 20	70	88
21	Responden 21	70	98
22	Responden 22	60	88
23	Responden 23	73	85
24	Responden 24	55	88



25	Responden 25	70	85
26	Responden 26	71	89
27	Responden 27	50	95
28	Responden 28	55	90
Hasil		1863	2509
Rata-rata Nilai		60,21	80,20

Berdasarkan hasil ringkasan pre-test dan pos-test dari 28 siswa kelas V-a, dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan pre-test didapat 19 siswa belum mencapai nilai KKM, sementara sembilan siswa telah mencapai nilai tersebut. Setelah menjalani post-test didapati 20 siswa berhasil mendapat nilai KKM, sementara delapan siswa belum mencapai nilai KKM.

Untuk melihat lebih jelas diagram progress hasil belajar siswa kelas V berikut sebagai berikut:

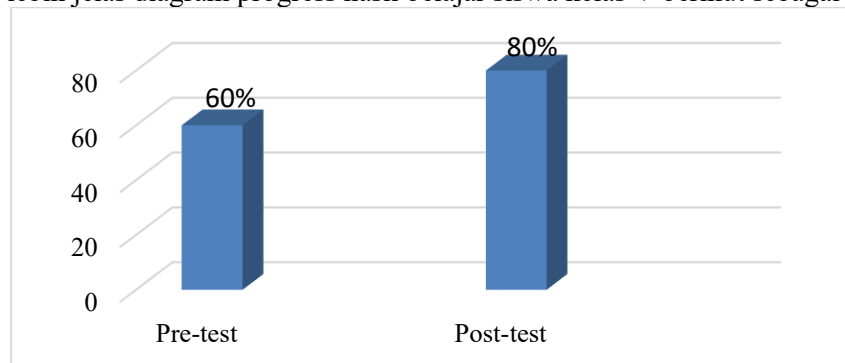


Diagram Progres hasil belajar

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

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre test}}$$

$$G = \frac{80,20 - 60,21}{100 - 60,21}$$

$$G = \frac{80,20 - 60,21}{100 - 60,21}$$

$$G = \frac{19,99}{39,79}$$

$$G = 0,5023$$

Dari hasil yang terlihat pada tabel serta hasil dari perhitungan menggunakan rumus telah didapatkan hasil skor belajar siswa yang. Maka dari hasil analisis dan perhitungan hasil dapat terlihat rata-rata nilai N-Gain Score adalah 50,23 serta N-Gain Score (%) yaitu sebesar 50% telah mencapai kategori “efektif” serta perolehan hasil perhitungan N-Gain termasuk kedalam klasifikasi “sedang”.

e). Tahap Evaluation (Evaluasi)

Rekapitulasi hasil dari proses pembuatan produk media pembelajaran interaktif pada setiap tahapan menunjukkan bahwa produk secara keseluruhan sudah baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.



4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media wordwall untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan, sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat diperoleh kesimpulan, yaitu:

1. Media wordwall yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh validator ahli materi dengan hasil persentase 80% kategori “Sangat Layak”. Kemudian validasi ahli media dengan hasil persentase 85% kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media maka media wordwall layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media wordwall yang telah dikembangkan selanjutnya di uji praktikalitas melalui praktisi Pendidikan. Uji praktikalitas oleh guru diperoleh hasil persentase 80% kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian praktisi Pendidikan maka media wordwall praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Media wordwall yang telah dikembangkan selanjutnya diuji efektifitas melalui uji cob a tes post-test dan pre-test. Tes dilakukan oleh siswa kelas V sebanyak 28 siswa, 23 siswa tuntas mendapatkan nilai diatas KKTP sehingga mendapatkan persentase 80% kategori “Sangat Efektif”.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- A Muri Yusuf. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304-313.
- Cahyono, Y. D. (2015). E-Learniong (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 18(2), 102-112.
- Dewi, N. L., Tripalupi, L. E., & Artana, M. (2013). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja. *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 3(1), 5192.
- Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *International Conference of Computer and Informatics Engineering (IC2IE)*, 1-6.
- Hamidah, N. A. (2024). *Memfaatkan Canva dan Wordwall Untuk Membuat Game Edukasi*. (T. Elementa, Ed.) Yogyakarta: Elementa Media Literasi.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(7), 2632-2635.
- Lestari, N. (2019). Improving the Speaking Skill by Vlog (video blog) as Learning Media: The EFL Students Perspective. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(1), 915-925.
- Lisa, N., Gandamana, A., Simbolon, N., Nurmayani, N., & Mailani, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD/MI Madinatussalam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22663-22678.
- Marton, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). IMPLEMENTATION OF ANDROID BASED MOBILE LEARNING APPLICATION AS A FLEXIBLE LEARNING MEDIA. *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*, 11(3), 168-174.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil



- Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*, 6(2), 189-199.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., & Hasanah, A. L. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative : Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854 - 2860.
- Nurrita , T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171-187.
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 480-490.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Puspitasari, S. (2018). Hubungan Minat Dan Aktivitas Dalam Tutorial Online Dengan Hasil Belajar Mahasiswa. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 5(2), 156-164.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 83 - 90.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Sari, A. P., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100-109.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25-31.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan 5&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan 5&D*. Bandung: Alfabeta
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Utami, P. S. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5, 9-16.
- Wikipedia. *Rantai Makanan*. http://id.m.wikipedia.org/wiki/Rantai_makanan. (Online) Diakses pada tanggal 16 Desember 2024 Pukul 11.20 wib.
- Zeda, F. R., & Muliati, I. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(4), 859-873.
- Yusufhadi, M. (2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Kencana Prenada Media Group.