



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 9593-9607

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar

Amril<sup>1✉</sup>, Yulia Darniyanti<sup>2</sup>, Desi Rahmadani Sapitri<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

Email: [rahmadanidesi964@gmail.com](mailto:rahmadanidesi964@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan wordwall pada pembelajaran IPA di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai dengan harapan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi siswa belajar dengan baik. Adanya tujuan penelitian ini karena peneliti menemukan masalah yang ada di pada siswa seperti sulit memahami materi pembelajaran, susah mendengarkan penjelasan guru dan sering keluar saat jam belajar IPA. Jenis penelitian ini yang digunakan untuk jenis penelitian adalah Research and Develoepment (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yaitu: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Berdasarkan hasil uji efektivitas berasal dari hasil lembar efektivitas yang diisi oleh siswa terhadap media pembelajaran menggunakan Wordwall, memperoleh persentase 98,8% dengan kategori sangat efektif. maka diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan Wordwall yang telah diuji cobakan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran sangat efektif.

Kata Kunci: *ADDIE, IPA, Wordwall.*

## Abstract

The purpose of this research is to develop learning media using wordwalls in science learning at SDN 37/II Pasar Lubuk Rampan with the hope of being able to increase the effectiveness of learning and motivate students to study well. The purpose of this study was because researchers found problems that existed in students such as difficulty understanding learning material, difficulty listening to teacher explanations and often going out during science study hours. The type of research used for this type of research is Research and Development (R&D). The ADDIE model has 5 parts, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data collection techniques used interviews, observation and documentation. The analysis technique used is validity, practicality and effectiveness analysis. Based on the results of the effectiveness test derived from the results of the effectiveness sheets taught by students on learning media using Wordwall, obtaining a percentage of 98.8% in the very effective category. it is concluded that the learning media uses Wordwall which has been tested in the classroom when the learning process is very effective.

Keyword: ADDIE, IPA, *Wordwall*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang memiliki peran penting dalam perkembangan seorang anak. Menurut undang-undang sidiknas No. 20 tahun 2003 pendidikan diartikan sebagai usaha yang harus dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan proses di dalam dirinya. Usaha sadar berarti pendidikan harus dilalui oleh suatu perencanaan yang matang dan sistematis dengan menggunakan prosedur atau alat tertentu untuk kelancaran proses pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan landasan dalam membangun sebuah bangsa. Maju dan mundurnya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan (Nurkholis, 2013).

Melihat kondisi saat ini, perkembangan kemajuan teknologi semakin tinggi. Kemajuan teknologi digital berdampak besar terhadap segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan dan pembelajaran mau tidak mau melibatkan disiplin teknologi pendidikan. Peran pendidikan dan guru sangat penting dan strategis, terutama dalam memberikan bimbingan, dorongan, semangat, fasilitas kepada masyarakat dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih jika dikaitkan dengan perkembangan zaman (Nurkholis, 2013). Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogis untuk meningkatkan pembelajaran yang dihasilkan oleh ketiga domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan

yang akan diterapkan oleh pendidik untuk menciptakan bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik dan sistematis (Hidayah & Prasetyo, 2022).

Salah satu pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran tematik sekolah dasar khususnya dalam muatan pelajaran IPA. IPA (ilmu pengetahuan alam) bukan hanya sekedar menghafalkan konsep dan prinsip IPA melainkan, dengan pembelajaran IPA diharapkan peserta didik dapat memiliki sikap dan kemampuan yang berguna bagi dirinya dalam memahami perubahan yang terjadi di lingkungannya dan berprestasi dalam pelajaran IPA (Yestiani et al., n.d.)

Peran guru pada kurikulum 2013 secara konsep sebenarnya tidak jauh berbeda dengan kurikulum ktsp yang selama ini telah berjalan. Perbedaannya hanya terdapat pada proses pembelajaran yang lebih menuntut pendidik untuk benar-benar dapat menunjukkan kompetensi yang dimilikinya lebih nyata secara aplikatif daripada secara administratif (Panggabean et al., 2021). Di sudut pandang peserta didik, mata pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang menyenangkan. Dengan diterapkannya kurikulum 2013, pelajaran IPA terasa sangat mudah di pahami. Kekreatifan pendidik dalam media pembelajaran yang digunakan juga sangat mendukung proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran IPA, misalnya video, gambar, animasi, dan game. Peserta didik berpendapat bahwa peran pendidik sangat besar dalam membantu peserta didik memahami materi.

Media Pembelajaran ideal merupakan proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam jalannya pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran ideal dipengaruhi pula oleh pendidik atau guru yang berperan di dalamnya. Pendidik merupakan kepala utama dalam kesuksesan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik perlu memahami tujuan serta manfaat dari pembelajaran tersebut (Magdalena et al., 2021). Peran guru dalam pembelajaran menurut undang-undang RI. NO. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, Pada Bab I, Pasal I menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, Mengajar, Membimbing, Mengarahkan, Melatih, Menilai, Dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal tugas tersebut harus dilaksanakan karena mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pendidikan (Magdalena et al., 2021).

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran digital ini tentu perlu lebih menarik dan dekat dengan kebiasaan peserta didik agar dalam pembelajaran peserta didik semangat belajar baik secara mandiri maupun dengan pengawasan pendidik. Maka seorang pendidik harus mampu mengembangkan dan membuat media yang menarik

serta menyenangkan contohnya seperti menggunakan *wordwall* ini dimana *wordwall* ini merupakan media pembelajarang yang kreatif sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran.

*Wordwall* merupakan suatu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang mnyenangkan bagi siswa karena siswa dapat melihat skor yang diperoleh setelah mengerjakan kuis yang terdapat pada game tersebut. *Wordwall* merupakan sebuah apalikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur quis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran IPA karena pembelajaran IPA bukan hanya untuk menghafal sebuah materi melainkan mengaitkan pembelajaran dengan fenomena kehidupan sehari-hari. *Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada peserta didik (Nisa & Susanto, 2022)

Berdasarkan observasi lapangan pada tanggal 28 Januari 2023 di kelas V SDN 37/II Pasar Lubuk Landai, penulis menemukan masalah yang terjadi bahwa peserta didik sulit untuk memahami materi, keluar masuk pada saat jam pembelajaran IPA karena kurang fokus pada pembelajaran, tidak mendengarkan penjelasan pendidik ketika pendidik menjelaskan materi di depan kelas. Hal ini dikarenakan pendidik belum menggunakan media yang kreatif dan menarik dalam proses pembelajaran, pendidik hanya menggunakan media seadanya saja sehingga kurangnya antusias peserta didik untuk belajar sehingga menyebabkan bosan dan jenuh terhadap pembelajaran. Hal diatas juga ditemukan oleh penulis Setelah mewawancarai ibu wali kelas v bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital seperti *wordwall* yang kreatif dan menyenangkan, karena hanya menggunakan buku cetak dan tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi karena takut membutuhkan waktu yang banyak, juga keterbatasan pendidik menggunakan IT sehingga peserta didik sulit memahami materi. Hal ini berdampaknya kepada rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Solusi untuk menumbuhkan semangat peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik seperti *wordwall* yang memuat sebuah fitur animasi, quis yang dikombinasikan. Dengan adanya *wordwall* ini peserta didik lebih semangat dan mudah memahami pembelajaran yang disukai oleh peserta didik karena dengan game ini peserta didik bisa belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang menyenangkan. *Wordwall* ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mencoba hal yang baru pada kegiatan sehari harinya. *Wordwall*

ini juga memudahkan peserta didik berkreasi serta memudahkan pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar.

Dari penjabaran diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *wordwall* pada pembelajaran IPA di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai dengan harapan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi siswa belajar dengan baik. Muatan yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran IPA dalam penelitian ini adalah materi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Pemilihan materi sifat-sifat benda pada muatan IPA dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kebutuhan di lapangan dan bertujuan agar media pembelajaran menggunakan *wordwall* dapat digunakan pada kelas V sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *wordwall* pada materi sifat-sifat benda diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam menjalani pembelajaran dan membiasakan peserta didik menggunakan dan menjalankan media dengan teknologi.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yang digunakan untuk jenis penelitian adalah *Research and Develepment* (R&D) model ADDIE ini mempunya 5 bagian yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan Instrumen yang digunakan yaitu Instrumen Analisis Peserta Didik, intrumen validitas instrumen praktikalitas dan instrumen efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yag digunakan menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi (ADDIE). Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 37 Pasar Lubuk Landai dengan jumlah siswa 33 orang pada tanggal 25 Mei pada tahun ajaran 2023 pada semester genap. Penyajian data uji coba Media Pembelajaran menggunakan *Wordwall* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar melalui beberapa tahapan:

Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini, untuk menganalisis kurikulum akan terdapat kompetensi atau

kebutuhan yang dicapai sesuai kurikulum 13 untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang menjadi acuan peneliti dengan media pembelajaran menggunakan *wordwall*, Dalam penelitian ini pengembangan yang akan dilakukan pada pengembangan media *wordwall* pada capaian pembelajaran fase C. Analisis kurikulum berguna untuk mengetahui tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPA yaitu setelah peserta didik belajar menggunakan media *Wordwall* peserta didik mampu untuk memudahkan dan memahami materi pelajaran IPA sifat-sifat benda.

Analisis Kebutuhan Pendidik pada tahap analisis kebutuhan pendidik peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas V, tentang penggunaan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* pada mata pelajaran IPA sebelumnya sudah pernah menggunakan media pembelajaran namun media yang digunakan sebelumnya belum kreatif dan bersifat digital sehingga belum mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, media yang digunakan sebelumnya yaitu media gambar yang terdapat pada buku cetak saja.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik pada tahap analisis kebutuhan peserta didik ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana di dalam kelas terdapat berbagai karakteristik peserta didik, namun rata-rata setiap peserta didik dalam satu kelas cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peserta didik gemar melihat sesuatu yang menarik dan berwarna. Analisis kebutuhan peserta didik ini dilakukan juga untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi untuk mengenai faktor penghambat peserta didik dalam mengembangkan potensinya dalam kegiatan belajar.

Analisis Karakteristik Peserta Didik analisis siswa dilakukan dengan menelaah karakteristik peserta didik tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki peserta didik. Hal ini perlu dilakukan karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik itu sendiri sesuai dengan keadaan peserta didik yang menjadi pengguna produk pengembangan. Peserta didik di kelas V sudah memasuki di tahap ini. Dengan demikian peserta didik sudah mampu mengingat dan berfikir kritis dan logis. Dengan adanya media *wordwall* dalam membantu peserta didik dalam menemukan konsep dengan cara berpikir secara logis. *Wordwall* ini dapat digunakan dalam membantu pembelajaran peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran.

Analisis Materi yang dipilih untuk pengembangan ini, yaitu materi IPA tema 7 Subtema 1 materi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas kelas V yang dipelajari di

semester genap. di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai ini disimpulkan bahwa dalam proses pembelajarannya, dalam penggunaan media pembelajaran pada pelajaran IPA hanya menggunakan buku cetak saja, belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik yang bersifat digital.

#### Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan perancangan instrumen dan produk penelitian. Perancangan instrumen penelitian terdiri dari: 1) Lembar validasi validitas instrumen dan produk. 2) Lembar validasi terdiri dari Produk oleh ahli media, Produk oleh ahli bahasa, Produk oleh ahli materi, Angket respon guru, Angket respon siswa. Naskah tes soal formatif. Perancangan instrumen penelitian, Lembar validasi validitas instrumen dan produk. Lembar validasi validitas instrumen dan produk terdiri dari 5 indikator.

Analisis Data Penyajian Data Hasil Uji Coba.

Tabel 1. Hasil Validasi

No	Validator	Hasil V = $\frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Dr. Estuhono, M.Pd	$V = \frac{20}{24} \times 100\%$ V= 83,3%	Valid	Dosen Undhari
2.	Aprimadedi, S.S, M.Pd	$V = \frac{29}{32} \times 100\%$ V= 90,6%	Sangat Valid	Dosen Undhari
3.	Dr.Raimon Effendi, M.Kom	$V = \frac{34}{36} \times 100\%$ V= 94,4%	Sangat Valid	Dosen Undhari
Rata-rata		V= 89,43%	Sangat Valid	Dosen Undhari

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator, terlihat: Dr. Estuhono, M.Pd dengan hasil 83,3% dikategorikan valid, validator Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 90,6% dikategorikan sangat valid, dan validator Dr. Raimon Effendi, M.Kom dengan hasil 94,4% dikategorikan sangat valid. dengan demikian hasil penilaian validitas Media Pembelajaran *Wordwall* pada materi sifat-sifat benda yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata nilai 89,43% (Sangat valid) sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar (SD).

Tabel 2. Data Praktikalitas Peserta Didik Menggunakan Wordwall

No	Nama	Hasil $p = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	AA	$P = \frac{70}{72} \times 100\%$ = 97,2%	Sangat Praktis
2.	AE	$P = \frac{67}{72} \times 100\%$ = 93%	Sangat Praktis
3.	AH	$P = \frac{68}{72} \times 100\%$ = 94%	Sangat praktis
4.	ANH	$P = \frac{66}{72} \times 100\%$ = 91,6%	Sangat praktis
5.	BRN	$P = \frac{69}{72} \times 100\%$ = 95,8%	Sangat praktis
6.	DJY	$P = \frac{66}{72} \times 100\%$ = 91,6%	Sangat praktis
7.	FA	$P = \frac{69}{72} \times 100\%$ = 95%	Sangat praktis
8.	FMJ	$P = \frac{68}{72} \times 100\%$ = 94,4%	Sangat praktis
9.	FN	$P = \frac{67}{72} \times 100\%$ = 93%	Sangat praktis
10.	JR	$P = \frac{65}{72} \times 100\%$ = 90,2%	Sangat praktis
11.	JIP	$P = \frac{68}{72} \times 100\%$ = 94,4%	Sangat praktis
12.	KF	$P = \frac{69}{72} \times 100\%$ = 95,8%	Sangat praktis
13.	KA	$P = \frac{63}{72} \times 100\%$ = 87,5%	Sangat praktis
14.	M.H	$P = \frac{70}{72} \times 100\%$ = 97,2%	Sangat praktis
15.	M.NP	$P = \frac{67}{72} \times 100\%$ = 93,%0	Sangat praktis
16.	M.W	$P = \frac{65}{72} \times 100\%$ = 90,2%	Sangat praktis

17.	MR	$P = \frac{56}{72} \times 100\%$ $= 77,7\%$	Sangat praktis
18.	M.PM	$P = \frac{72}{72} \times 100\%$ $= 100\%$	Sangat praktis
19.	NA	$P = \frac{64}{72} \times 100\%$ $= 88,8\%$	Sangat praktis
20.	N	$P = \frac{68}{72} \times 100\%$ $= 94,4\%$	Sangat praktis
21.	RA	$P = \frac{66}{72} \times 100\%$ $= 91,6\%$	Sangat praktis
22.	RF	$P = \frac{66}{72} \times 100\%$ $= 91,6\%$	Sangat praktis
23.	RTA	$P = \frac{67}{72} \times 100\%$ $= 93,0\%$	Sangat praktis
24.	SW	$P = \frac{65}{72} \times 100\%$ $= 90,2\%$	Sangat praktis
25.	SAF	$P = \frac{69}{72} \times 100\%$ $= 95,8\%$	Sangat praktis
26.	SAJ	$P = \frac{70}{72} \times 100\%$ $= 97,2\%$	Sangat praktis
27.	SA	$P = \frac{64}{72} \times 100\%$ $= 88,8\%$	Sangat praktis
28.	WH	$P = \frac{69}{72} \times 100\%$ $= 95,8\%$	Sangat praktis
Jumlah		$P = \frac{2.588}{28} \times 100\%$ $= 92,4\%$	Sangat praktis

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Pendidik menggunakan Wordwall

No	Praktisi	Hasil $p = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Darmawati, S.Pd	$P = \frac{38}{40} \times 100\%$ $= 95$	Sangat Praktis	Guru wali kelas V SDN 37/II Pasar

				Lubuk Landai.
--	--	--	--	---------------

Tabel 4. Data Praktikalitas Menggunakan Wordwall

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Wali Kelas V SDN 37/II Pasar Lubuk Landai	95%	Sangat Praktis
2.	Peserta didik kelas V SDN 37/II Pasar Lubuk Landai	92,4%	Sangat Praktis
Rata-rata		93,7%	Sangat Praktis

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yakni: 95% (sangat praktis) Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas media pembelajaran *Wordwall* pada materi sifat-sifat benda yang telah dirancang oleh peneliti mendapat rata-rata 93,7%, sangat praktis sehingga tepat penggunaan dan bisa diterapkan di Sekolah Dasar (SD).

Tabel 5. Hasil Efektivitas

No	Nama Siswa	Inisial	Jumlah	Hasil E = $\frac{f}{n} \times 100\%$	Keterangan
1.	AA		24	96	T
2.	AE		23	92	T
3.	AS		21	84	T
4.	ANH		24	96	T
5.	BR		23	92	T
6.	DJY		21	84	T
7.	FMJ		24	96	T
8.	FN		23	92	T
9.	JR		18	72	TT
10.	JIP		23	92	T
11.	KF		22	88	T
12.	M.H		23	92	T
13.	MR		24	96	T

14.	M.NP	22	88	T
15.	MW	23	92	T
16.	MRR	22	88	T
17.	PM	23	92	T
18.	RPL	24	96	T
19.	RTA	23	92	T
20.	SA	18	72	TT
21.	SAJ	25	100	T
22.	SAF	24	96	T
23.	SW	22	88	T
24.	N	18	72	TT
25.	KA	18	72	TT
26.	FA	23	92	T
27.	WH	22	88	T

#### Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap pengembangan ini yakni menciptakan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yaitu dengan melihat media yang sesuai dengan SK, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, dilengkapi dengan materi serta prosedur penyampaian materi yang sesuai. Media pembelajaran *Wordwall* ini dikembangkan untuk kelas V, dengan jumlah siswa 30 siswa yang ikut serta di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai.

#### Hasil Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dinyatakan valid oleh validator (tim ahli) maka media pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang dikembangkan. Uji coba media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dilaksanakan di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai dengan subjek penelitian kelas V. Media pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini diikuti oleh peserta didik kelas V dengan jumlah 30 peserta didik, pada tanggal 25 Mei 2023.

Implementasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini dilakukan secara individu maupun kelompok dengan mengakses *Wordwall.net*. Peserta didik menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Wordwall*, setelah itu pendidik menyalin link pada komputer dan menayangkan pada infocus pendidik

memanggil peserta didik sesuai dengan abjad, setelah itu peserta didik dapat memainkan game *Wordwall* tersebut dengan menjawab pertanyaan atau mengerjakan soal pada *Wordwall* tersebut dan peserta didik dapat langsung menuliskan nama peserta didik untuk melihat skor yang didapatkan setelah menjawab pertanyaan yang telah disediakan sesuai dengan materi tema 7 subtema 1 sifat-sifat benda.

Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap kelima atau tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dari validator (tim ahli) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dilihat dari data angket respon guru. Sedangkan, analisis data hasil efektivitas dilihat pada lembar efektivitas yang diisi oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* untuk diterapkan di kelas V SDN 37/II Pasar Lubuk Landai.

Pembahasan

Berdasarkan data yang di dapat dari pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wordwall*, maka didapatkan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Validasi media pembelajaran menggunakan *Wordwall* diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator merupakan orang yang memvalidasi media pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Penentuan validator ini, berdasarkan dengan mempertimbangkan bidang keahlian masing-masing validator. Produk yang sedang dikembangkan kemudian direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator sebelum menguji cobakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Komponen penilaian media dibuat dengan mempertimbangkan syarat media pembelajaran yang baik, sebagaimana dikemukakan oleh Strauss dan Frost dalam Indriana (2011) diantaranya: a) Penyajian media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media *Wordwall* ini diperuntukkan pada materi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Media, sudah dilengkapi dengan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tema dan gambar pada materi tersebut. b) Media sesuai dengan materi yang diajarkan. *Wordwall* ini digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sifat-sifat benda. Komponen yang terdapat di dalam media seperti game yang dijalankan dengan menjawab pertanyaan atau quis sudah sesuai dengan materi yang diajarkan. c) Media mudah dan aman digunakan.

*Wordwall* ini membuat peserta didik semangat belajar karena meningkatkan hasil belajar siswa, pendidik juga bisa melihat kemampuan siswa dengan menjawab pertanyaan dari skor yang didapatkan. Media juga aman dan praktis saat digunakan. d) Media

disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran *Wordwall* ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan. Dengan itu, selain belajar peserta didik dapat belajar sambil bermain. Sebagaimana karakteristik siswa SD kelas tinggi yang suka bermain game online, maka game *Wordwall* ini dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. e) Media yang memiliki desain yang menarik. Media pembelajaran *Wordwall* ini dilengkapi dengan berbagai templat yang menarik, peserta didik dapat menggantikan templat yang diinginkan ketika sedang menjalankan game yang memuat gambar dalam pertanyaan sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan seperti tantangan. f) Media yang digunakan secara offline maupun online. Ketika dalam proses pembelajaran pendidik bisa menggunakan laptop di dalam kelas dengan menayangkan melalui infocus yang disediakan di didepan dan dapat dilaksanakan laboratorium menggunakan komputer agar lebih mempercepat waktu ketika banyak yang belum mengerjakan. Setelah itu ketika online pendidik dapat membagi atau mengshare link atau website kepada peserta didik ketika ada pekerjaan rumah (PR) Peserta didik dapat mengakses menggunakan handphone masing-masing atau orang tua ketika pembelajaran online.

Praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Wordwall* diperoleh dari hasil analisis penilaian angket respon guru. Angket respon guru diberikan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang telah dikembangkan. Guru diminta untuk mengisi angket praktikalitas berdasarkan petunjuk pengisian angket yang tersedia. Angket praktikalitas diisi oleh tiga orang guru SDN 37/II Pasar Lubuk Landai. Komponen penilaian berdasarkan pendapat guru terhadap media pembelajaran *Wordwall*. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, media *Wordwall* mendapat persentase 93,7% yang dikategorikan sangat valid.

Data efektivitas dilihat dari lembar efektivitas yang diisi oleh peserta didik. Berdasarkan hasil lembar efektivitas yang telah diisi oleh peserta didik kelas V SDN 37/II Pasar Lubuk Landai, media pembelajaran menggunakan *Wordwall* mendapatkan persentase 85,18% yang dikategorikan sangat efektif, sehingga media pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Maka dapat diambil kesimpulan, rata-rata penilaian yang diperoleh dari lembar efektivitas yang diisi oleh peserta didik, membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang telah diuji cobakan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran sangat efektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran menggunakan Wordwall pada materi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas untuk kelas V SDN 37/II Pasar Lubuk Landai dapat disimpulkan. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di kelas V SDN 37/II Pasar Lubuk Landai. Validitas media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Wordwall* memperoleh persentase 89,43% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru terhadap media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang diisi oleh guru di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai yaitu guru kelas V memperoleh persentase 93,7% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas berasal dari hasil lembar efektivitas yang diisi oleh siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *Wordwall*, memperoleh persentase 85,18% dengan kategori sangat efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19396>
- Anugrah, A., Istiningih, S., & Mataram, U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara pemberi informasi ( Guru ) kepada penerima informasi ( siswa )*. Menurut Depdiknas menggunakan media pembelajaran . *Media pembelajaran merupa*. 2, 208–216.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- fika agusti. (2014). Media Pembelajaran. *Eprints.Umm.Ac.Id*, 10–36. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- 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. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall*

- Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. 7(1), 140–147.*
- Nurkholis. (2013). *PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto. 1(1), 24–44.*
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP [Analysis of the Role of Learning Video Media in Improving Middle School Science Learning Outcomes]. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia (JPPIPA), 2(1), 7–12.*
- Yestiani, D. K., Zahwa, N., & Tangerang, U. M. (n.d.). *PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN. 4, 41–47.*