



Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD

Shella Maharani¹, Lita Erdiana², Eni Nurhayati³

^{1,2,3}Universitas PGRI Delta

Email: 1sheranamalliah017@gmail.com,

2litaerdiana@gmail.com,

3eninurhayati188@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *web* dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini mengumpulkan data melalui validasi ahli media, ahli materi, RPP, pretest, dan posttest. Uji kevalidan dan keefektifan adalah teknik analisis data yang digunakan. Hasil validasi media mencapai 92% dengan kriteria sangat valid, dan validasi materi beserta soal mencapai 89,5% dengan kriteria sangat valid. Hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 93,75% dengan kategori yang sangat tinggi menunjukkan efektivitas media. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan sebelum menggunakan media *Wordwall* dan setelah menggunakan media *Wordwall*. Peningkatan tersebut menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,7198 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Wordwall*, Berbasis *web*

Abstract : *Abstract: This study aims to determine the feasibility of web-based Wordwall learning media and to improve the learning outcomes of grade V students of IPAS subjects. This research is a type of development research (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study collected data through validation of media experts, material experts, lesson plans, pretests, and posttests. Validity and effectiveness tests were the data analysis techniques used. The results of media validation reached 92% with very valid criteria, and validation of materials and questions reached 89.5% with very valid criteria. The results of student learning completeness of 93.75% with a very high category show the effectiveness of the media. Students learning outcomes increased significantly before using Wordwall media and after using Wordwall media. The increase resulted in an N-Gain value of 0.7198 with a high category. This shows that Wordwall media is feasible to use as learning media.*

Keywords: Learning media, *Wordwall*, Web based

PENDAHULUAN

Perkembangan era 4.0 menuntut adanya perkembangan seluruh sektor sejalan dengan perkembangan saat ini, khususnya di bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berkelanjutan mengharuskan sistem pendidikan mengikuti alur globalisasi saat ini agar sumber daya manusia dan mutu

pendidikan seimbang (Hariani, dkk 2022). Adanya teknologi dalam dunia Pendidikan akan berdampak positif apabila teknologi tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien (Nuraini, dkk. 2024) Sumber daya manusia yang berkualitas sangatlah baik diperlukan bagi negara-negara berkembang, termasuk Indonesia (Erdiana, dkk. 2020).

Mengembangkan kemampuan seluruh guru dan memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada di sekolah dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Peran pengajaran memiliki peran penting dalam proses ini, karena melibatkan partisipasi aktif guru dalam mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada siswa (Hapsari, dkk. 2024). Hasil belajar merupakan tujuan akhir dalam terlaksananya kegiatan pendidikan di sekolah. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui upaya sadar dan sistematis yang mengarah pada perubahan positif. (Mubarak, dkk. 2022).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan 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 pandang peserta didik, mata pelajaran IPAS merupakan salah satu pelajaran yang menyenangkan. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka, pelajaran IPAS terasa sangat mudah di pahami. Kekreatifan pendidik dalam media pembelajaran yang digunakan juga sangat mendukung proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran IPAS, misalnya video, gambar, animasi, dan game. Peserta didik berpendapat bahwa peran pendidik sangat besar dalam membantu peserta didik memahami materi (Amril et al., 2023). Fasilitas sarana dan prasarana ruang laboratorium dan jaringan internet belum dimanfaatkan secara maksimal di sekolah. Daya dukung fasilitas sekolah seperti listrik, komputer, bantuan tablet dari pemerintah, LCD proyektor serta jaringan internet sudah memadai, namun pemberian keterampilan penggunaan internet kepada siswa masih belum sesuai dengan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis hambatan dan permasalahan pembelajaran, dibutuhkan solusi yang tepat dan bermanfaat, agar pembelajaran IPAS dapat mencapai tujuan yang diinginkan dengan melakukan pelatihan terhadap guru dan pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan teknologi modern, sekolah harus lebih kreatif dan inovatif dalam membimbing proses pembelajaran dan mendukung penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan merasa senang dalam kegiatan pembelajaran. diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal (Dewi, dkk. 2019). Media pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu inovasi yang sangat mempengaruhi perubahan pembelajaran, proses pembelajaran tidak lagi sekedar mendengarkan uraian materi dari guru saja, namun siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, membuat, menyajikan, dan lain-lain. Materi pembelajaran berbasis *web* atau disebut juga dengan *e-learning* saat ini sangat populer karena fleksibilitas dan efisiensinya, ini adalah metode penyediaan materi pembelajaran melalui internet yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Welong, dkk. 2022)

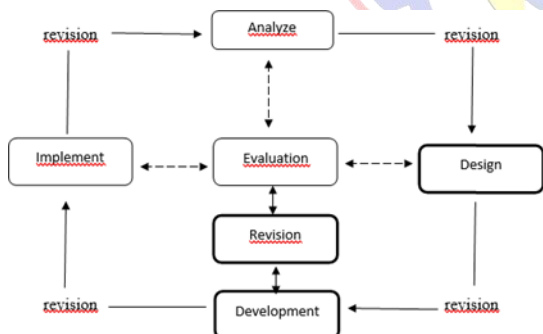
Media pembelajaran *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbentuk permainan edukasi, dan beberapa penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat bila menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi. *Wordwall* tersedia di *website* yang digunakan untuk melakukan penilaian dalam proses pembelajaran (Pradani, 2022) Karakteristik media *Wordwall* yaitu hadirnya permainan dalam menjawab pertanyaan membuat siswa menjadi tertarik dalam proses pembelajaran seperti kuis untuk latihan pilihan ganda, latihan esai, mencocokkan pasangan yang benar, menyusun kata dan masih banyak lagi lainnya yang memberikan respon aktif siswa terhadap penyajian materi. Selain itu, guru dapat melihat dan membandingkan tingkat kesulitan setiap soal, serta mengetahui nilai setiap siswa dari pertama hingga terakhir. Dari penelitian Mahmudi, M. R., Salshabila, & Fariska, 2023 berjudul Pengembangan Media Game berbasis web *Wordwall* Materi Balok dan Kubus untuk Kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *Wordwall* tergolong sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka

peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Web* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD dengan tujuan penelitian yaitu, untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD, dan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai R&D. Untuk memastikan bahwa media interaktif yang dibuat dapat digunakan secara optimal dalam praktik pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk baru. Produk yang dikembangkan adalah *Wordwall* berbasis *web* pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Prosedur yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu model pengembangan ADDIE, dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap pengembangan ADDIE

Kerangka ADDIE mengikuti Proses penelitian dan desain pengembangan terdiri dari 1) Analisis Masalah (*Analyze*), 2) Menentukan Persyaratan (*Desain*), 3) Mendesain dan Mengembangkan Produk (*Desain*), 4) Menunjukkan Produk (*Implementasi*), dan 5) Mengevaluasi Produk.

Tahap pertama adalah analisis. Peneliti menganalisis kinerja untuk menemukan masalah dengan penggunaan media pembelajaran di kelas. Kemudian, peneliti menganalisis kebutuhan untuk menemukan media yang tepat yang dapat

mengaktifkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tahap kedua adalah perencanaan. Desain media yang dikembangkan adalah media *Wordwall*. Ada beberapa langkah yaitu mengumpulkan gambar, materi dan soal. Langkah selanjutnya adalah membuat *google sites* sebagai wadah untuk materi dan media pembelajaran *Wordwall*.

Tahap ketiga adalah pengembangan. pada tahap ini, dilaksanakan proses pengembangan desain yang dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, ahli media dan ahli materi menyelesaikan proses validasi. Sebelum diuji pada siswa, validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas media *Wordwall*. Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Tahap ini dilaksanakan di SDN Kedungbanteng Sidoarjo pada siswa kelas V. Peneliti menerapkan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti menguji keefektifan media melalui *pretest* dan *posttest*. Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Pada setiap tahapan ADDIE dilakukan tahap evaluasi. Tujuan evaluasi adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan yang ada dalam media. Pengembangan media *Wordwall* ini mencakup materi Indonesiaku Kaya Raya. Para ahli kemudian melakukan validasi produk yang telah dirancang dan dikembangkan. Kemudian dilakukan uji keefektifan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dari media *Wordwall* berbasis *web* serta peningkatan pada hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Pelaksanaan penelitian di SDN Kedung-banteng Sidoarjo dengan subjek penelitian siswa kelas V, yang terdiri dari 17 siswa, 6 laki-laki dan 10 perempuan. Dalam penelitian ini, tiga instrumen pengujian digunakan lembar validator untuk mendapatkan kriteria validasi untuk menguji kelayakan produk media yang dikembangkan oleh peneliti dan uji N-gain untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Ada beberapa cara untuk

menganalisis data yang dikumpulkan : Untuk menganalisis data validasi media dalam penelitian ini diperlukan 1 ahli media yang merupakan dosen media Universitas PGRI Delta Sidoarjo Ibu Endang Wahyu Andjariani,S.Sos.,M.Pd dan 1 orang ahli materi dan soal yang merupakan guru kelas di kelas tersebut. Data lembar validasi yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif. Pada lembar validasi, skala penilaian validasi media menggunakan skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skala likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Hasil validasi produk yang tertera pada lembar validasi media dianalisa menggunakan rumus dibawah ini :

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka presentase kelayakan

F = Jumlah skor yang diberikan responden

N = Jumlah skor maksimal

Data lembar validasi yang telah dikumpulkan kemudian dikonversi dari skor penilaian menggunakan kriteria presentase validitas sebagai berikut ini:

Table 2. Kriteria Interpretasi Validitas

Presentasi	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20 %	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan kriteria interpretasi validitas, media pembelajaran *Wordwall* berbasis *web* dikatakan valid apabila hasilnya memenuhi presentasi lebih dari 61% dari semua aspek. Setelah produk dinyatakan valid, produk dapat diuji coba kepada siswa. *Pretest* dan *Posttest* adalah tes pilihan ganda atau objektif yang dibuat oleh peneliti dan

diberikan kepada siswa untuk mengukur efektivitas *Wordwall* pada materi Indonesiaku Kaya Raya. *Pretest* dilakukan sebelum pengujian media yang dibuat, dan *posttest* dilakukan setelah pengujian media yang dibuat. Uji *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar siswa. Analisis data kedua tes tersebut menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Data hasil tes siswa menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar siswa sebagai berikut:

$$g = \frac{S_1 - S_0}{S_{max} - S_0}$$

Keterangan :

g = Skor N-gain

S₀ = Skor awal (pretest)

S₁ = Skor akhir (posttest)

S_{max} = Skor maksimum

Data hasil tes siswa yang telah dihitung menggunakan rumus N-Gain selanjutnya akan diukur menggunakan tabel presentase skor siswa untuk mengetahui kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Presentase Skor siswa

Skor N-gain (g)	Kriteria
-1.00 < g < 0.00	Menurun
g = 0.00	Stabil
0.00 < g < 0.30	Rendah
0.30 < g < 0.70	Sedang
0.70 < g < 1.00	Tinggi

Tingkat keefektivan *Wordwall* berbasis *web* diperoleh berdasarkan dari hasil skor n-gain. *Wordwall* berbasis *web* akan dinyatakan efektif apabila meningkatkan hasil belajar bab Indonesiaku Kaya Raya jika mencapai kriteria rendah, sedang dan tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, output terakhir dari studi ini yaitu pengembangan sebuah produk media pembelajaran mengenai materi Indonesiaku Kaya yang dibangun dengan menggunakan platform *google sites* , untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN Kedungbanteng, dengan menerapkan model

ADDIE.

1. Analisis (Analysis)

Dengan melakukan wawancara dan observasi, peneliti berinteraksi dengan Ibu Wildah Maulidyah I S.Pd., M.Pd, seorang guru kelas V di SDN Kedungbanteng. Ditemukan bahwa guru kurang efektif dalam memanfaatkan media pembelajaran dan terdapat keterbatasan dalam sumber media pembelajaran matematika. Hal ini menyebabkan masalah di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi tersebut. Guru cenderung hanya mengandalkan buku pelajaran dan video dari YouTube, serta bahan tambahan dari internet. Dampaknya, siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan memahami materi karena hanya mengandalkan penjelasan dari buku dan guru melalui papan tulis.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak *Wordwall* dan *google sites* sebagai platform utamanya. Tujuan dari produk ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Raya, dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran selama pembelajaran berlangsung.

2. Desain (Design)

Dalam tahap desain produk, langkah yang diambil adalah persiapan perangkat *google sites* dan aplikasi *Wordwall*. Media pembelajaran yang dibangun dalam penelitian ini melibatkan gabungan teks, animasi, video, audio, dan gambar. Proses dimulai dengan menetapkan konsep, menyusun materi, merancang soal yang akan dibahas. Dalam merancang video, digunakan aplikasi Canva untuk membuat materi pembelajaran yang kemudian diunggah ke bagian materi dalam media pembelajaran.

3. Pengembangan (Development)

Dalam tahapan ini media pembelajaran yang sudah dikemas dalam *google sites* akan melakukan tahap pengembangan yang diaplikasikan menggunakan *Wordwall*. Hasil desain produk dapat ditinjau pada gambar dibawah

ini:



Gambar 2. Pengembangan media *Wordwall*

Setelah tahap tersebut, media pembelajaran kemudian melewati tahap validasi sebelum diujicobakan kepada siswa. Proses validasi melibatkan 2 validator, yakni 1 ahli materi beserta soal dan 1 ahli media. Langkah ini berguna dalam mengevaluasi validitas dan kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diperkenalkan pada siswa. Instrument validasi menggunakan *checklist* yang memiliki skala penilaian. Hasil *invalidasi* media menunjukkan rata-rata kevalidan sebesar 90,75%, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil rata-rata validasi para ahli media dan materi

No	Para Ahli	Jumlah
1	Validasi Media	92%
2	Validasi Materi	89,5%
	Rata-rata	90,75%
	Kualifikasi	Sangat Valid

Dari hasil tersebut, terlihat bahwa rata-rata legitimasi dari ketiga sudut pandang mencapai 90,75% dengan klasifikasi sangat valid. Ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *web* pada materi Indonesiaku Kaya Raya untuk kelas V SD dinilai cocok untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

4. Uji Coba (*Implement*)

Evaluasi hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat dilaksanakan melalui uji coba. Uji coba ini melibatkan partisipasi 16 siswa dari kelas V di SDN Kedungbanteng. Selama proses ini, siswa menggunakan *tablet* yang disediakan oleh sekolah, dengan izin dari kepala sekolah. Uji coba ini tujuannya untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *web* pada materi Indonesiaku Kaya Raya.

Proses uji coba diawali dengan peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa sebelum penggunaan media. Kemudian peneliti memproyeksikan media pembelajaran pada layar LCD dan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah diakses siswa. Selanjutnya, siswa diberikan kebebasan untuk mengoperasikan media pembelajaran sendiri guna mengevaluasi kemampuan mereka dalam menggunakan media tersebut secara mandiri. Setelah uji coba selesai, siswa diberi soal *posttest*.

Proses uji coba ini diselenggarakan di kelas V SDN Kedungbanteng, dan detail prosesnya dapat diperhatikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Menjelaskan cara penggunaan media



Gambar 4. Siswa mengoperasikan media secara mandiri

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari penelitian ini yaitu evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan di atas, media *Wordwall* merupakan media yang layak dengan kevalidan, dan keefektifan yang sangat baik untuk membantu siswa memahami dan meningkatkan hasil belajar pada materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V di SDN Kedungbanteng. Dalam penelitian ini, keefektifan media dapat diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar dan uji N-Gain. *Pretest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Berikut tabel hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V :

Tabel 7 hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V

No	Inisial siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AAA	60	90
2	AMS	45	75
3	DZ	50	85
4	FMA	60	85
5	LAZ	45	75
6	LFK	50	80
7	MRE	85	100
8	MRD	60	95
9	MRH	55	85
10	MRR	75	100
11	MAW	50	90
12	MDF	40	80
13	NAN	55	90
14	NMA	40	85
15	RIY	65	90
16	SAP	40	70
Jumlah		875	1375
Rata-rata		54,7	85,9
Jumlah siswa tuntas (≥ 75) posttest		15	

Berikut cara untuk menghitung ketuntasan hasil belajar :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{16} \times 100 \%$$

$$P = 93,75\%$$

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V pada materi Indonesiaku kaya raya, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 93,75% dengan kategori sangat tinggi. Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75 atau tuntas sejumlah 15 dari 16 siswa. Dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* ini efektif untuk digunakan siswa kelas V.

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media *Wordwall* maka dilakukan uji N-Gain. Berikut adalah hasil uji N-Gain :

Tabel 8 Hasil Uji N-Gain

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	16	40	85	54.69	12.711
posttest	16	70	100	85.94	8.606
Ngain_score	16	0.5	1	0.7198	0.1486
Ngain_persen	16	50	100	71.9769	14.86026
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan hasil uji N-Gain di atas dapat diketahui bahwa siswa kelas V SDN Kedungbanteng mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sebesar 0,7198 dengan kategori peningkatan tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* pada materi Indonesiaku Kata Raya efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan di atas, media *Wordwall* merupakan media yang layak dengan kevalidan, dan keefektifan yang sangat baik untuk membantu siswa memahami dan meningkatkan hasil belajar pada materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V di SDN Kedungbanteng. Dalam penelitian ini, kevalidan media dapat dilihat dari hasil

validasi media dan materi. Dari validasi media diperoleh hasil persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Media ini cocok dengan siswa kelas V SD dengan rentang usia 9 hingga 10 tahun. Menurut Piaget, karakteristik siswa di usia ini masih suka bermain, bekerja dalam kelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran ini. pembelajaran karena pada media ini terdapat *game* edukasi. Menurut (Rahmania, 2020) pemberian *game* edukasi dalam media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, bermakna, dan juga dapat mengaktifkan seluruh siswa karena mereka berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran sehingga tidak mudah bosan dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Dalam pengembangan media *Wordwall* peneliti melengkapi kuis interaktif dan materi agar siswa dapat mempelajarinya. Menurut pendapat (Misselya Nora, 2023) Kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui kuis interaktif ini. siswa dapat memperdalam pemahaman materi yang sedang dipelajari. Tidak hanya itu, pemberian kuis dilakukan agar siswa lebih antusias, serius, atau aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada validasi materi diperoleh hasil persentase sebesar 82% dengan kategori sangat valid. Namun terdapat saran dari validator untuk menambahkan soal HOTS. Berdasarkan hasil validasi media dan materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* valid dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Keefektifan media dapat diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar dan uji N-Gain. *Pretest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Tujuan pengembangan media *Wordwall* adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada

materi Indonesiaku Kaya Raya. Berdasarkan hasil analisis, persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 93,75% termasuk dalam kategori yang sangat tinggi. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Kedungbanteng pada pembelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *web* mengalami kategori peningkatan tinggi sebesar 0,7198.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan di atas, media *Wordwall* merupakan media yang layak dengan kevalidan, dan keefektifan yang sangat baik untuk membantu siswa memahami dan meningkatkan hasil belajar pada materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V di SDN Kedungbanteng. Dalam penelitian ini, kevalidan media dapat dilihat dari hasil validasi media dan materi. Dari validasi media diperoleh hasil persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Pada validasi materi dan soal diperoleh hasil persentase sebesar 89,5 % dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil analisis, persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 93,75% termasuk dalam kategori yang sangat tinggi. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Kedungbanteng pada pembelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *web* mengalami kategori peningkatan tinggi sebesar 0,7198.

DAFTAR RUJUKAN

- Amril et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Dewi, A. L. S., & Mubarokah, L. (2019). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar ips materi keragaman kenampakan alam dan buatan indonesia pada siswa kelas v sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 53–66.
- Erdiana, L., Octavia, R. U., Wibowo, S., Dewi, A. S., & Yappi, S. N. (2020). Revitalisasi Wayang In Developing The Moral Value Of Elementary School Student. *International Journal Of Innovative Science And Research Technology*.
- Hapsari, N. A., Arisyanto, p., & Agustini, F. (2024). Pengembangan Media Bandsink Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.
- Mahmudi, M. R., Salshabila, & Fariska, S. Y. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Web *Wordwall* pada Materi Balok Dan Kubus Kelas Iv Sd Dalam Kurikulum Merdeka. *Urnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*.
- Misselya Nora, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Maya (Macam-Macam Gaya) Berbasis E-Card Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 403–413.
- Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.
- Nuraini, F., Arisyanto, P., & Widyaningrum, A. (2024). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengembangan

Media Pembelajaran SIPEKA
Berbasis Articulate Storyline 3
Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar,
221–230.

Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>

Rahmania, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 1–8. Retrieved from
<http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/67>

Welong, K. D., Tambingon, H. N., & Rotty, V. N. J. (2022). Pembelajaran Berbasis Web, Mobile dan Sumber Belajar Digital. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11(2), 202.
<https://doi.org/10.24036/jbmp.v11i2.120784>

