PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Ummi Atiah[1], Yanti Fitria[2]

[1]PGSD FIP Universitas Negeri Padang
[2] PGSD UNP Universitas Negeri Padang
E-mail : ummiatiah854@gmail.com[1], yantifitria@fip.unp.ac.id[2]

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh seorang guru kepada peserta didik agar terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan. Media teknologi menjadi keharusan dalam proses pembelajaran saat ini. Media pembelajaran yang digunakan guru ialah media konvensional berupa buku paket dan alat peraga yang tersedia di sekolah dan untuk media elektronik yang digunakan yaitu hanya media *power point*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif wordwall pada pembelajaran IPAS Elemen Harmoni Dalam Ekosistem menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D Tahap I yaitu *Define*, tahap II *Design.* Tahap II *Develop*, tahap IV yaitu *Desseminate*. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar dengan pengumpulan teknik data menggunakan angket dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini sebanyak 31 orang peserta didik di kelas V di SDN 11 Ranah Batahan dan 19 orang peserta didik di kelas V di SDN 03 Ranah Batahan. Hasil dari Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* yang dikembangkan memperoleh hasil uji validitas materi mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori valid, hasil uji validitas bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kategori valid dan hasil uji validitas media sebesar 95% dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil sebesar 93,75% Dengan kategori sangat praktis dan hasil uji praktikalitas angket respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 97%Dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektifitas memperoleh hasil sebesar 94,1% Dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif *Wordwall* pada Pembelajaran Sekolah Dasar telah valid, praktis dan efektif digunakan.

Kata Kunci : *Interaktif Wordwall*, IPAS, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi unsur krusial dalam kehidupan manusia dan memegang peran yang tak terpisahkan. Tanpa fondasi pendidikan yang kokoh, perkembangan suatu bangsa ke depan akan sulit diwujudkan. Kualitas pendidikan menjadi penentu utama dalam menilai kemajuan suatu negara. Pendidikan bukan sekadar proses belajar mengajar, melainkan pondasi pembentukan sumber daya manusia yang unggul. Generasi muda yang telah dibekali dengan pendidikan yang baik akan menjadi kekuatan pendorong pembangunan, siap secara fisik, mental, dan sosial untuk mengemban tugas dan tanggung jawab dalam memajukan bangsa (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Pendidikan yaitu tempat sebagai penghubung kondisi era saat ini dalam mempersiapkan era yang hendak mendatang dengan menghasilkan sumber energi manusia yang berpotensi. Pendidikan merupakan proses dalam meningkatkan kemampuan diri, mengoptimalkan keahlian, menaikkan pengetahuan dan tingkatkan semangat spiritual serta membentuk karakter yang cocok dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Seiring dengan berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan yang telah dilakukan, salah satunya ialah dengan diperbaruinya kurikulum yang cocok dengan tuntutan perkembangan zaman.

Pendidikan di industri 4.0 menemukan tantangan guna menciptakan lulusan dengan keahlian bersaing secara global, keahlian ini tercantum keahlian berpikir semacam keahlian kognitif, sehingga untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengganti pendidikan dari sitem pembelajaran konvensional ke pembelajaran modern sistem (Anita, 2022). Kurikulum menjadi dasar utama dalam pelaksanaan pendidikan pada kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah. Tanpa adanya kurikulum yang sesuai, peserta didik mungkin tidak dapat mencapai sasaran pembelajaran yang diinginkan. Saat ini, di sekolah digunakan kurikulum yang dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan kurikulum yang menonjolkan pembelajaran intrakurikuler dengan beragam materi sehingga peserta didik dapat mendalami konsep dan meningkatkan kompetensinya secara optimal (Hermawan, 2023). Senada dengan (Almarisi, 2023) Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran yang sifatnya intrakurikuler. Pada kurikulum ini difokuskan untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila yang dikembangkan sesuai tema yang sudah ditentukan pemerintah. Selanjutnya, menurut (Guarango, 2022) pada kurikulum merdeka guru diberikan keleluasaan dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, menghasilkan beragam rancangan pembelajaran yang berbeda antar guru. Dalam konteks ini, Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah untuk mengimplementasikan manajemen berbasis sekolah. Manajemen berbasis sekolah memberikan fleksibilitas, memungkinkan sekolah untuk mengelola, memanfaatkan, dan memberdayakan sumber daya sekolah dengan seoptimal mungkin, termasuk pengelolaan kurikulum. Ini menunjukkan bahwa manajemen berbasis sekolah memberikan peluang bagi sekolah untuk menerapkan Kurikulum Merdeka sesuai dengan konteks dan kebutuhan local.

Menurut Nurseto dalam (Aulia Annisa, 2021) mengungkapkan pendidikan sudah memasuki dunia media, dimana kegiatan pembelajaran sudah mengurangi metode ceramah dan divariasikan dengan pemakaian berbagai media. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif sehingga media pembelajaran memiliki peran yang penting.

Peran media pembelajaran dalam konteks proses belajar-mengajar adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran mencakup berbagai elemen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Melalui media ini, pesan tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, bertujuan untuk

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga merupakan sarana penting yang mendukung pengembangan keterampilan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Tafonao, 2018).

Dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan 4 pembelajaran yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kolaborasi antara guru dan peserta didik, memungkinkan interaksi yang lebih intensif dan pembelajaran yang lebih personal. Sebagai hasil dari penyesuaian terhadap perkembangan teknologi, pengembangan media pembelajaran bukan hanya sebagai suatu keharusan, tetapi juga sebagai peluang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan relevan bagi generasi yang tumbuh di era digital ini.

Penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi saja tidak cukup, karena dibutuhkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat terhadap penggunaan media mampu mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih luas dengan memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik. Peserta didik yang senang dengan penggunaan media pembelajaran akan merasa antusias dalam setiap proses pembelajaran. Namun, dari beberapa peserta didik ada yang belum mengerti petunjuk pembelajaran yang dijelaskan pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model yang tepat untuk peserta didik dalam memaknai pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang mana di dalamnya peserta didik berlatih untuk berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah dimana model pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Reinita & Eci, 2018).

Model pembelajaran yang terintegrasi model problem based learning (PBL) . Menurut (Savira Wardani, 2020) Model Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga ia bisa menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian penggunanaan model pembelajaran problem based learning dapat mengasah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah melalui tahaptahap metode ilmiah yang meliputi : (1) identifikasi masalah, (2) mengumpulkan data, (3) analisis data, (4) pemecahan masalah berdasarkan analisis data, (5) memilih cara pemecahan masalah, (6) merencanakan penerapan pemecahan masalah, (7) ujicoba terhadap rencana yang ditetapkan, dan (8) melakukan tindakan untuk pemecahan masalah. Sehingga keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik dapat terus terasah dan meningkat. Selanjutnya ditambahkan oleh (Halawa, 2021) model pembelajaran problem based learning pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkam studi pendahulu yang penulis lakukan di empat sekolah yang berbeda, ditemukan informasi terkait penggunaan bahan ajar. Dimulai dari tanggal 17 Oktober 2024 di SDN 06 Batang Anai , penulis menemukan bahwa disekolah tersebut sudah terdapat jaringan yang memadai dan juga adanya proyektor. Namun guru belum menggunakan dengan maksimal, guru lebih sering menggunakan buku paket yang disediakan kemendikbud dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, mereka kurang antusias melakukan pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran IPAS dikarenakan bahan ajar yang tidak menarik dan kurang bervariasi. Hal ini dikarenakan kurangnya kompetensi guru dalam membuat mengoperasikan bahan ajar berbasis teknologi.

Hal yang hampir sama juga penulis temukan di SDN 11 Ranah Batahan tanggal 25 Oktober 2024 penulis menemukan bahwa disekolah tersebut dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan bahan ajar media cetak seperti buku guru, buku siswa dan LKS, dan sesekali menggunakan proyektor menayangkan vidio atau gambar, sedangkan bahan ajar berbasis teknologi seperti aplikasi Wordwall belum pernah digunakan dalam pembelajaran, hal ini dikarwenakan keterbatasan waktu dan kurangnya kompetensi guru dalam menyiapkan bahan ajar tersebut. Selanjutnya penulis juga melakukan observasi di SDN 08 Ranah Batahan pada tanggal 25 Oktober 2024, penulis menemukan bahwa disekolah tersebut belum terdapat jaringan yang memadai namun sudah memiliki proyektor, namun dengan jumlah yang sangat terbatas, sehingga dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan bahan ajar cetak seperti buku yang tersedia dan LKS, adapun bahan ajar non cetak guru hanya menggunakan PPT dan belum pernah menggunakan Wordwall. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam membuat bahan ajar yang dapat di akses melalui perangkat digital dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan keempat wali kelas tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan media interaktif wordwall belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap media pembelajaran menggunakan power point. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana seacara maksimal. Penggunaan media interaktif wordwall pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam juga belum pernah terlaksana. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalamanan didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif wordwall pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai, yaitu Wordwall dengan menggunakan model Problem Based Learning. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik melalui beragam bentuk proses pembelajaran dan template yang digunakan. Hal ini diharapkan dapat menjadikan pengalaman pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran interaktif Wordwall merupakan media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar tatap muka maupaun secara jarak jauh tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, terlihat jelas bahwa keberadaan suatu media interaktif Wordwall dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk menjaga keaktifan peserta didik baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Pemanfaatan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran bukan hanya sekadar suportif, tetapi menjadi elemen kunci dalam mempertahankan keterlibatan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran, khususnya pengembangan media Wordwall. Media pembelajaran seperti Wordwall tidak hanya memberikan dukungan visual, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme, minat, dan keinginan yang beragam di antara peserta didik. Dengan merangsang motivasi dan memberikan stimulus, media ini memiliki peran penting dalam mendukung pelaksanaan kegiatan belajar. Bahkan, dampaknya dapat mencapai tingkat perubahan psikologis terhadap peserta didik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan berinteraksi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran seperti Wordwall bukan hanya

sebagai alat bantu, melainkan sebagai strategi yang mampu menghadirkan perubahan positif dalam pembelajaran. Kepraktisan, validitas, dan efektivitas media ini membuatnya menjadi pilihan yang tepat untuk memastikan pembelajaran tetap berjalan dengan baik, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar.

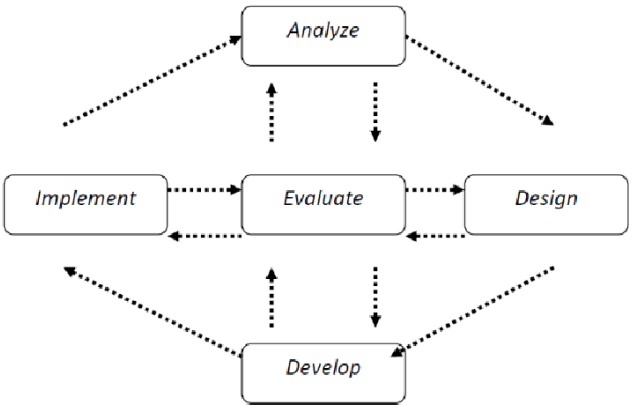
Dengan mempertimbangkan permasalahan yang diidentifikasi, peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian guna menyelidiki implementasi **"Pengembangan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar."**

METODE

Penelitian yang dilakukan ialah penelitian berupa pengembangan *(Research and Development).* Menurut Sujadi (dalam Fatmawati, 2016) penelitian pengembangan ialah suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk baru atau memvalidasikan produk yang sudah ada serta bisa dipertanggungjawabkan. Sedangkan menurut Suryana (2010) penelitian pengembangan ialah sebuah penelitian yang mempunyai tujuan menganalisis pola pertumbuhan dan perubahan sebuah produk. Penelitian pengembangan menurut Firdaus, Suryanti dan Azizah (2020) merupakan sebuah susunan tindakan yang dibuat dalam memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk.

Dari pendapat di atas maka dapat dinyatakan bahwa penelitian pengembangan ialah suatu usaha atau tindakan yang dipakai dalam memvalidasi kelayakan suatu produk yang sudah ada dan mengembangkan sebuah produk baru.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah model pengembangan dengan memakai model ADDIE. Penelitian model ADDIE ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch untuk mengembangkan desain pembelajaran, model ADDIE ini memiliki 4 tahapan yaitu :



Gambar 1. Model Addie

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat proses Pengembangan Media Interaktif Wordwall menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SD telah sesuai dengan model 4-D yang telah diterapkan di dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 4 (empat) tahapan, yaitu (1) define terdiri dari tahap analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisi konsep, dan analisis tujuan, (2) design yaitu tahap perancangan yang terdiri penyediaan hal-hal yang dibutuhkan

dalam pembuatan media pembelajaran dan merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall menggunakan Model Problem Based Learning, (3) develop tahap validitas media pembelajaran, revisi media pembelajaran, uji coba produk, dan uji praktikalitas respon guru dan peserta didik, (4) dessiminate pada tahap ini dilakukan penyebaran produk.

Validitas Media Interaktif Wordwall

Hasil validasi Media Interaktif Wordwall menggunakan Problem Based Learning di kelas V SD sudah baik. Nilai rata – rata keseluruhan hasil validitas Media Interaktif Wordwall menggunakan Model Problem Based Learning di kelas V SD yang divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media adalah dengan persentase 94,16% dengan kategori valid. Uji validitas bahasa mendapatkan persentase 95%, uji validitas media mendapatkan persentase 95%, uji validitas materi mendapatkan persentase 92,5%. Nilai rata-rata keseluruhan validitas diperoleh 94,16% dengan kategori valid. Dengan demikian Media Interaktif Wordwall menggunakan Model Problem Based Learning di kelas V SD dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran.

Untuk itu hasil validasi Media Interaktif Wordwall menggunakan Model Problem Based Learning di kelas IV SD sudah valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Praktikalitas Media Interaktif Wordwall

Penelitian ini peneliti melakukan analisis media interaktif menggunakan aplikasi wordwall menggunakan model problem based learning pada saat proses pembelajaran disekolah uji coba mendapakan mendapatkan penilaian yang sangat baik, hal tersebut bisa dilihat dari hasil penilaian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Penilaian uji praktikalitas media interkatif wordwall oleh guru secara keseluruhan memperoleh hasil 93,75% dengan kategori sangat praktis dan rata-rata keseluruhan penilaian peserta didik memperoleh hasil 97% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan hasil dari praktikalitas media interaktif wordwall berada pada kategori praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif menggunakan aplikasi wordwall menggunakan model Problem Based Learning mendapatkan respon yang baik dari guru dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran denga menggunakan aplikasi wordwall menggunakan model Problem Based Learning dapat membuat peserta didik bersemangat, senang, dan lebih aktif selama proses belajar, sehingga lebih memahami pembelajaran dengan baik.

Selama penelitian proses pembelajaran berjalan baik, peserta didik sangat tertarik dan bersemangat dalam belajar. Guru lebih mudah mengarahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Efektifitas Media Interaktif Wordwall

Penelitian pengembangan media interaktif Wordwall yang sudah praktis oleh respon guru SD Negeri 11 Ranah Batahan dan respon guru SD Negeri 03 Ranah Batahan serta respon peserta didik SD Negeri 11 Ranah Batahan dan respon peserta didik SD 03 Ranah Batahan. Dari respon guru dan respon peserta didik yang sudah dinyatakan praktis, selanjutnya dilakukan efektifitas oleh peneliti di SD Negeri 11 Ranah Batahan dan SD Negeri 03 Ranah Batahan.

Analisis hasil tes dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas media interaktif wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model problem based learning (PBL) di kelas IV SD yang dilihat dari tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan diperoleh dari nilai evaluasi peserta didik berupa pree test dan post test.

Pree test diberikan kepada peserta didik untuk di kerjakan sebelum dilakukan uji coba di SDN 11 Ranah Batahan kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan soal post test yang dilakukan setelah uji coba produk. Pree test dan Post Test didapatkan masing-masing 10 butir soal pilihan ganda. Selanjutnya di sekolah penelitian di SDN 03 Ranah Batahan pree test diberikan kepada peserta didik untuk di kerjakan sebelum dilakukan pembelajran, kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan soal post test yang dilakukan setelah uji coba produk. Pree test dan post test didapatkan masing-masing 10 butir soal pilihan ganda.

Persentase tingkat kefektifan di sekolah uji coba 93,5% dari hasil post test 31 orang peserta didik. Sedangkan persentase tingkat keefektifan di sekolah penelitian adalah 94,7% dari hasil post test 19 orang peserta didik. Hasil keseluruhan keefektifan media interaktif wordwall adalah 94,1% menurut (Agusti dan Alam, 2022) tingkat kriteria interprestasi maka secara keseluruhan untuk aspek keefktifan media berada pada kategori "sangat efektif".

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif wordwall pada pembelajaran IPAS menggunakan model problem based learning (PBL) di kelas IV SD mendapatkan hasil preetest dan posttest yang efektif.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Elemen Harmoni dalam Ekosistem Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 11 Ranah Batahan pada aspek bahasa diperoleh hasil 95% dengan kategori valid, kemudian pada aspek media diperoleh hasil 95% dengan kategori valid, sedangkan dari aspek materi diperoleh hasil 92,5% dengan kategori valid. Nilai keseluruhan validasi adalah dengan persentase 94,16% dengan kategori valid berdasarkan tingkat kriteria interprestasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall menggunakan model Problem Based Learning yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan sangat praktis menurut kategori tingkat interprestasi. Berdasarkan angket praktikalitas yang diberikan kepada guru dan juga peserta didik kelas IV sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 95,8% untuk respon guru dan 96,% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 91,7% untuk respon guru dan 97,3% untuk respon peserta didik. Nilai keseluruhan praktikalitas respon guru adalah dengan persentase 93,7% dan untuk respon peserta didik 97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall mengunakan model problem based learning sudah layak untuk digunakan di lapangan.
3. Hasil uji efektifitas media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall menggunakan model di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kefektifan di sekolah uji coba 93,5% dari hasil post test 31 orang peserta didik. Sedangkan persentase tingkat keefektifan di sekolah penelitian adalah 94,7% dari hasil post test 19 orang peserta didik. Hasil keseluruhan

kefeektifan media interaktif wordwall adalah 94,1% menurut tingkat kriteria interprestasi maka secara keseluruhan untuk aspek keefktifan media berada pada kategori sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall menngunakan model Problem Based Learning sudah layak untuk digunakan di lapangan

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). *Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835- 1852.

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(4), 5794-5800.

ALAEDA, P. R. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Siswa Sd* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia

Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis* Addie *Model:* Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V*. Jurnal Edutech Undiksha, 8(2), 33-48.

Farhaniah, S., Jailani, S., & Fatmawati, K. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran* untuk *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5(1), Article 1.

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah* Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan,* 3(6), 3689–3696. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079

Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2020). *Pengaruh Model PembelajaranProblem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD*. E-Journal Inovasi Pembelajaran SD, 8(5), 78–88.

Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 64-70.

Maharani, Y. (2015). *Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kurikulum 2013.* Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 3(1), 31-40.

Ningsih, S. R. (2022). *Penerapan Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Simkomdig untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19.* Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(1).

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media* Pembelajaran *Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.* Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2854-2860.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah*

Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2854–2860. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880

Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.

Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahnya kebersamaan pada siswa sekolah dasar.* Jurnal Basicedu, 5(5), 4093- 4100.

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.

Praherdhiono, H. (2017). *Teknologi pada media pembelajaran.* Retrived April, 29, 2019.

Rahim, Rika (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar.* Journal of BasicEducatione-ISSN : 2656- 6702StudiesVolume 5 No 2

Rindiantika, Y. (2022). *Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. Intelegensia*: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 93-102.

Soesana, A., Widyastuti, A., Subakti, H., Susanti, S. S., Brata, D. P. N., Walukow,

D. S., ... & Simarmata, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0.* Yayasan Kita Menulis.

Wahyuni, D. (2022). *Pengembangan media ular tangga tematik pada tema 4 subtema 1" Jenis-jenis pekerjaan" di SD Negeri 5 Sekayu* (Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG).